

LAS EDADES DE LOS ANILLOS

10/11/12
NOVIEMBRE
2023





ACERCA DEL EVENTO

Las Edades de los Anillos: *La Alianza del Bosque* es un evento de rol en vivo ambientado en el Legendarium creado por JRR Tolkien. La historia ocurre muchos años antes de que el Anillo Único sea encontrado por el hobbit Bilbo Bolsón. En esta época terribles males se han despertado en Khazad Dûm y la oscuridad crece desde las tierras del lejano Este donde el Señor Oscuro recupera su poder.

En medio de este ambiente, en el Bosque Verde, los elfos que allí habitan se encuentran con numerosos grupos de criaturas oscuras procedentes de diferentes lugares que se están asentando en su preciado territorio, mientras que los hombres de la Villa de los Leñadores comienzan a asustarse frente a un mal que nadie logra ubicar y que afecta a todos los seres e incluso a las raíces del mismo bosque.

Las Edades de los Anillos es un **rol en vivo** que abarca un gran número de **tramas** e **hilos argumentales** simultáneos en las cuales se presentan situaciones de todo tipo. Aquí los responsables del rumbo de la historia sois las jugadoras y jugadores y vuestras elecciones son las que decidirán el destino de la partida y quizás el de toda la Tierra Media.

Elfos, enanos, hombres, monstruos, fantasmas, antiguos agravios y nuevas alianzas, magia, reliquias, investigaciones... todo ello rodeado de la más terrible Oscuridad que amenaza con engullir todo lo que encuentre a su paso.

¿Crees que puedes resolver el misterio y purgar el bosque?

ORGANIZACIÓN

Las Edades de los Anillos: la Alianza del Bosque cuenta con una organización formada por **Azarkia Rol en Vivo**, y por el **Smial de Mordor** perteneciente a la **Sociedad Tolkien Española**.

Azarkia Rol en Vivo es una asociación cultural ilicitana, que desde 2010 realiza actividades para todos los públicos. Desde Rol en Vivo, Escape Rooms, Ludotecas, Gimkanas, Survivals, Animaciones, Softcombat, hasta otro tipo de celebraciones. También organiza Salones del manga, mercados y recreaciones (tanto medievales como fantásticas) por toda España.

Azarkia Rol en Vivo promueve los valores del deporte, la cultura, y la integración mediante actividades en grupo, tanto al aire libre como en espacios interiores.

Smial de Mordor, es la delegación en Murcia de Sociedad Tolkien Española, forjado en Noviembre de 2021, en Smial Mordor nos definimos como amantes de la obra de Tolkien, de toda y especialmente de la parte oscura. Disfrutamos y divulgamos la vida y obra de "El Profesor" desde la perspectiva más amplia, pues sin la oscuridad no existiría la luz. Nos gusta compartir lecturas y charlas sobre Arda, jugar en la Tierra Media y hacer estudios, debates y charlas sobre Arda y todos sus entresijos. Debatir e imaginar. Luchar por los derechos de los orcos en nuestro equipo de Softcombat y hacer manualidades para los pequeños hobbits y no tan pequeños.

La Sociedad Tolkien Española (STE) es una asociación cultural cuyo objetivo es la promoción, la difusión y el estudio de la obra de J.R.R. Tolkien. En este ámbito tienen cabida diversas actividades relacionadas con la literatura, la mitología, la lingüística y la filología, pintura e ilustración, música o juegos.



1 0 / 1 1 / 1 2

N O V I E M B R E

2 0 2 3

La localización del evento es en el **Albergue de Alarcón**, en la provincia de **Cuenca**. La cuna del rol en vivo. Un lugar excepcional con unas instalaciones llenas de posibilidades y con un trato y dedicación de sus empleados geniales.



FORMATO

Se trata de un evento en un formato sencillo, pero lleno de acción. Previamente, la organización ha trabajado preparado diferentes aventuras e **hilos argumentales** a los que os podéis ir engançando.

Al tratarse de la primera edición, será un rol de tamaño reducido que, paulatinamente irá creciendo en partidas posteriores.

La **inscripción** se hace mediante un **formulario** en el que nos indicáis vuestras preferencias, tanto de facción, tipo de tramas que os gusta jugar (aventuras, sociales, políticas, misterio...) y también si vienes al evento con más gente o quieres que relacionemos tu personaje con alguien en especial.

