

HISTÒÈRIA

LA HISTÒRIA

En un futur proper, l'any 2024 mateix, la tecnologia ha assolit nivells insospitats: Les vaques piloten avions, es creu "a peus clucs" que ja no cal llegir llibres per ser un savi i, encara i que els crèduls i els babaus han augmentat de forma exponencial, la línia entre el món Real i el món Virtual es va difuminant.

En mig de tot aquest sarau, un grup de pirates informàtics, els BLASDEKÉVÀS -uns "mendes" més dolents que el sucre-, ha aconseguit l'impensable: gràcies al seu xip HISTÒÈRIA han creat **un programari capaç de propulsar als éssers vius a través del temps**. T'imagines el que podries fer amb una invenció com aquesta? Doncs ells també. I tenen la intenció de viatjar a la Segona Guerra Mundial per canviar el rumb dels esdeveniments. Pretenen posar el seu xip infinipotent al servei de les potències de l'Eix (Alemanya, Itàlia i Japó). I per acabar d'adobar-ho han imprès les instruccions per poder construir un superordinador amb eines i materials dels anys 40. Si ho aconsegueixen, el món que coneixem mai no haurà existit.

Però...el que són les coses: els PRÏNGUEL'S, un grup de frikis apassionats per la tecnologia i les crispetes, descobreixen els plans dels hackers i decideixen intervenir. Gràcies a una mica de ma dreta, un parell d'empentes, i un seguit de crits hipohuracanats, se'n fan amb una còpia del xip i una altra del programari. Viatjaran a través del temps per evitar que l'HISTÒÈRIA arribi a mans indesitjables.

Acció a porrillo, Aventures i desventures, Perill del bo i del dolent, Excitació de la més variada collita, Emocions salvatges i emotives, Personatges exuberants i miserables, Situacions inesperades i desesperades, Embolics per donar i vendre, Fondonades de bufetades. Tot això, i pot ser un xic més, a "HISTÒÈRIA, la cursa del futur passat...de voltes".

EL JOC

Resum

Cada dilluns del Casal els participants jugaran a un escenari relacionat amb la Segona Guerra Mundial. Cada jugador assolirà el rol d'un personatge relacionat amb la història d'aquella setmana, així com el bàndol al que afavorirà. Mitjançant preguntes, daus, resolució d'enigmes, i superació de proves i situacions, s'enfrontaran en una cursa contra rellotge per superar la missió, -o missions- que aquella setmana sigui/n plantejada/es pel màster.

Un **relat rolero** - imprès en un **document apart, 1 per setmana**- ens introduirà els fets i els personatges de la setmana, i servirà com a fil argumental per a l'inici del joc. Per tal de no confondre al lector, els fets històrics estaran escrits en color **verd**, i els de ficció en **blau**.

El **relat complet** -a continuació del relat rolero- detallarà els **fets històrics** sobre els que es basarà el joc de cada setmana, i podrà ser consultat per qualsevol jugador al llarg dels 5 dies que duri la partida.

Transcurs

1-El dilluns el màster llegirà el relat rolero corresponent a aquella setmana, responent a preguntes i qüestions que sobre els fets històrics li vulguin fer els participants. A continuació exposarà la sèrie de **missions i accions** a realitzar.

2-Abans de començar a jugar, cada participant haurà d'emplenar la **FITXA DE JOC**, amb el suport del màster, detallant els següents **apartats**:

a)Àlies-Nom inventat, o proposat pel màster, amb el que el jugador serà conegut per la resta de participants (*veure més avall "taula d'àlies"*)

b)Grup- Cada jugador s'integrarà dins d'una d'aquestes tres possibilitats:

BLASDEKÉVÀS, Hackers amb l'objectiu principal de revertir la història per **fer guanyar al bàndol de l'Eix**. **PRÏNGUEL'S**, especialistes informàtics que lluitaran per **evitar les malifetes** que els hackers portin a terme per canviar el passat, o provaran de portar a terme accions que ajudin a retallar el temps de guerra a favor dels Aliats.

