



ÆQUILIBRIUM

— ASOCIACIÓN —

TIERRAS DE SANGRE II

OMNIA

Índice

¿QUÉ ES OMNIA: TIERRAS DE SANGRE II...	2
LUGAR DEL EVENTO.....	3
HORARIO.....	3
NORMAS Y AVISOS.....	3
INDISPENSABLES.....	4
MAPA DE OMNIA.....	5
SITUACIÓN DEL CONFLICTO ACTUAL.....	6
BANDOS Y ALIADOS.....	7-10
LÍNEA TEMPORAL.....	11
CONTACTO.....	12

¡SON DOCUMENTOS INTERACTIVOS!

Pincha sobre los apartados del índice, las ubicaciones o las redes sociales para acceder a un enlace directo que te lleve a ellos

¿QUÉ ES OMNIA: TIERRAS DE SANGRE II?

Se trata de un evento de **Batalla y Rol en Vivo**, donde los participantes interpretarán a personajes ficticios dentro de un entorno de fantasía oscura y medieval. En él primará el combate, la interpretación y el rol entre jugadores.

Se utilizará el sistema de **"SANDBOX"**, donde cada jugador creará su personaje, siguiendo una coherencia con el trasfondo del lugar donde se desarrollará la trama, y escogiendo una de las clases que mejor le encajan.

Para ello, nos trasladamos al ya mermado territorio de Lester, donde Valeria pretende seguir avanzando tras lo ocurrido en la capital de Eurequia. Ambos se aferran a sus nuevos aliados en este conflicto que no parece tener final.

*¿Conseguirá Valeria una nueva victoria?
¿O será Eurequia quien se alce victoriosa esta vez?*



LUGAR DEL EVENTO

OMNIA: Tierras de Sangre II, tendrá lugar en el **Parque el Humedal**, ubicado en Coslada, Madrid, del **23 de noviembre de 2024**.

📍 Parque el Humedal, 28822 Coslada, Madrid

♦ ZONA DE APARCAMIENTO:

Se puede aparcar a lo largo de toda la calle principal, en Avenida del esparragal, al margen del parque. Briefing en el Merendero del Lobo.

