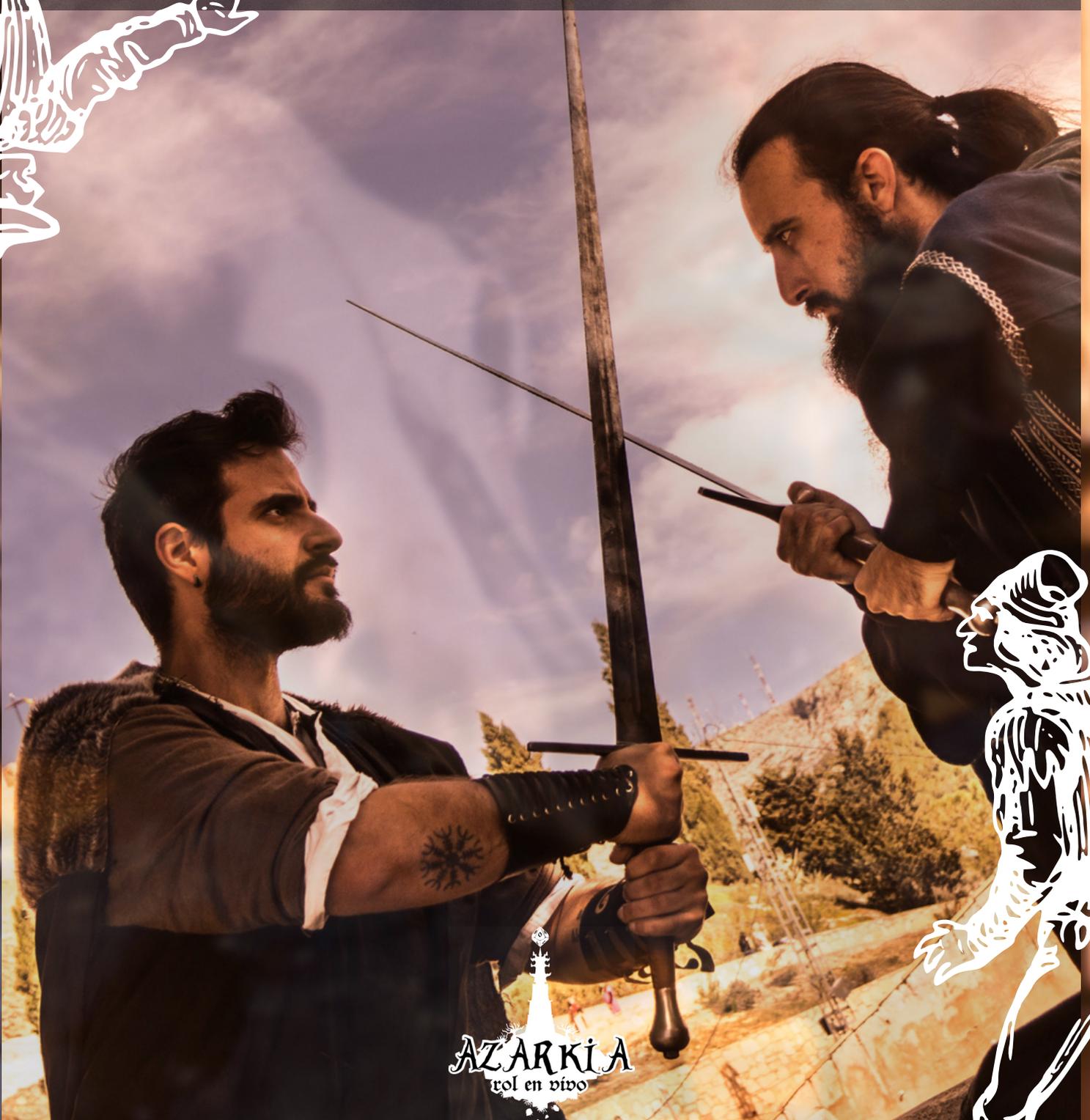


# AQVELARRE

*Maledictus Coronam*

12 - 13 - 14 MAYO 2023



**AZARKIA**  
rol en vivo



## ACERCA DEL EVENTO

Aquelarre: Maledictus Coronam es un evento de rol en vivo de ficción histórica que nos sumergirá en la baja y oscura edad media en la península ibérica. Intrigas palaciegas, conflictos entre reinos, diferentes culturas, elementos sobrenaturales y por supuesto espada y brujería. Todos los elementos para acercarnos a conocer nuestra propia historia, con toques de fantasía muy sutiles. Vive la experiencia de primera mano y conviértete en el/la protagonista de la historia.