PÀSAVAPORÀKÍ. Personatges independents, inventats o històrics, els quals objectius sorgiran de la imaginació dels jugadors que els interpretin. Hauran de ser coherents amb l'escenari històric, així com amb les possibilitats reals que permeti el joc. El màster tindrà la darrera paraula al respecte.

c)Ocupació: Feina, servei, o treball que portarà a terme el personatge escollit (*veure "taula d'ocupacions" més avall*), i que haurà de ser coherent amb el lloc, la data, i les possibilitats reals dins del context històric. Es podrà escollir entre ocupació civil o militar. Al final de cada relat es disposarà d'un llistat de feines, professions, i ocupacions, que es posarà a disposició dels jugadors. L'ocupació d'espia o doble agent es comunicarà de forma secreta al màster, i anirà aparellada amb qualsevol altre ofici o ocupació escollit.

d)Coneixements: Es podran seleccionar **2 coneixements, sense tirar daus, en començar la partida**. Estaran directament relacionats amb l'ocupació i tipus de personatge escollit (*Exemple: un metge podrà tenir coneixements de medicina i farmàcia, però no d'enginyeria*). L'**ampliació** de coneixements dependrà de: a)les possibilitats reals del personatge dins del context històric, i b) de que en tirar un **dau de 12 cares**, en surti una **puntuació igual, o superior a 9**. Els coneixements estaran directament lligats amb la biografia de cada personatge. (*Exemple: un metge comença la partida amb coneixements de medicina i farmàcia, però podrà ampliar-los a cartografia, perquè els va aprendre del seu pare, que era cartògraf*). Les habilitats estaran lligades a la seva biografia, i constaran dins de l'apartat de coneixements.

e)Equipament: Constarà de 5 subapartats (*Veure "taula d'equipaments" més avall*): **Roba, útils, vehicle, calers, i armament**. En començar la partida només estarà permès equipar-se amb el que càpiga a les butxaques, excloent tota matèria viva, ja sigui aliment, ja una mascota. El contrari farà impossible el viatge

a través del temps. Un cop arribats a la localització del joc, els jugadors podran fornir-se amb tot el que tinguin al seu abast, o sigui, **roba, útils, vehicle i armament**, sempre i quan ho puguin aconseguir **amb els diners** que portin a sobre, **rebent-lo** d'un llogarenc, o **robant-lo**. Mai no podran portar a sobre més de 30kgs d'equipament.

Pel que fa als **calers**, en començar la partida, cada jugador comptarà amb els **5 bitllets** que traurà a ulls clucs de la bossa que li ofereixi el màster. Aquesta bossa contindrà diners dels països en guerra (Alemanya, Itàlia, Japó, Regne Unit, França, USA, Noruega, URSS, Checoslovàquia, i Polònia) i d'alguns neutrals (Espanya, Portugal). Aquest import augmentarà, o disminuirà, segons la dinàmica de la partida. Respecte a les armes, la seva consecució dependrà de la manera d'enginyar-se les de cada jugador, un cop es trobi a l'escenari històric de la setmana. Serà impossible portar armes durant el viatge a través del temps, Com tampoc **No es podrà portar cap equipament** que no sigui coherent amb l'ocupació del jugador, o **que no càpiga dins les 2 butxaques** (Tothom iniciarà el seu viatge amb el temps **amb un "mono" de treball blanc**).

f)Provisions (menjar i medicaments): Constarà de 3 subapartats: **Ciutat** (botigues, ciutadans), **Camp** (pagesos), i **Militar** (soldats). En arribar a la seva destinació cada jugador haurà d'enginyar-se les per tal d'obtenir menjar i medicaments. Els podrà aconseguir **amb els diners** que porti a sobre, **rebent-los** d'un civil, o un militar, o **robant-los**.

g)Històries: La intel·ligència artificial que ens permet viatjar pel temps, també **ens pot fer una "història", és a dir, alguna malifeta o, pel contrari, proporcionar-nos una situació favorable** (*Imagina que estas parlant amb en Churchill i que, de sobte, apareix un subaltern que et denuncia com a espia. O, ben al contrari, que Churchill t'escolta amb atenció i segueix el teu criteri quan ja pensaves que estava passant de tot*). Una **Història entra en funcionament**, bé perquè el **màster decideix** canviar una situació, bé perquè **el jugador ho sol·licita** dient un número de l'1 al 8. En cas que el màster ho aprovi, el jugador llançarà 3 cops un dau de 8 cares. Si surt el número que ha dit en qualsevol de les 3 tirades, la situació d'Història li serà favorable. En cas contrari, tindrà mala sort.

h)Biografia: Història del personatge escollit, la qual **primera part es coneixerà per mitjà del màster**, en començar la partida. Per **cada nova ampliació** de coneixements biogràfics, el jugador haurà de **guanyar 3 cops seguits al màster** amb un **dau de 10 cares**. La biografia també creixerà segons les vivències que el jugador vagi tenint al llarg de la partida.