Tras confirmar la plaza un máster os contactará. Dicho máster es vuestro **máster personal** para el evento. Los másteres construiremos los personajes en sinergia con **vuestras preferencias**, aportes, sugerencias. Una vez realicemos vuestra **ficha** se os envía para que la reviséis y podáis cambiar cosas o ajustarlas a vuestro gusto.

En dicha ficha encontraréis en el apartado **intereses**, algunos de los hilos argumentales que la organización ha preparado previamente, para que podáis jugarlos a vuestra elección. Recordad, esto es rol en vivo, y podéis dirigir vuestro personaje por el **camino** que creáis más correcto, proponer nuevas **alternativas** e **improvisar**. La organización se adaptará para que la historia tenga sentido.

Con un sistema de juego extremadamente **sencillo**. Lo que queremos es que prime la interpretación por encima de todo.

¿ES ESTE TU EVENTO?

Este NO es tu evento si...

- No te gusta la ambientación de la Tierra Media.
- Te gustan los roles en los que la organización no se implica en el desarrollo de tu personaje.
- No te gusta ser uno/una de los protagonistas de la historia.
- Estas de acuerdo con ser un personaje secundario sin posibilidad de trascender.
- Quieres que implicarte en las historias dependa única y exclusivamente de otros jugadores.
- Crees en el concepto de "ganar" dentro de un rol en vivo.

Este SI es tu evento si...

- Adoras la ambientación de El Señor de los Anillos o la obra de Tolkien.
- Quieres que la organización tenga un contacto cercano y respete tus preferencias.
- Es importante para ti que toda la organización esté implicada en que la experiencia sea cómoda y segura.
- Quieres tener una trama conectada con lo que ocurra en partida.
- Te gusta tener una historia propia que facilite la comprensión e inmersión de tu personaje.
- Crees que la interpretación, el compañerismo, conocer gente y vivir experiencias son el gran premio de acudir a un rol en vivo.



TRASFONDO

Nos situamos a principios del segundo milenio de la Tercera Edad, al norte de La Tierra Media, en las tierras de Rhovanion, donde se extiende el Gran Bosque Verde, en el pueblo **Aldamirë** de los Leñadores.

Estamos a mitad del verano y se acerca el Día de la Cosecha, las abuelas calientan los hornos y preparan tortas y pasteles, los hombres bajan a las bodegas y sacan toneles de sidra e hidromiel y las madres remiendan sus vestidos y acicalan a sus hijos e hijas para la gran celebración que mañana todo el mundo espera, mientras, algo extraño pasa en el bosque. Al volver de sus monterías, los cazadores cuchichean en la taberna historias de liebres despedazadas en sus trampas, de huellas de animales misteriosos y de pájaros que caen muertos del cielo. Cuentos, rumores, habladurías que se extienden entre las gentes sobre cómo la sombra de los árboles se vuelve cada día más oscura y otras historias sobre extrañas criaturas que habitan el bosque las noches sin Luna.

Los sensatos y gentes de bien intentan no hacer caso a estos chismorreos de taberna, pues hay otros problemas más reales de los que preocuparse. Como que cada vez es más peligroso viajar por el Men-i-Naugrim, el Viejo Camino del Bosque, pues bandidos y ladrones asaltan a los viajeros. Desde que cayó Khazad-dûm y los enanos se mudaron a Erebor ya no vigilan ni mantienen la gran ruta comercial que talaron con sus hachas para atravesar el Bosque Verde. Por ahora patrullas de Elfos Silvanos recorren y dan caza a los peligros que asaltan el Viejo Camino, pero estas patrullas son escasas y menos frecuentes que las descritas en las historias de los ancianos de Aldamirë. Parece que los Tawarwaith, los Elfos del Bosque, son un pueblo en triste decadencia.

Por otro lado, en el Norte, los bravos Jinetes Éothéod están exultantes con las riquezas que han conseguido matando al dragón Scatha. Aquella serpiente acumuló grandes tesoros que estos Jinetes han gastado en ejércitos y en fundar una ciudad, Framsburgo, con la intención de reunificar a los Norteños y recuperar el perdido Reino de Rhovanion. Estas pretensiones se ven con escepticismo en Aldamirë, pues los Leñadores son gentes sencillas.