Una villa controlada desde hace siglos por el pueblo árabe, es recientemente conquistada por el reino de Castilla. Sin embargo, tras ser expulsado el pueblo árabe, éste se subleva y junto con la ayuda del reino de Aragón, consiguen retomar la villa. Castilla y Aragón firman un pacto y es finalmente el reino de Aragón quién controla el señorío. Sin embargo ese pacto hace que el pueblo deba estar gobernado por el señorío de Aragón pero con el consejo conformado por árabes, judíos y castellanos.

Al poco tiempo de gobernar y con los ánimos todavía crispados. La cabeza regente de la villa muere en muy extrañas circunstancias. Lo que destapa un vacío de poder y una enorme desconfianza entre las facciones que componen ahora el señorío. Todos desconfían de todos e incluso algunos, culpan de la extraña muerte, a la corona que ostentaba, ya que la consideraban un presente maldito y un acto de brujería.

Forma parte de alguna de las diferentes facciones que podréis encontrar: Castilla, Aragón, Taifas Árabes, Comunidades Judías, pueblos nómadas, entre otras tantas.

# 12-13-14 MAYO 2023

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

**AQUELARRE: MALEDICTUS CORONAM 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 CLERO (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 NOBLEZA (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/A (MENORES DE 2 AÑOS) GRATUITA**

**PLAZA BAJO CLERO (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 MARZO.

**DOS PAGOS:** PRIMER PAGO ANTES DEL 1 DE FEBRERO, Y SEGUNDO PAGO ANTES DEL 1 DE ABRIL.



---

## DEVOLUCIÓN

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

DESDE EL 2 DE MARZO HASTA EL 1 DE ABRIL, DEVOLUCIÓN DEL 50% DE LA PLAZA.

A PARTIR DEL 2 DE ABRIL, 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

Se trata de un evento en un formato sencillo, pero lleno de acción. Donde podréis vivir diferentes aventuras e hilos argumentales a los que os podéis ir enganchando, aunque ya tendréis algunos asignados de inicio en vuestra ficha. La partida se centra en torno a la historia de un pequeño pueblo en el que parte de la corte ha tenido que instalarse a la fuerza.

No vamos a respetar el rigor histórico de la época en pro de la paridad de personajes con peso en la historia pertenecientes a cualquier género. De este modo, todos los personajes independientemente de su posición jerárquica serán moldeables por la persona que los interpreta.

Personajes de la corte, artesanos y artesanas, miembros del ejército cristiano y musulmán, representantes de las diferentes religiones, campesinos y campesinas, nómadas, viajeros...

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.

Con un sistema de juego extremadamente sencillo. Lo que queremos es que prime la interpretación por encima de todo. Pocas reglas y las existentes extremadamente sencillas.

## TRASFONDO

La Península Ibérica en los primeros años del Siglo XI. Nos encontramos en vísperas de la unión de los reinos de Castilla y León. Tras la derrota de los almohades en las Navas de Tolosa nada puede detener ya a los reyes cristianos que inician una ofensiva definitiva contra Al-Andalus.

Castilla, fortalecida, encrudece sus ataques en el sur, mientras lucha contra los reinos vecinos por la supremacía de la península. El avance de Aragón, comandado por Jaime I "El Conquistador" y de Portugal hacia el sur es también una evidencia.

Mientras tanto, Leon también hace estragos en Extremadura. Los Árabes, convertidos ahora en vasallos de la corona de Castilla, han dividido Al-Andalus en los reinos de Taifas, pequeños reinos esparcidos por todo el litoral del levante, las baleares y el estrecho.

Por otro lado, una cruzada se está moviendo en el seno de Europa, y pronto habrá que partir hacia Oriente. Sin embargo, entre los pueblos hay rumores de brujería y de personas con capacidades sobrenaturales a los que la Fraternita Vera Lucis (el antecedente de la Inquisición) perseguirá y condenará. Nadie sabe quién pertenece a esta secreta organización, pero su sola posible existencia estremece al más valiente.