Els jugadors podran escollir entre portar el mateix personatge tot el temps que vinguin al Casal, o canviar-ho cada setmana.

3-Un cop que tots els jugadors tinguin la **fitxa de joc emplenada**, incloent la primera part de la seva biografia, **comença la partida** pròpiament dita, que tindrà lloc, bé durant l'estona de piscina, bé durant el temps de racons.

4-La partida avançarà respectant el torn de joc, o sigui, d'arribada, dels participants. **Cada torn** comptarà amb un temps pactat (**mai més de 3 minuts**) entre el màster i els participants. Durant aquesta estona es podran realitzar -sense límits mentre es respecti el temps de joc- les **accions** següents:

a)**respondre a una situació** en la que s'hagi ficat amb anterioritat, ja sigui mitjançant daus, ja superant una *prova, o enigma, o responent a una qüestió plantejada pel màster;

b)proposar o superar una **acció ofensiva i/o defensiva**

c)Aconseguir **equipament i/o provisions**. En cas de **compra no** caldrà tirar **daus**. Per tal d'obtenir un **regal** s'haurà de tirar el **dau de 8**. El jugador disposarà de tres tirades per que surti el nº escollit prèviament. En cas contrari no hi ha regal. En cas de **robatori** s'haurà de tirar el **dau de 10**. El jugador disposarà de tres tirades per que surti el nº escollit prèviament. En cas que surti el nº anterior el robatori serà descobert, però no denunciat...de moment. En cas que surti el nº posterior el lladre serà descobert i perseguit.

d)Demandar una Història. El jugador s'arrisca a que li sigui beneficiosa o perjudicial, depenent de

e)Robar a un altre jugador. Es podrà realitzar de formes: a)Guanyar als daus 3 cops seguits, o b)Superant una prova pregunta, o enigma, que proposi el màster. El guanyador comptarà amb 5 segons de temps per citar de viva veu el que li arravata a l'altre.

*Tal i com vam fer l'any passat, el màster disposarà d'un seguit de proves, enigmes i qüestions, que es proposaran als jugadors segons avanci el joc.

Qualsevol **canvi de la realitat històrica**, tindrà **conseqüències** directes sobre el joc i els jugadors.

El joc constarà de 5 partides, una per cada setmana del Casal, i la durada de cada partida abastarà 5 dies.

Cada partida constarà de varies missions i accions a complir. Això vol dir, també, que els **canvis històrics** que provoquin les accions dels jugadors només tindran només **validesa d'una setmana**.

Cada partida estarà reflectida amb el seu propi llibre de rol, fet pel qual, **aquest any comptarem amb 5 llibres, en comptes d'un**.

A continuació: [TAULES de NOMS](#), i [OCUPACIONS](#), seguides per les **IMATGES** de: [BLASDEKEVAS](#) i [PRINGUELS](#)
+ OCUPACIONS [CIVILS](#) / [MILITARS](#) + [ROBA](#) + [ÚTILS](#) + [VEHICLE](#) + [DINERS](#) + [ARMAMENT](#) + PROVISIONS
([MENJAR](#) & [MEDICAMENTS](#))