Los Hombres del Valle del Celduin que cruzan con sus mulas el Men-i-Naugrim desde el Este tampoco traen buenas noticias ni buenos negocios. El comercio con el reino enano de Erebor está decayendo. Los enanos han cerrado sus puertas y ya no dejan entrar a extraños en su mansión bajo la montaña. Se comentan muchos rumores entre los mercaderes, todo medio mentira y media verdad, pues nadie sabe la razón secreta que ocultan los enanos.

Y para terminar, las carretas y caravanas que vienen del Sur subiendo por el Valle del Río Anduin tampoco traen buenas noticias de Gondor. Tras destruir los reinos de Arnor, el Rey Brujo de Angmar ha creado un gran ejército en Mordor que está extendiendo la ruina allá por donde pasa. Se rumorea que el Senescal de Gondor quiere que los hombres libres de la Tierra Media se unan a él para hacer frente a esta amenaza.

Pero estas son demasiadas preocupaciones para tener en la cabeza en una jornada tan agradable como ésta, con el olor de las tartas enfriándose en los alféizares, con los juegos de niñas y niños que corretean por la calle y con el fresco sabor de una jarra de sidra recién escanciada compartida en buena compañía.

¡Alcemos las copas y las jarras para celebrar! ¡Porque mañana es día de Fiesta en Aldamirë!

¿Te lo vas a perder?



FACCIONES

ELFOS SILVANOS DEL BOSQUE VERDE

Los Elfos Silvanos (también conocidos como los Elfos del Bosque) son un pueblo que habita al norte de Rhovanion en la Tierra Media.

Viven muy aislados del exterior, se les considera guardianes del bosque. Los elfos silvanos son muy atentos y vigilantes siendo unos arqueros extraordinariamente rápidos, silenciosos, fuertes y sigilosos.

Los silvanos pocas veces se preocupan por pueblos exteriores. Si se alejan de los límites del bosque, lo hacen para proteger a su gente de amenazas.

ENANOS DE EREBOR

Descendientes del linaje de Durin. Son grandes conocedores de la minería y orfebrería maestros en la búsqueda y extracción de los minerales subterráneos. Poseen una gran longevidad, llegando algunos a vivir alrededor de los trescientos años.

Son más bajos que los hombres, pese a ello son robustos, corpulentos y más fuertes que el resto de las razas.

A los enanos les gusta la oscuridad, sobre todo cuando se deben tratar asuntos oscuros.

HOMBRES DE LOS BOSQUES

Algunos hombres del Oeste marcharon hacia Beleriand, sin embargo sus tribus no llegaron a atravesar las montañas nubladas y se asentaron en las tierras del norte de la región de Rhovanion.

Posteriormente, algunos de ellos se asentaron también en el Bosque Verde, donde todos conocen su pequeña aldea, Aldamirë, como la Ciudad de los Leñadores. También conocidos como norteños, los hombres de los bosques son los que mejor relaciones tienen con los enanos y los elfos silvanos.

ÉOTHÉOD

Al contrario que los hombres de los bosques, los Éothéod son los grandes jinetes, antecesores de los Eorlingas. Criadores de caballos y grandes guerreros. También se les conoce como norteños. Sin embargo su condición de jinetes, les ha llevado a asentarse en lugares abiertos y bastas llanuras.

También son conocidos porque uno de sus reyes, Fram, hijo de Frumgar, dio muerte al dragón Scatha, en las tierras del norte, hace aproximadamente doscientos años. Lo que ha desatado una serie de reacciones en el resto de pueblos.

El bosque no es precisamente su terreno, pues deben prescindir de sus monturas.

COLONOS DE GONDOR

Provenientes de tierras más lejanas. Descendientes del reino de Númenor. Los hombres de Gondor pertenecen al segundo reino exiliado de los Dúnedain.

Con el paso de los años, los habitantes de Gondor se han mezclado con los Hombres del Norte, con los que ahora quieren estrechar relaciones. Ese es el motivo que ha traído, entre otras cosas, a una pequeña delegación de Gondor hasta el Bosque Verde, y más concretamente a Aldamirë.

GENTES VIAJERAS

Aldamirë, también conocida como la Ciudad de los Leñadores, es un pequeño asentamiento en el Bosque Verde que se ha convertido en un punto clave para el comercio en Rhovanion.

Por tanto, no es raro encontrar entre sus gentes personajes de todo tipo:

- Beórnicas
- Enanos de las Montañas Grises
- Hombres del Lago
- Elfos Silvanos de Lórien
- Enanos de las Colinas del Hierro
- Medianos

Entre otras muchas más posibilidades.

