

NÚMENORQUEST

Jornadas lúdicas

Partidas de rol, juegos de mesa y sorteos

1 de junio de 2024, 12 a 20h

Sala de eventos del Replay Outlet Boardgame
Café (Metro Puerta de Toledo, Madrid)

Programa:

- 12h Guerra del Anillo
- 12:30h Misterios de Candlekeep (D&D 5ed)
- 12:30h Inis
- 17h Torneo de Cirya
- 17h Torneo de Magic Commander
- 18h Jardines de Lórien (Four Gardens)
- 19h Licántropos de Angmar (Hombres lobo de Castronegro)

Se ruega inscripción a través del formulario disponible en redes (aforo máximo 70 personas).

Las personas que asistan pueden llevar sus propios juegos, con independencia del programa. Dispondremos también del catálogo de juegos del Replay.

Más información en smialnumenor.es

Ilustración de Firat Solhan



12h. Guerra del Anillo (Juego de mesa)

Un grupo de jugadores toma el control de los Pueblos Libres, mientras que otro controla los ejércitos de la Sombra. El juego se puede ganar mediante una victoria militar si Sauron conquista un cierto número de ciudades y fortalezas de los Pueblos Libres, o viceversa. Pero la verdadera esperanza de los Pueblos Libres radica en la misión del Portador del Anillo: mientras los ejércitos se enfrentan en la Tierra Media, la Comunidad del Anillo está tratando de llegar en secreto al monte del Destino para destruir el Anillo Único.

Guerra del Anillo es un juego de estrategia competitivo para 2-4 jugadores. Es considerado el juego de mesa más acertado sobre la obra de Tolkien.

- Organiza la actividad: Túrin Adanedhel.
- Jugadores: 4. 3 plazas disponibles.
- Duración aproximada de la partida: 4 horas.

12:30h. Misterios de Candlekeep (Partida de rol)

Candlekeep atrae a los eruditos como una llama atrae a las polillas. Historiadores, sabios y otras personas que anhelan conocimiento acuden en masa a esta biblioteca fortaleza para examinar su vasta colección de libros, en los que están garabateadas las respuestas a los misterios que los atormentan. Muchos de estos libros contienen sus propios misterios, cada uno de los cuales es una puerta a una aventura distinta.

Misterios de Candlekeep es una antología de aventuras para niveles entre 1 y 16, donde los misterios que esconde un libro catapultan la acción. El nivel de la aventura es adaptable a las personas que la jueguen, por lo que no se requiere experiencia previa jugando a rol.

- Sistema: D&D 5ed.
- Directora del juego: Silmariën.
- Número de jugadores: hasta 6.
- Duración aproximada de la partida: 3 horas.

12:30h. Inis (Juego de mesa)

Sumérgete en el mundo de las antiguas leyendas celtas. A la proa de tu barco sientes el cosquilleo de la anticipación por ver señales de tierra firme. A medida que tus ojos penetran la cada vez más fina niebla consigues distinguir la silueta de unas agrestes colinas. Has llegado a tu nuevo hogar. Ahora tus clanes podrán participar en una nueva era de prosperidad. Los Jefes rivales también están arribando a esas mismas costas y pronto llegará el momento de reunir a la Asamblea y elegir al Gran Rey de Inis. ¿Serás tú aquel que merezca ascender al trono?

Inis es un juego de mayorías ambientado en la época celta en el que cada jugador controla una serie de clanes que deberá ir desplegando y desplazando sobre el tablero.

- Organiza la actividad: Amrod Felagund.
- Número de jugadores: 4. 3 plazas disponibles.
- Duración aproximada de la partida: 1,5 horas.



17h. Torneo de Cirya (Juego de mesa)

Cirya es un juego inspirado en el Tak que crearon James Ernest y Patrick Rothfuss en 2016, y que se describe en El Temor de un Hombre Sabio. De acuerdo a los creadores de Cirya, “*hemos construido todo un relato plausible sobre la historia de Cirya como un juego que ha estado siempre vinculado a la historia de Númenor y los Dúnedain*”.

- Organizan la actividad: Amrod Felagund y Vardamir.
- No hay número límite de jugadores o tiempo.

17h. Torneo de Magic Commander (Cartas Magic)

En esta modalidad para varios jugadores, eliges una criatura legendaria para que sea tu comandante y construyes el resto del mazo en torno a su identidad de color y sus habilidades. Los jugadores solo pueden incluir en el mazo una copia de cada carta, a excepción de las tierras básicas, pero se permite usar cartas de toda la historia de Magic. Para jugar solo necesitarás tu mazo commander.

- Organiza la actividad: Guille.
- Número de jugadores: hasta 4 por mesa.
- Duración aproximada de la partida: 60 minutos.

18h. Jardines de Lórien (Juego de mesa)

Hace mucho tiempo, en una hermosa región de Aman, Irmo y Estë honraron a Eru Ilúvatar construyendo una pagoda mística que simbolizaba las cuatro estaciones de los Jardines de Lórien. Sin embargo, estos dos Valar quieren retirarse por una temporada y han convocado una competición para decidir quién les sustituirá. La persona capaz de construir el jardín más hermoso alrededor de la pagoda recibirá ese honor.

Jardines de Lórien es una adaptación de Four Gardens.

- Organiza la actividad: Beleg Cúthalion.
- Número de jugadores: hasta 4.
- Duración aproximada de la partida: 60 minutos.

19h. Licántropos de Angmar (Juego de roles ocultos)

Año 1356 de la Tercera Edad. El rey Argeleb I de Arthedain, que reclamara el señorío sobre todo el antiguo reino de Arnor, acaba de caer en batalla contra la alianza secreta entre el Reino de Angmar y el señor de Rhudaur. El Rey Brujo de Angmar, de quien aún no se sabe que es el señor de los Nazgûl, está reuniendo en Rhudaur a hombres malvados, orcos y otras criaturas malignas. Atrapados entre la sombra y las Montañas Nubladas, la única opción de los habitantes de Rhudaur es emprender la huida hacia los vecinos reinos de Arthedain o Cardolan. No obstante, algunos se resisten a abandonar sus hogares, aún a costa de exponerse a la creciente sombra que los acecha. Las últimas historias que llegan hablan de ataques de licántropos en las horas más oscuras de la noche...

Licántropos de Angmar es una adaptación de Hombres lobo de Castronegro.

- Directores del juego: Silmariën y Vardamir.
- Número de jugadores: hasta 18.
- Duración aproximada de la partida: 30 minutos.