TAULA DE NOMS

BLASDEKEVAS					
JAK HO	CHOO-KI	DRAK KUIN	PET HARDO	DEMA LENPEOR	VRIVON
ZURRIA GAHZO	RUIN DAHD	TRON PETHERO	MAK HARRA	TÀ SUAO	NOT HELAVA'S
VAIA PEST	PIERR VERSO	FLOHJ ERA'S	ZA GHAL	DEH LIKAO	BLAS
ROSH ARIYO	PARTO'E LALMA	JACK ELDESTRIIP	KAN AYA	KAL ISNIKOF	HAK OJONAO
ART KADA'S	VOM HITO	ZHI KUTA	PUPAH'S	SAL VAJADA	REOH STIHA
PRINGUELS					
JUL HITO	CHAV HALÍN	CHI KIYO	YAS TÀ	POL PULAR	NIKI ZAS
RESH HURTADO	FERMÍN TIENDOH	KAR HADURA	SON HAJERO	TOKAO DELALA	LORH ENZO
SÉ BASTIÁN	LUCAS TIZO	ROG HELIO	SAL BADOR	REH NUNZIO	HES TIRAHOH
JULIAN TÉ	TOMAH P ANIZO	FARF ULLANDO	BAST HORRO	RAK HANO	LUZ HERO
ALBA TEBEISBOL	PEL HOTARI	RUF HINO	THER EKUERDO	RICK HARDO	REHG ADORA
PASAVAPORÀKI					
MARTIN GALA	PEDRO GHATA	LUIS THERICO	RED UCIDOH	TOM BARELLA	FESES PORT
TOM YONS	RIH KIMARTIN	SINI DOCONOR	ROLINS THON	MAK ANUDOH	SUP ERTRAMP
MEK AGONTÓ	TOM HIYO	BET OVEN	JAVI VALDI	MESH IYA	AINA DADORA
BUS BUNY	GUAP HITO	ROZ INANTE	SANCHO KETÍN	LISA IPLANA	BERTA PONAZO
DETÍN OMEFÍO	ROKE MAZON	MANUELA BADORA	BRUTH ALIDÀ	ESKI FIT	CHINCH ATÉ

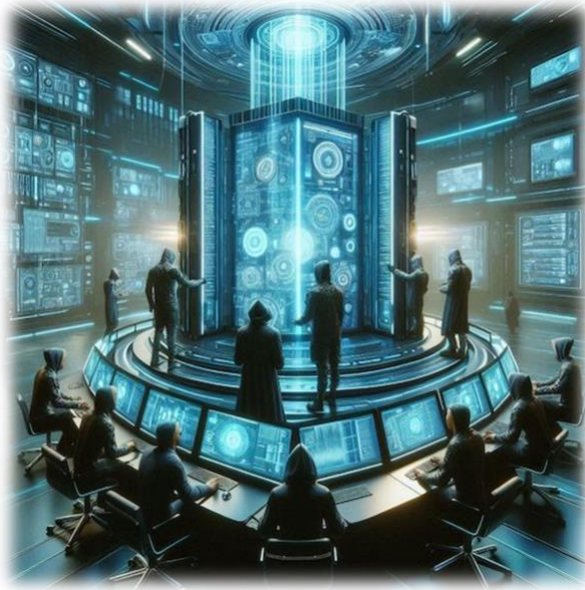
TAULA OCUPACIONS

CIVILS					
Policia	Bomber	Periodista	Electricista	Lampista	Paleta
Conductor tranvia	Conductor tren	Conductor cotxe	Agricultor	Fornier	Formatger
Obrer fàbrica armes	Obrer metal·lúrgic	Obrer ind. química	Obrer textil	Mecànic cotxes	Sabater
Infermera	Metge	Professor/a	Físic	Químic	Guardaespatlles
Detectiu	Carter	Lleter	Sastre	Oficinista	Fuster
MILITARS					
Membre Abwer	Oficial alemany	Membre MI5 / 6	Oficial anglès	Membre Serv.Intel USA	Oficial nordamericà
Oficial italià	Oficial francès	Membre resistència	Tanquista	Artiller	Radio telegrafista
Metge de campanya	Soldat	Sargent	Comandant	Espia	Agent doble