Una extraña sombra se extiende por las tierras hispanas, sin que sus habitantes se den cuenta. Algo que yacía dormido ha despertado, empezando por la Villa de Alsaru. Situada cerca del territorio de las Taifas árabes y colindante con el reino de Aragón y Castilla.



---

# 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 del reino de Castilla, Aragón, Navarra, Portugal, León, o las Taifas Árabes de Valencia, Orihuela, Baza.

Cada reino o facción, tiene unos colores asignados que les representan. Como por ejemplo:

Reino de Castilla: Rojo y Blanco.

Reino de Aragón: Rojo y Amarillo.

Reino de León: Blanco y Lila.

Reino de Portugal: Blanco y Azul.

Taifa de Orihuela: Verde.

Taifa de Valencia: Verde y Amarillo

Taifa de Baza: Verde y Rojo.

Son simplemente colores de referencia. No es necesario vestir esos colores por completo.

El segundo factor es el estatus social. Los personajes más cercanos a la corte vestirán con ropajes más lustrosos, adornos, joyas y piezas de mejor calidad. El populacho vestirá de forma más básica.

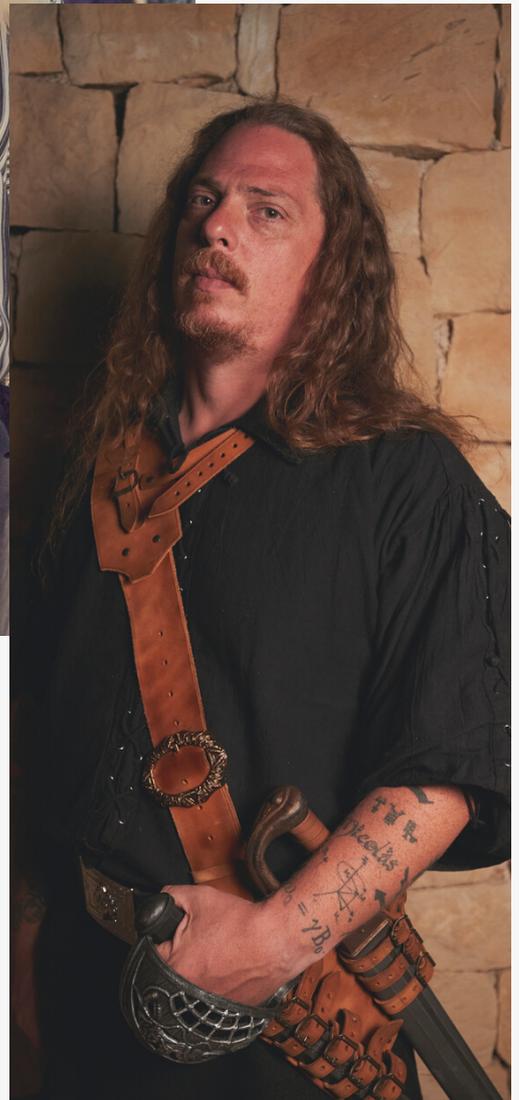
En cuanto a vestimenta a nivel general. Los cristianos vestían con tabardos, pantalones, calzas (en el caso de las altas esferas), cotas, cascos de metal y cuero. Camisas de mangas abullonadas. Piezas de lana, lino, jubones de cuero. Las mujeres también vestían túnicas largas, mantones, sandalias, velos.

Los árabes vestían túnicas largas, chilabas, turbantes, fajines, pantalones bombachos, burkas, pañuelos. Vestían también pieles, y piezas de cuero. Los tejidos eran más sedosos.



---

# CARACTERIZACIÓN



---

# CARACTERIZACIÓN



---

# CARACTERIZACIÓN



---

# EXPERIENCIA DE JUEGO

Puesto que el evento “Aquelarre Maledictus Coronam” está diseñado para entretenerse y pasarlo bien, el sistema de juego será severamente 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 (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).

**Algunos personajes pueden recolectar 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.





---

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

Tras la charla, dispondremos de tiempo de taberna offrol, con música y jugos. 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.

**¿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 Edad Media en Aquelarre.