Sin embargo, su presencia es escasa, y no representan una facción en sí misma.

CARACTERIZACIÓN

ELFOS SILVANOS DEL BOSQUE VERDE



CARACTERIZACIÓN

ENANOS DE EREBOR



CARACTERIZACIÓN

HOMBRES DE LOS BOSQUES



CARACTERIZACIÓN

ÉOTHÉOD



CARACTERIZACIÓN

COLONOS DE GONDOR



CARACTERIZACIÓN

GENTES VIAJERAS



EXPERIENCIA DE JUEGO

Puesto que el evento "Las Edades de los Anillos" está diseñado para entretenerse y pasarlo bien, el sistema de juego será simplificado, para eliminar la mayoría de reglas que hagan el juego más tedioso.

En la organización estamos apostando por un sistema de juego en el que se premie la interpretación, la libertad y la confianza en nuestros jugadores y jugadoras. Existen habilidades pero son muy sencillas. Aunque sí jugaremos con habilidades secretas que hacen que cada personaje sea único dentro del juego.

El sistema está compuesto por un comercio muy sencillo. Con pocos recursos jugables en los que el dinero (oro, plata, bronce y gemas) tendrá más protagonismo que nunca. Es imprescindible que exista un trasiego constante de mercancías y bienes durante la partida.

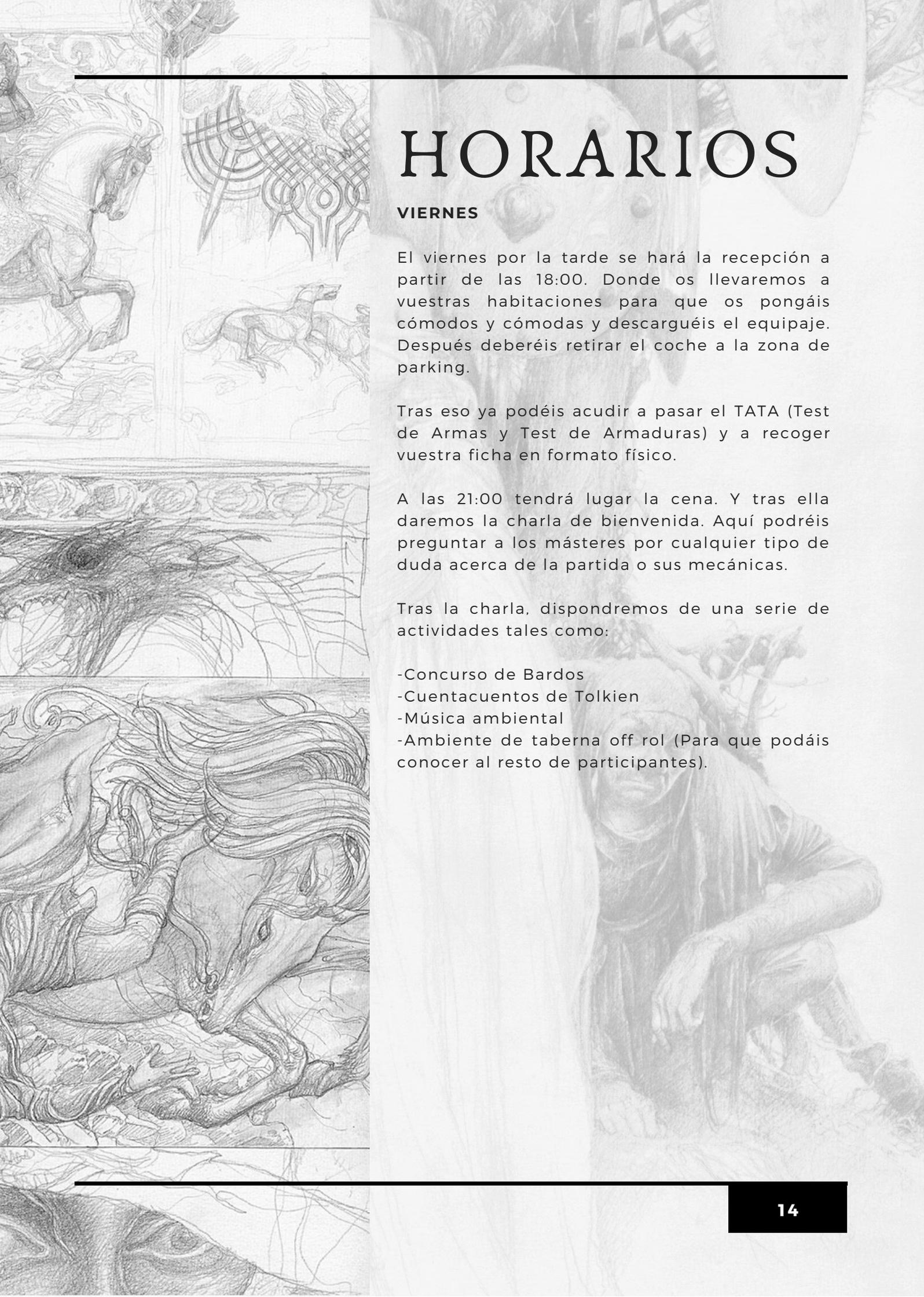
La muerte de un personaje, fin de su trama o abandono de la localización de la partida (el personaje se marcha de la zona de juego), **es posible.** Sin embargo no significará el final del juego para la persona que lo interpreta. Pudiendo hacer una de estas siguientes opciones:

- Jugar como Personaje No Jugador.
- Jugar como un Personaje diferente.
- Descansar.
- Volver a aparecer con el mismo personaje (en caso de haberse marchado).

Algunos personajes reciben recursos, pero estos también pueden comprarse en el mercado real a un precio elevado.

Los personajes deben comer, y aunque la muerte no pueda alcanzarles, si no lo hacen, es posible que expandan algunas enfermedades o arrastren severos infortunios para ellos mismos, o la gente que les rodea.



The page features a background of pencil sketches. On the left, there are sketches of a horse in profile, a dog, and a person in a hooded cloak. On the right, there is a larger, more detailed sketch of a person in a hooded cloak, possibly a wizard or a thief, sitting and looking down. The sketches are done in a fine, detailed style.

HORARIOS

VIERNES

El viernes por la tarde se hará la recepción a partir de las 18:00. Donde os llevaremos a vuestras habitaciones para que os pongáis cómodos y cómodas y descarguéis el equipaje. Después deberéis retirar el coche a la zona de parking.

Tras eso ya podéis acudir a pasar el TATA (Test de Armas y Test de Armaduras) y a recoger vuestra ficha en formato físico.

A las 21:00 tendrá lugar la cena. Y tras ella daremos la charla de bienvenida. Aquí podréis preguntar a los másteres por cualquier tipo de duda acerca de la partida o sus mecánicas.

Tras la charla, dispondremos de una serie de actividades tales como:

- Concurso de Bardos
- Cuentacuentos de Tolkien
- Música ambiental
- Ambiente de taberna off rol (Para que podáis conocer al resto de participantes).

HORARIOS

SÁBADO

Desayuno de 9:00 a 10:00.

De 10:00 a 14:00 tiempo de juego.
(Primer Registro).

Comida y descanso de 14:00 a 16:00.

De 16:00 a 20:30 tiempo de juego.
(Segundo Registro).

Cena 21:00 a 22:30, con descanso previo de 30 minutos.

De 22:30 a 1:00 tiempo de juego.
(Tercer Registro).

De 1:00 en adelante. Fiesta off rol, en una zona chill out resguardada.

DOMINGO

Desayuno de 10:00 a 11:00.

De 11:00 a 13:00 tiempo de juego.
(Cuarto Registro).