BLASDEKEVAS



JAKHO



CHOOKI

DRAK KUÍN



THAR DHONA



NOSO KASTUT



HEM ILIANO



MASHFEOI



NONAZE



FHAN THASMON



PRINGUELS



JUL HITÀ

LEAH

LIAH



YASTÀ

NIKI ZAS

POL PULAR



CHAV ALÍN

JUL HITO

CHI KIYO



CIVILS OCUPACIONS 1

POLICIA



BOMBER



PERIODISTA



ELECTRICISTA



LAMPISTA



PALETA



CONDUCTOR TRANVIA



CONDUCTOR TREN



CONDUCTOR



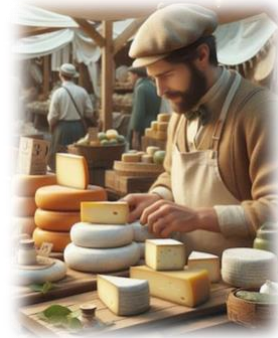
AGRICULTOR



FORNER



FORMATGER



OBRER ARMAMENT



OBRER METALÚRGIA



OBRER TEXTIL



OBRER QUÍMIC



CIVILS OCUPACIONS 2

MECÀNIC



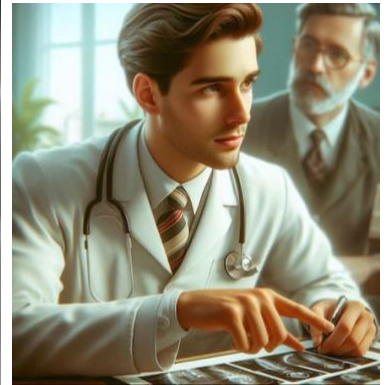
SABATER



INFERMERA



METGE



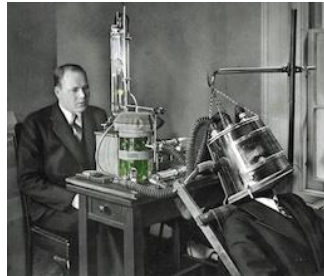
PROFESSOR



FÍSIC



QUÍMIC



GUARDAESPATLLAS



DETECTIU



CARTER



LLETER



MODISTA



OFICINISTA



FUSTER



MILITARS 1

S.S.