♦ PRECIO DE LA ENTRADA: 10€

HORARIO

CHECK-IN: de 08:30 a 09:30

BRIEFING: de 09:30 a 10:00

JUEGO de 10:00 a 13:00

COMIDA de 13:00 a 14:00

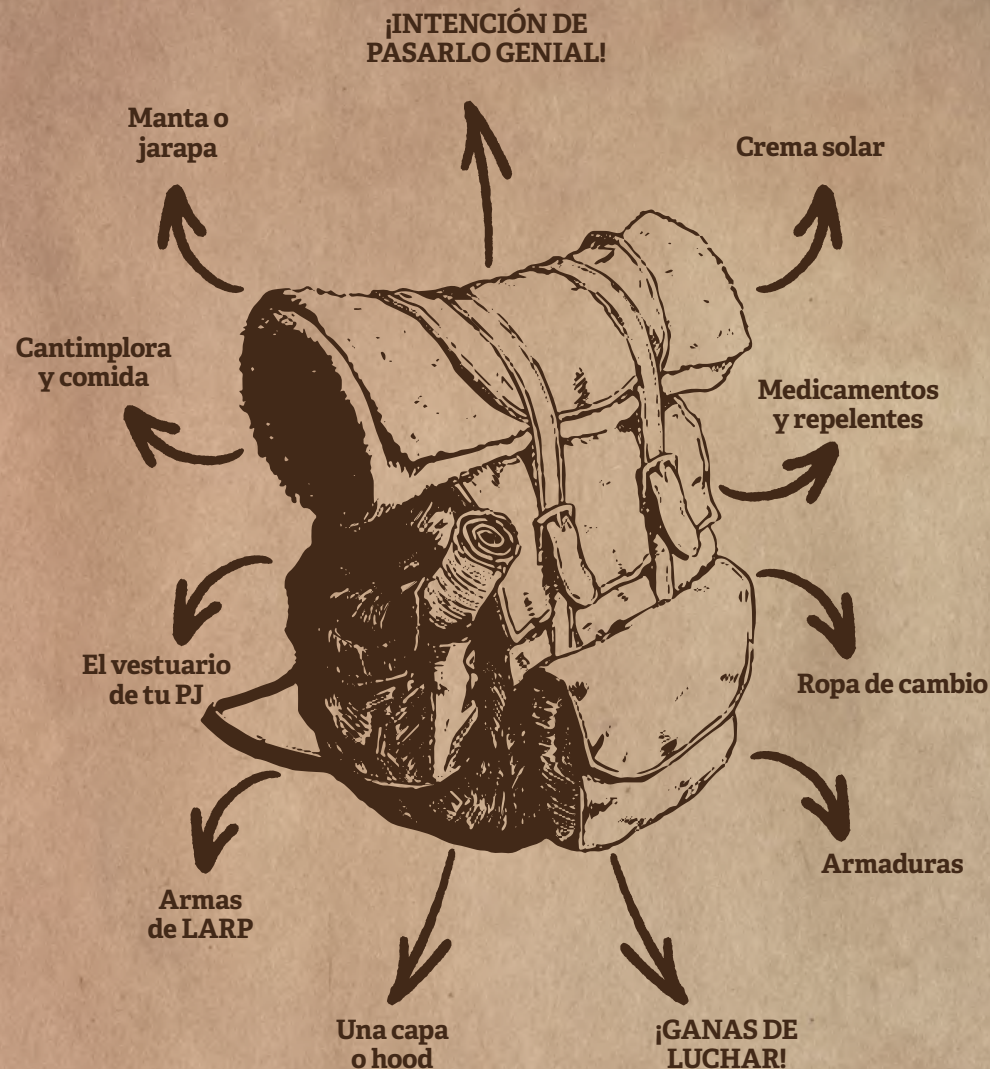
JUEGO de 14:00 a 17:00

FIN 17:00

NORMAS Y AVISOS

- Nos encontramos en un espacio natural, toda la basura que generemos deberá ser retirada y desechada en un contenedor o basura.
- El respeto hacia la Organización y el resto de participantes al evento es obligatorio. Cualquier tipo de agresión verbal o física intencionada podrá significar un motivo de sanción o expulsión.
- Antes de la parada a comer y antes del fin de juego, se harán batidas para recoger proyectiles y objetos de juego.
- Encender fogatas de cualquier tipo está prohibido.
- Las personas fumadoras no tirarán los cigarros en el suelo. Procuremos desecharlos en las papeleras.

INDISPENSABLES



MAPA DE OMNIA



♦ UBICACIÓN

La batalla tendrá lugar en Lester, pues tras la derrota de hace un año, el territorio todavía no se ha recuperado y el rey Carlan ve una oportunidad de conquistarlo y tomar dichas tierras como suyas.

♦ CONFLICTO ANTERIOR

Danquios, el hijo mayor de Esanquios, General de los ejércitos de Valeria, cruzó la frontera entre Lester y Jaspét por el temor a la creciente llegada de soldados de Eurequia. Pero saltarse los tratados está penado por la ley y la comandante Cairn no permitió tal descaro, provocando que la retención del joven fuera el detonante para una guerra innecesaria que, aún hoy, sigue en marcha.

SITUACIÓN ACTUAL DEL CONFLICTO

Thaloria ha caído. A oídos de todo el continente de Omnia llegan las misivas de la invasión de un extraño ejército y la llegada del innumerable. Muchos recuerdan con terror el nombre de aquel ejército, imaginándose un nuevo horizonte oscuro y vacío, mientras que otros solo ven la oportunidad de alcanzar metas pasadas debido a la debilidad de Eurequia.

El rey Carlan ha reunido a sus ejércitos para prepararse, pues es la oportunidad de reconquistar territorios que, antaño, debieron pertenecer a su nación. Pero Eurequia no está sola.

Los acuerdos entre la regente de Marcat, Lady Rowena, con la reina Liriel y su nuevo esposo, ponen a los elfos de Taure Echya a su favor en esta contienda. Pero Valeria también guardaba un as bajo la manga, pues el desaparecido Roderick consiguió algunos aliados mercenarios tras las fronteras de Gorbaug. Fieros bárbaros dispuestos a luchar a cambio de oro y recompensas humanas.