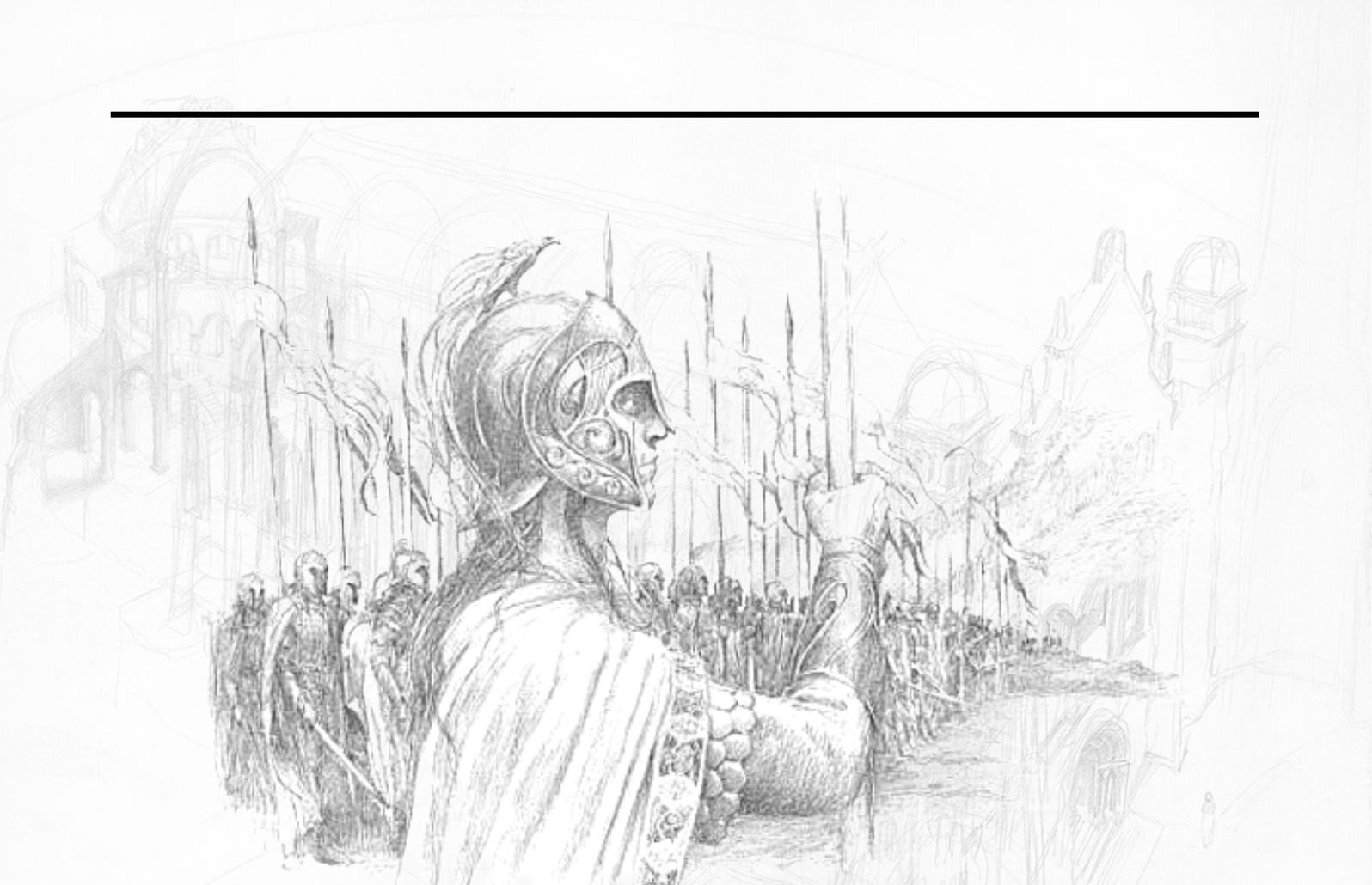
Priorizar acabar escenas y tramas personales.

A las 13:00 Charla final, entrega de premios y diplomas y fotos grupales.

A las 14:00 Comida.

Recogida de habitaciones.
(Cafés en la taberna para aguantar los viajes largos).





PLAZAS

LAS EDADES DE LOS ANILLOS CUENTA CON VARIOS FORMATOS DIFERENTES DE PLAZA. ECHA UN VISTAZO PARA ELEGIR LO QUE MÁS SE AJUSTE A TUS NECESIDADES.

PLAZA DE PERSONAJE JUGADOR/A

PLAZA AINUR (100€ IVA INCLUIDO)

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE JUGADOR O JUGADORA EL ALOJAMIENTO DE VIERNES Y SÁBADO, CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).

PLAZA ERU ILÚVATAR (140€ IVA INCLUIDO)

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE JUGADOR O JUGADORA Y EL ALOJAMIENTO DE VIERNES Y SÁBADO, CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO). EN APARTAMENTOS DE 4 PLAZAS, CON DUCHA, COCINA, TELEVISIÓN Y NEVERA. PLAZAS MUY LIMITADAS Y SOLO PARA GRUPOS.

PLAZAS INFANTILES

PLAZA NEÓFITO (MENORES DE 2 AÑOS) GRATUITA

PLAZA AGUJERO HOBBIT (DE 2 A 6 AÑOS) (50€ IVA INCLUIDO)

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE JUGADOR O JUGADORA EL ALOJAMIENTO DE VIERNES Y SÁBADO, CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).