OFICIALS ALEMANYS



COMANDANT ALEMANY



SOLDAT ALEMANY



ARTILLER ALEMANY



TANQUISTA ALEMANY



ESPIA ALEMANY



ESPIA ALEMANYA



SOLDAT ITALIÀ



RESISTÈNCIA FRANCESA



RESISTÈNCIA FRANCESA



SOLDAT RUS



TANQUISTA RUS



ESPIA RUS



ESPIA RUSSA



MILITARS 2

COMANDANT ANGLÈS



CAPITÀ ANGLÈS



SARGENT ANGLÈS



SOLDAT ANGLÈS



AVIADOR ANGLÈS



TANQUISTA ANGLÈS



ESPIA ANGLÈS



ESPIA ANGLESA



COMANDANT USA



SARGENT USA



SOLDAT USA



CAPITÀ USA



AVIADORA USA



TANQUISTA USA



ESPIA USA



RADIOTELEGRAFISTA SS



RADIOTELEGRAFISTA USA



METGE MILITAR NAZI



METGE MILITAR USA



EQUIPAMENT: ROBA CIVIL

ROBA FEMENINA BERLIN

ROBA FEMENINA PARIS



ROBA FEMENINA PARIS

ROBA MASCULINA BERLIN



ROBA MASCULINA PARIS



GENT PEL CARRER BERLIN

GENT PEL CARRER PARIS



EINES I ÚTILS



VEHICLES

VOLKSWAGEN KUEBELWAGEN



VOLKSWAGEN ESCARBAT



CAMIONETA PEUGEOT



PEUGEOT VSP



LANCIA ASTORIA



MERCEDES BENZ 540



OPEL



PORSCHE


















RENAULT CELTAQUATRE



RENAULT 4CV



MERCEDES

 <p>1928 Mercedes-Benz Shuttfort Limousine Type 200 8 Cylinders • 3.0 Liters 38 hp at 3400 rpm • 50 mph W/ base 111' • Curb wt. 2840 lbs.</p>	 <p>1933 Mercedes-Benz Cabriolet Type 380 8 Cylinders • 3.8 Liters 120 hp at 3400 rpm w/ blower • 81 mph W/ base 124' • Curb wt. 2970 lbs.</p>	 <p>1936 Mercedes-Benz Cabriolet Type 170V 4 Cylinders • 1.7 Liters 38 hp at 3400 rpm • 67 mph W/ base 112' • Curb wt. 2552 lbs.</p>
 <p>1928 Mercedes-Benz 27/140/200 Type 55 8 Cylinders • 3.0 Liters 200 hp at 3200 rpm w/ blower • 113 mph W/ base 134' • Curb wt. 4620 lbs.</p>	 <p>1934 Mercedes-Benz Type 130 4 Cylinders • 1.3 Liters 36 hp at 3400 rpm • 37 mph W/ base 98' • Curb wt. 2156 lbs.</p>	 <p>1936 Mercedes-Benz Limousine Type 170V 4 Cylinders • 1.7 Liters 38 hp at 3400 rpm • 67 mph W/ base 112' • Curb wt. 2490 lbs.</p>
 <p>1930 Mercedes-Benz Grosser Mercedes Type 770 8 Cylinders • 7.7 Liters 150 hp at 2800 rpm • 93 mph W/ base 148' • Curb wt. 5940 lbs.</p>	 <p>1934 Mercedes-Benz Type 150 4 Cylinders • 1.5 Liters 55 hp at 4600 rpm • 78 mph W/ base 102' • Curb wt. 2156 lbs.</p>	 <p>1936 Mercedes-Benz Type 260 D Diesel 4 Cylinders • 2.5 Liters 45 hp at 3000 rpm • 54 mph W/ base 120' • Curb wt. 3364 lbs.</p>
 <p>1931 Mercedes-Benz 27/240/300 Type 55K 6 Cylinders • 7.0 Liters 300 hp at 3400 rpm w/ blower • 146 mph W/ base 116' • Curb wt. 3200 lbs.</p>	 <p>1935 Mercedes-Benz Roadster Type 300K 8 Cylinders • 5.0 Liters 160 hp at 3400 rpm w/ blower • 100 mph W/ base 117' • Curb wt. 4774 lbs.</p>	 <p>1936 Mercedes-Benz Type 540X 8 Cylinders • 5.4 Liters 180 hp at 3400 rpm w/ blower • 105 mph W/ base 117' • Curb wt. 4950 lbs.</p>
 <p>1931 Mercedes-Benz Limousine Type 170 6 Cylinders • 1.7 Liters 32 hp at 2200 rpm • 56 mph W/ base 102' • Curb wt. 2310 lbs.</p>	 <p>1936 Mercedes-Benz Limousine Type 170H 4 Cylinders • 1.7 Liters 38 hp at 3400 rpm • 68 mph W/ base 102' • Curb wt. 2475 lbs.</p>	 <p>1937 Mercedes-Benz Type 320 6 Cylinders • 3.2 Liters 78 hp at 4000 rpm • 78 mph W/ base 130' • Curb wt. 4290 lbs.</p>

RENAULT AGK



DINERS

ALEMANYA



ESPANYA



FRANÇA



REGNE UNIT



URSS



ITÀLIA



USA



POLÒNIA



NORUEGA



PORTUGAL



TXECOSLOVÀQUIA



IRAN



JAPÓ



ARMAMENT

ALEMANYA



ANGLATERRA



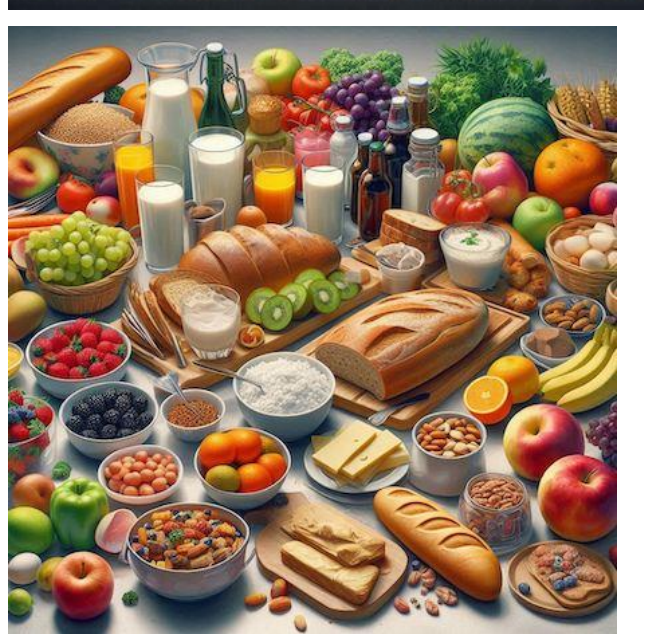
USA



RUSIA



ALIMENTS ANYS 40



MEDICAMENTS