Dos bandos enfrentados bajo los estandartes de 4 naciones, en una guerra que supondrá un cambio para toda Omnia.

BANDOS Y ALIADOS

◆ EUREQUIA



Pese a sus esfuerzos por recuperar la gloria de su nación, Eurequia ha sido azotada por una maldición invisible.

La muerte de la Mater y la batalla perdida en las fronteras parecen susurros del pasado tras lo acontecido en los últimos meses. Los pocos ciudadanos que escaparon de Thaloria cuentan que la ciudad ha sido tomada por un ser cuyo nombre te atrapa en su vacío, donde los muertos renacen como criaturas carentes de conciencia cuyas armas solo conocen la muerte.

Las ciudades más alejadas siguen enviando emisarios y mensajeros, pero los que regresan dicen que un humo negro crece desde el interior de la ciudad, cubriendo el cielo de oscuridad.

Los regentes y nobles de las ciudades se han reunido en las dependencias de Rowena Caster para decidir como actuar, pero los problemas aumentan en la mesa. Valeria avanza por Jaspet y con las tropas mermadas, la capital tomada y ningún líder que dirija la contienda, solo queda recurrir a las viejas alianzas y a la estrategia militar de Helga, recién nombrada General de los ejércitos de Eurequia. Que las estrellas guíen su espada.

- El ejército de Eurequia está formado en su mayoría por humanos.
- Sus soldados suelen vestir de tonos marrones y dorados, con algún distintivo en morado, en honor a las Mater.
- Expertos en armas de asedio.
- Su fe es guiada, en su mayoría, por la energía de la astralita, pero el culto a los seis está permitido en toda la región.

◆ ALIADO: TAURE ECHYA



Los elfos del norte guarecen sus fronteras con recelo, pues las afrentas del pasado aún pesan en sus pensamientos.

La reina Liriel, de Bosque Esmeralda, sufría las consecuencias de haber mermado las relaciones con las naciones humanas colindantes. Falta de suministros, escasez de nuevas materias, aliados... Pero la fiesta de los Reinhard le abrió las posibilidades de nuevos pactos y promesas.

Casada con Lord Viktor Van Teler, de Val'Sacer, las posibilidades de recuperar una tierra, hace siglos perdida, crecen. Pero un pueblo perdido no es aliado suficiente.

Rowena Caster y Liriel Elaith establecieron acuerdos y tratados que suponen un cambio en los acontecimientos. Los elfos marcharán a la guerra junto a Eurequia, una decisión que podría representar el inicio de una fuerte enemistad con Valeria y cerrar para siempre los lazos comerciales que un día Liriel mantuvo con ellos.

- El ejército de Taure Echya está formado por elfos.
- Sus soldados visten el negro y azul, con armaduras plateadas y pieles.
- Dvorak y los elementales guían su fe.

◆ VALERIA



El General Esanquios salió victorioso de la batalla, y creyendo que se habían causado demasiadas muertes por un malentendido era momento de parar la campaña, pero el rey Carlan, y sus más cercanos consejeros, desean continuar con el avance militar.

Eurequia está en sus horas más bajas. Han interceptado cartas y mensajes que cuentan historias semejantes a las ocurridas hace 15 años en Val'Sacer. Si los textos son ciertos, Thaloria está desprotegida y libre de tomar.

Algunos rechazan la idea de retomar la guerra contra la nación vecina, convencidos de que la paz se debe restablecer y de que un peligro inminente crece, amenazando el bienestar de su pueblo.

Fuertes discusiones han comenzado en la corte. El miedo a las represalias y a la alianza de Eurequia con los elfos de Taure Echya están sobre la mesa. Pero el rey Carlan ha sido claro. Lo que un día tuvo que pertenecer a Valeria, será tomado. Eurequia no es el único con aliados en Omnia, pues más allá de los muros de sus fronteras, las tierras de Gorbaug esconden fieros guerreros dispuestos a la guerra por una recompensa.

- El ejército de Valeria está formado en su mayoría por humanos.
- Sus soldados suelen vestir una triada de color negro, rojo y gris.
- Expertos en el combate cuerpo a cuerpo.
- Su fe es guiada, en su mayoría, por la Unión de la Triada.