PLAZA DE PERSONAJE NO JUGADOR/A

PLAZA PERSONAJE NO JUGADOR/A (60€ IVA INCLUIDO)

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE PERSONAJE NO JUGADOR O JUGADORA EL ALOJAMIENTO DE VIERNES Y SÁBADO, CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).

PLAZA PERSONAJE NO JUGADOR/A DORADO (120€ IVA INCLUIDO)

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE PERSONAJE NO JUGADOR O JUGADORA Y EL ALOJAMIENTO DE VIERNES Y SÁBADO, CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO). EN APARTAMENTOS DE 4 PLAZAS, CON DUCHA, COCINA, TELEVISIÓN Y NEVERA. PLAZAS MUY LIMITADAS Y SOLO PARA GRUPOS.

PLAZAS PARA ARTESANOS Y COMERCIANTES

¿TIENES UN NEGOCIO, TIENDA O ARTESANÍA? ¿QUIÉRES FORMAR PARTE DE NUESTRO ZOCO O MERCADO CENTRAL. ANÍMATE Y FORMA PARTE DE LA AVENTURA.

PLAZA DE ARTESANOS Y COMERCIANTES (100€ IVA INCLUIDO)

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE ARTESANO/A O COMERCIANTE Y EL ALOJAMIENTO DE VIERNES Y SÁBADO, CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).

PLAZA DE ARTESANOS Y COMERCIANTES DORADO (140€ IVA INCLUIDO)

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE ARTESANO/A O COMERCIANTE Y EL ALOJAMIENTO DE VIERNES Y SÁBADO, CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO). EN APARTAMENTOS DE 4 PLAZAS, CON DUCHA, COCINA, TELEVISIÓN Y NEVERA. PLAZAS MUY LIMITADAS Y SOLO PARA GRUPOS.

FORMA DE PAGO

ACTUALMENTE SOLO DISPONEMOS DE UNA FORMA DE PAGO, LA **TRANSFERENCIA BANCARIA**. NO OBSTANTE PUEDES ELEGIR DIFERENTES PERIODOS DE PAGO, PARA QUE EL ABONO DEL IMPORTE SEA LO MÁS CÓMODO POSIBLE.

LAS TRANSFERENCIAS DEBEN HACERSE A LA SIGUIENTE CUENTA BANCARIA.

BANCO TARGOBANK
AZARKIA ROL EN VIVO
ES88 0216 3716 2080 0018 6187

EN EL INGRESO DEBÉIS REFLEJAR VUESTROS NOMBRES Y APELLIDOS.

PLAZOS DE PAGO

PAGO ÚNICO: UN SOLO INGRESO ANTES DEL 1 DE SEPTIEMBRE.

DOS PAGOS: PRIMER PAGO ANTES DEL 1 DE AGOSTO, Y SEGUNDO PAGO ANTES DEL 1 DE OCTUBRE.

