AZARKIA
CRISTAL OSCURO

14, 15 y 16 OCTUBRE 2022

AZARKIA
rol en vivo

ACERCA DEL EVENTO

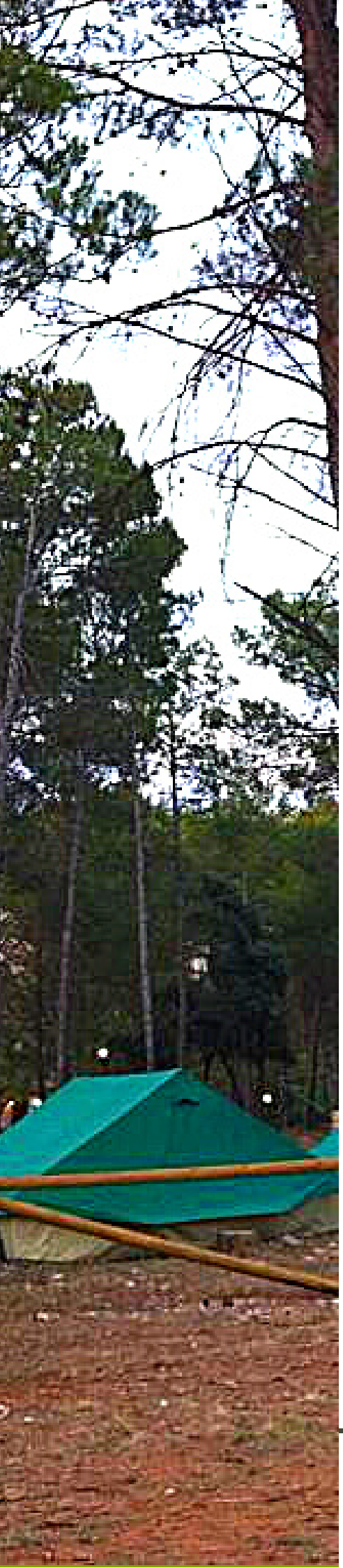
Azarkia: Cristal Oscuro es un evento de rol en vivo de trasfondo propio que nos sumergirá de lleno en un mundo de fantasía premedieval oscura, en el que tiene una gran presencia las deidades, la magia, y las diferentes criaturas que lo habitan. Azarkia presenta un mundo salvaje, en el que la mayoría de sus facciones son casi tribales. Totalmente plagado de todo tipo de criaturas mágicas como elfos, enanos, pieles verdes, dríadas, bestias, no muertos…

A su vez, los pueblos humanos, luchan por sobrevivir en un mundo hostil en el que existe un gran vacío de poder y las rencillas entre clanes y facciones son más que palpables pues todo el mundo ansía ahora la corona de Azarkia que desde hace años permanece sin dueño.

Azarkia es un rol en vivo que abarca un gran número de tramas e hilos argumentales simultáneos, en las que se presentan situaciones de alta tensión, y en el que los jugadores y jugadoras son responsables del rumbo de la historia. Así es como a través de sus ya quince ediciones, los auténticos protagonistas sois vosotros y vosotras. Y así queremos que siga siendo.

Intrigas palaciegas, tramas familiares, guerras, asesinatos, envidias, amistades, amores imposibles. Adéntrate de lleno en la experiencia de rol en vivo que lo abarca todo.

¿Crees que puedes influir en el devenir de los acontecimientos?



14, 15 y 16 OCTUBRE 2022

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

PLAZAS

AZARKIA: CRISTAL OSCURO CUENTA CON DIFERENTES FORMATOS DE PLAZA. ECHA UN VISTAZO PARA ELEGIR LO QUE MÁS SE AJUSTE A TUS NECESIDADES.

PLAZAS DE JUGADOR/A

PLAZA HALATIR (95€ 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 KILAT (75€ IVA INCLUIDO)

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

PLAZA ONTORO (125€ 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 (DE 2 A 6 AÑOS)

PLAZA NEÓFITO (MENORES DE 2 AÑOS) (GRATUITA)

APLICABLE A CUALQUIERA DE LAS OPCIONES, HALATIR, KILAT U ONTORO.

PLAZA ADEPTO HALATIR (DE 2 A 6 AÑOS) (50€ 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).

PLAZA ADEPTO KILAT (DE 2 A 6 AÑOS) (40€ IVA INCLUIDO)

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

PLAZA ADEPTO ONTORO (DE 2 A 6 AÑOS) (125€ 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 DE PERSONAJE NO JUGADOR/A

PERSONAJE NO JUGADOR/A (60 IVA INCLUIDO€)

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

PERSONAJE NO JUGADOR/A DORADO (100 IVA INCLUIDO€)

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE PERSONAJE NO JUGADOR 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.

PLAZA ARTESANOS Y COMERCIANTES (80 IVA INCLUIDO€)

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

***CUPÓN NÓMADA** (10% DE DESCUENTO SOBRE TODOS LOS PRECIOS AL PRESENTAR LOS PAPELES DEL PARO DE LA PERSONA QUE OCUPA LA PLAZA). APLICABLE A CUALQUIER TIPO DE PLAZA

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 SEPTIEMBRE, 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.

FORMATO

Azarkia es un evento de lista de personajes. Es decir, podrás escoger un personaje de una lista en base a una descripción y alguna información extra que te proporcionamos. Sin embargo, también puedes rellenar nuestro formulario de preinscripción para construir tu propio personaje y que nosotros desarrollemos su historia en base a la partida.

Una vez asignados los personajes, un master se comunicará con vosotros y podréis influir en el desarrollo de vuestras fichas. O lo que es lo mismo, puedes participar muy activamente en el desarrollo de tu personaje, o bien puedes relajarte y dejarnos ese trabajo a nosotros. Tú decides.

Azarkia es un evento de fin de semana, debido a su intensidad, hay ciertos horarios en los que se suele hacer pausas para comer y descansar un rato. El viernes se aprovecha para hacer la recepción, charla introductoria, escenas de introducción y tras esto se habilita una zona chill para quienes quieran aprovechar, conocerse, o saludar a las amistades que vienen de la otra punta del mapa.

El sábado es el día más intenso, donde más carga de hilos argumentales y tramas personales hay. Sin embargo, el domingo bajamos la intensidad y dejamos la gran mayoría del tiempo para cierre de tramas, concluir intereses y cerrar escenas. Aunque también hay algunos hilos jugables el domingo.

En nuestro trasfondo hay multitud de opciones diferentes por lo que podréis vivir todo tipo de aventuras. Podéis indicarnos qué tipo os gusta más jugar.

La partida está construida de manera que todo queda envuelto en un cúmulo de formatos, humor, drama, belicismo, suspense, fantasía y misterio. Se trata de un formato para pasarlo bien y combinar a jugadores y jugadoras experimentadas con jugadores y jugadoras que se inician en el mundo del rol en vivo.

Sin embargo, Azarkia se juega a través de sagas. Es decir bloques de 2, 3, 4 o 5 partidas en las que desarrollamos un hilo argumental general que se va adaptando en función de las decisiones de los jugadores y jugadores. Azarkia Cristal Oscuro es la última partida de la saga Rugido del Norte, por lo que la historia está llegando a su conclusión. A pesar de ello os facilitaremos todos los recursos de trasfondo necesario para que podáis poneros al día en el caso de acabar de llegar a nuestro mundo.

Un rol con muchos intereses personales, grupales y a su vez con muchas historias a las que puedes unirte, si te apetece.

TRASFONDO

Cinco años.

Cinco años desde que se fundara el asentamiento Zorro de Kitsune. Desde la decapitación de Luther "El Senescal" y gran representante de la Orden de Halatir. Desde que los espías del clan León jugaron aquella pasada a los Osos.

Cinco años.

Cinco años desde que los dólmenes de Brêsse fueran activados a causa de una gran unión. Desde que los Orcos recuperasen su pueblo y perdieran a su gran líder Garzul. Desde que Serpientes, Lobos y Orcos, consiguieran evitar una masacre. Desde que aquellas mujeres dieran muerte a una de las mismísimas hijas de Ontoro.