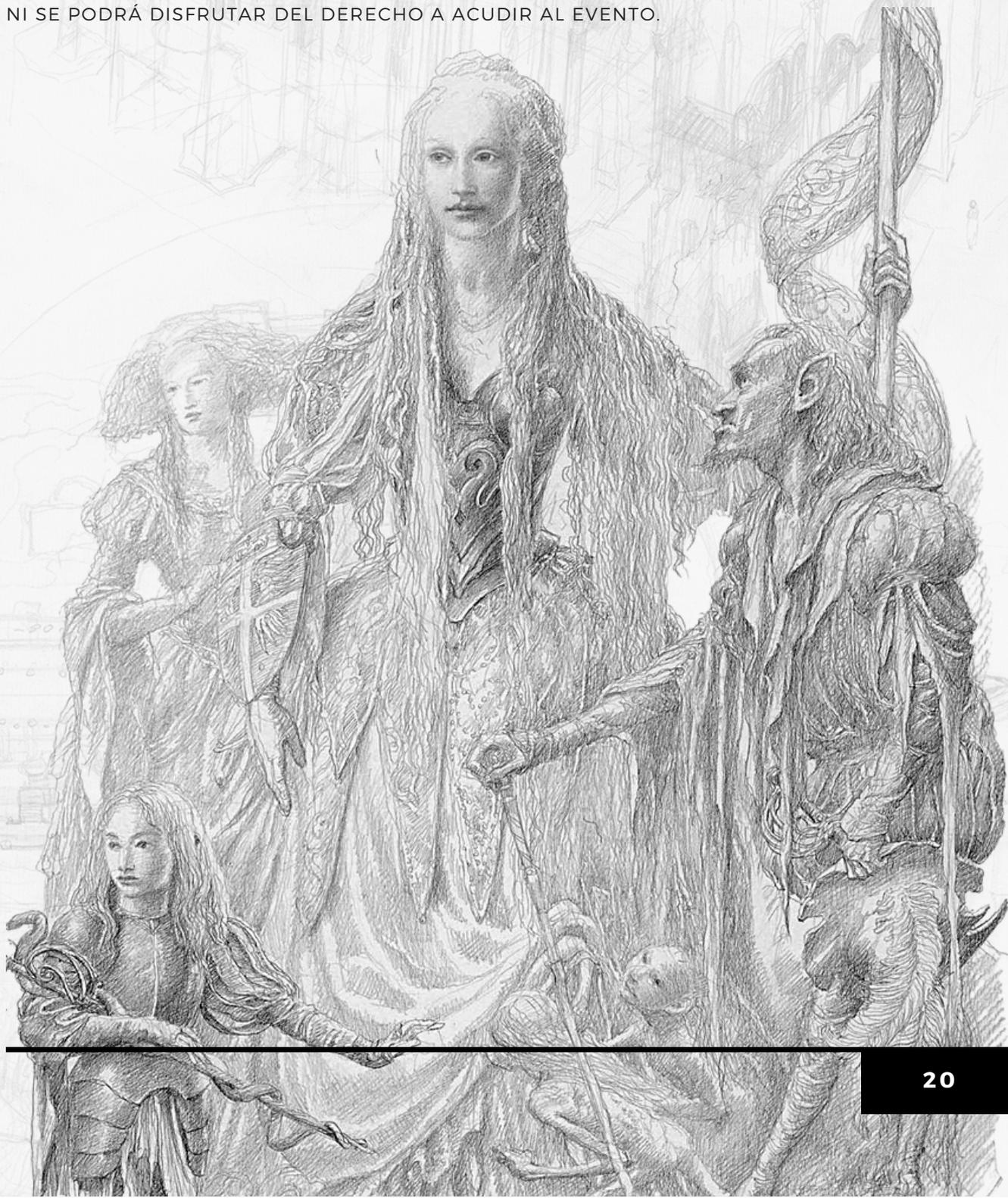
DEVOLUCIÓN

HASTA EL 1 DE SEPTIEMBRE, DEVOLUCIÓN COMPLETA DE LA PLAZA.

DESDE EL 2 DE SEPTIEMBRE HASTA EL 1 DE OCTUBRE, DEVOLUCIÓN DEL 50% DE LA PLAZA.

A PARTIR DEL 2 DE OCTUBRE, NO SE DEVOLVERÁ EL IMPORTE DE LA PLAZA.

EN CASO DE ELEGIR FORMATO DE DOS PAGOS, ABONAR EL PRIMERO Y NO ABONAR EL SEGUNDO, NI PEDIR LA DEVOLUCIÓN ANTES DE LA FECHA MARCADA. NI SE HARÁ DEVOLUCIÓN, NI SE PODRÁ DISFRUTAR DEL DERECHO A ACUDIR AL EVENTO.





INSCRIPCIÓN

¿Quieres apuntarte al evento? Muy sencillo. Piensa primero qué tipo de partida quieres jugar.

¿Quieres tener un personaje con ficha, historia propia, y objetivos a completar? Elige entonces el Formulario de Personaje Jugador.

¿Quieres venir a interpretar diferentes personajes, en un ambiente más relajado y sin estar ligados a una historia ni objetivos concretos? Elige entonces el Formulario de Personaje No Jugador.

Para dar vida a todo aquello que sea necesario para que las historias sean inolvidables. Bandidos, Comerciantes, otras facciones, Buscavidas, Trotamundos.

¿Eres artesano/a, comercio, o quieres promocionar alguna tienda o producto? Elige entonces el Formulario de Comerciantes y Artesanos.

FORMULARIO DE PERSONAJE JUGADOR/A.

FORMULARIO DE PERSONAJE NO JUGADOR/A.

FORMULARIO DE COMERCIANTES Y ARTESANOS.

¡Cuéntanos lo que se te ocurra!
Forma parte de la Tierra Media en Las Edades de los Anillos.