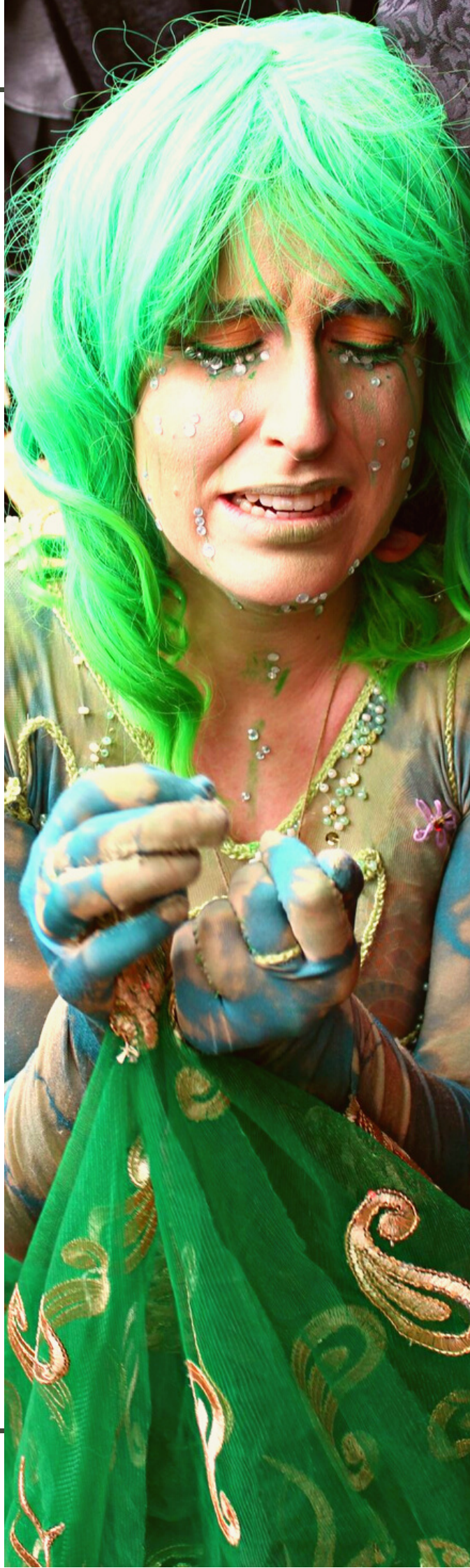
Cinco años.

Cinco años desde la devastación de Kovania por parte de los Nigromantes. Desde la aniquilación del legado de Acherón. Desde la gran unión del pueblo Escorpión. Desde la gran fractura de los Elfos tras ser coronado Arlen. Desde la germinación de un nuevo odio, entre Leones y Enanos.

Ahora todos los clanes y razas han percibido que algo está apunto de ocurrir. Las Hijas de Ontoro siguen afincadas en la capital Azarquiel. Las viejas alianzas han muerto, la mancha negra se extiende marchitando toda la vida del ecosistema a su paso, y por si fuera poco, la tentanción de sentarse en el trono de Azarkia y manejar su poder desde Azarquiel hace mella en las mentes de alguno dirigentes.

Sin embargo, las hijas de Ontoro se han convertido ahora en el principal problema del Valle de Azarkia. No habrá paz, hasta que la capital esté liberada de bestias. No habrá paz, hasta que la mancha negra se disipe, no habrá paz, hasta que los cristales de Ontoro sean purificados.

Pero el destino de Azarkia está únicamente en manos de todos sus habitantes. Los azarkianos y azarkianas de todos sus clanes y razas.



CARACTERIZACIÓN

El vestuario de esta partida está muy marcado por dos factores. El primero es evidentemente la facción a la que pertenezca el personaje, que por tanto lo ligará también culturalmente. Podemos encontrar personajes de diferentes clanes humanos y de diferentes razas, lo cual aumenta su complejidad.

Cada clan o facción, tiene unos colores asignados, y unas preferencias a la hora de marcar su caracterización, para tener más detalles recomendamos que echéis un vistazo a los manuales de trasfondo de cada facción:

Clanes Humanos:

Osos: Caracterización de norteños y bárbaros, con armas contundentes, pinturas de guerra y piezas de armadura de cuero. Su color predominante es el marrón.
Lobos: Caracterización mezcla de indios americanos con pueblos pictos. Plumajes, pinturas corporales, adornos de caza y pieles. Suelen usar arcos y lanzas. Su color predominante es el gris.
Serpientes: Caracterización de hechiceras tribales, brazaletes, bastones. Abundante joyería. Maquillajes imponentes y en forma de escamas. Los esclavos por el contrario dependen del estatus de su dueña y de su clan de origen. El color predominante en las serpientes es el verde.
Zorros: Caracterización oriental. Detalles de culturas asiáticas, kimonos, gorros vietnamitas. Usan arcos cortos, espadas cortas y dagas. Suelen tener multitud de accesorios como joyas, cinturones, colgantes, mochilas y bolsos. Su color predominante es el naranja.
Escorpiones: Caracterización árabe. Estilo pueblo tuareg, oriente próximo. Turbantes, chilabas, ropajes largos y ligeros. Suelen usar sables y lanzas. También adornan sus cuerpos con tatuajes. Su color predominante es el granate.
Leones: Caracterización de civilizaciones clásicas como romanos, íberos o griegos. Visten togas y kitones. Piezas de armadura de metal. Usan cascos y armas cortas, y también escudos grandes. Su color predominante es el rojo.

CARACTERIZACIÓN

Primeros Nacidos:

Elfos: Caracterización de elfos al estilo Tierra Media. Ropajes medievales lustrosos y complejos, colorido, joyas brillantes, orejas picudas, melenas largas, ojos de diferentes colores. Usan predominantemente bastones y arcos, pero pueden usar otro tipo de armas. No poseen un color predominante. Aunque en sus estandartes usan el color blanco.
Enanos: Caracterización similar a los enanos de Tolkien o World of Warcraft. Menudos con facciones de la cara exageradas. Grandes barbas y abalorios, martillos, hachas, escudos, mazas, y por supuesto complejas armaduras con mucha artesanía. Tampoco poseen un color predominante, pero sus estandartes son azules, como los zafiros.
Pieles Verdes: Los pieles verdes abarcan a los orcos, trols y goblins. Visten con ropas rasgadas y armaduras rudimentarias. Armas bastas y muy tribales. Los orcos poseen una estética muy parecida a los orcos de los mundos de Warcraft. Prominentes mandíbulas, grandes colmillos. Los trols son la versión agrandada de los orcos, con rasgos todavía más pronunciados. Los goblins son más ágiles y visten de manera más histriónica. Su rasgo más prominente son sus enormes narices puntiagudas. Su color predominante es el verde.

CARACTERIZACIÓN

Otros:

Orden de Halatir: Una orden religiosa al más puro estilo de caballeros templarios, pero sin las conocidas armaduras de metal. Visten ropas sencillas y tabardos de la Orden, la cual es representada por un águila. Sus colores asociados son el blanco y el rojo.

No Muertos y Nigromantes: Estética cadavérica, con ropas rasgadas, detalles y armaduras de esqueletos. Malformaciones. Su color predominante es el negro.

Bandesh: Caracterización tribal africana. Taparrabos con colgantes largos, tocados, bastones y lanzas. Numerosas pinturas de guerra. No tienen un color predominante.

Nómadas: Son humanos que no pertenecen a ninguna facción en concreto. Llevan vagando por el valle y fuera de él desde hace muchísimos años. Se mueven en caravanas y no poseen un estilo propio, ni estandartes, ni sentido patriótico.

Hay que tener en cuenta que son simplemente colores de referencia. No es necesario vestir esos colores por completo.

El segundo factor es el estatus social. Dependiendo del estatus social de cada personaje dentro su facción su manera de vestir puede cambiar radicalmente. Para ello consultar los manuales de trasfondo de cada facción.

CARACTERIZACIÓN

EXPERIENCIA DE JUEGO

Puesto que el evento **“Azarkia Cristal Oscuro”** está diseñado para entretenerse y pasarlo bien, pero también para **centrarnos en el trasfondo y la narrativa del final de saga**, el sistema de juego será severamente simplificado respecto a anteriores ediciones, 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.

Se reducirá la lista de habilidades, así como también la cantidad de habilidades en ficha. 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 menos 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.

Los personajes ya no tendrán que recolectar recursos, puesto que el sistema de comercio ha experimentado un cambio de modelo.

La muerte de un personaje, fin de su trama (ha completado todos sus objetivos) 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).

EXPERIENCIA DE JUEGO

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.

El sistema de magia, o de batallas tendrá también severos cambios respecto a ediciones anteriores, en pro de simplificarlo todo, y hacer más jugable todo el sistema.

Todo está centrado en que rolear y hacer escenas sea el principal recurso de la partida. Convirtiendo a los jugadores y jugadoras en los auténticos protagonistas.

Aún así, volvemos a insistir. **Azarkia es un mundo cruel**, severo y despiadado. Los personajes se enfrentarán a todo tipo de historias y si no se anda con cuidado, **es probable que el personaje pierda su vida**.

Las características del mundo, y su carácter injusto, mostrarán **situaciones de esclavitud, violencia, asesinatos, traiciones, enemistades y todo tipo de experiencias crudas.** No obstante os recordamos que todo es mera ficción y que interpretar y disfrutar es la esencia que lo debe mover todo.

HORARIOS

VIERNES:

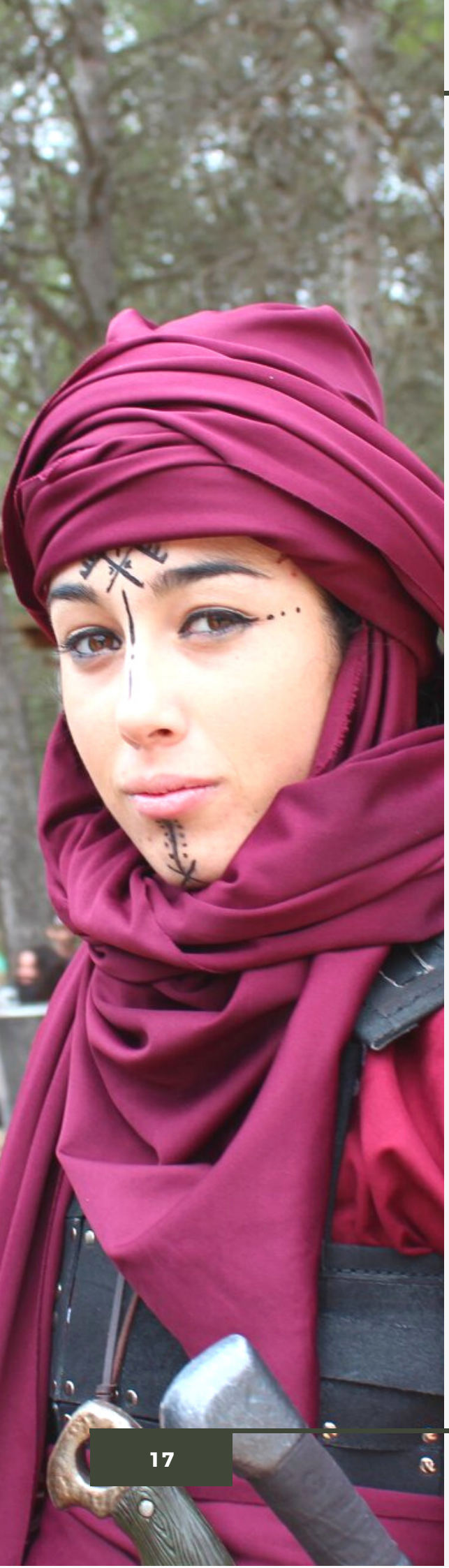
El viernes noche se hará la recepción a partir de las 18:00. Donde os llevaremos a vuestras habitaciones para que os pongáis cómodos y cómodas y descarguéis el equipaje. Después deberéis retirar el coche a la zona de parking.

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 másters por cualquier tipo de duda acerca de la partida o sus mecánicas.

Luego haremos unas cuantas escenas de introducción. No es necesario que os caractericéis al 100% para estas escenas, sobre todo aquellas personas que tengan que hacerse maquillajes complejos.

Quien quiera podrá quedarse de chill en la taberna, tomando algo y hablando con el resto de personas.



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 de 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, zona de taberna.

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).

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.

Si mandaste el **formulario de preinscripción** y la organización te ha comunicado que tu personaje ha sido aceptado también debes completar el formulario de inscripción para recibir todos los datos e instrucciones para completar tu plaza.

Puedes encontrar todos los personajes en la
"LISTA DE PERSONAJES".

¿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, criaturas, 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.

¡Vive Azarkia desde dentro!