◆ ALIADO: GORBAUG



En las yermas tierras de Gorbaug, o cazas o te dan cazan. No hay disputa que no acabe con un muerto y un vencedor.

Entre las tribus de orcos y trasgos, algunos humanos han sobrevivido luchando y lidiando con ellos. Bárbaros y asesinos se disputan los territorios con las bestias, pero sus costumbres no les alejan de parecerse a ellas.

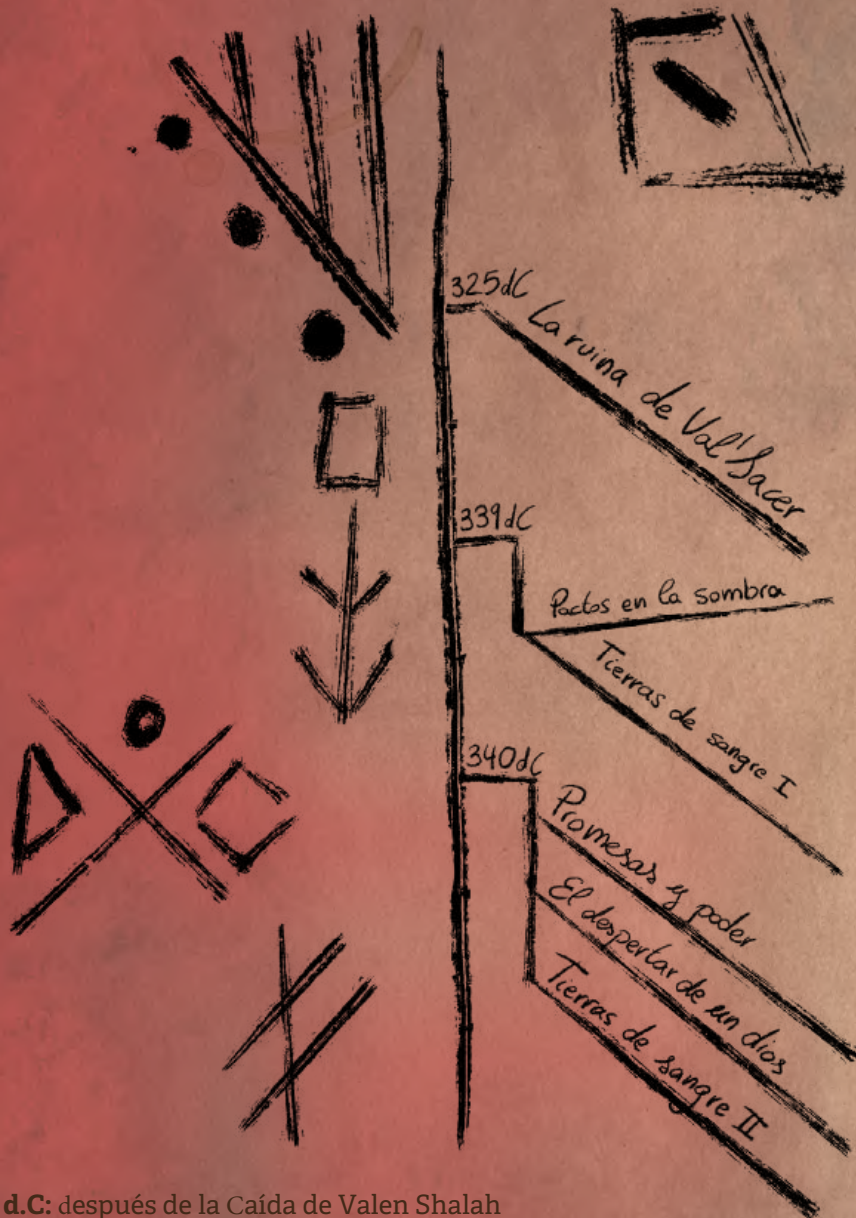
Aquí no existen los reyes o regentes. Los más fuertes lideran sus aldeas y son sucedidos por quien haga rodar su cabeza.

Su fiereza y fortaleza no pasa desapercibida para quien ama la guerra.

Lord Roderick Devlin sabía que entre los mercenarios más sangrientos de estas tierras encontraría aliados. Pese a carecer de dotes lingüísticas y modales, supo a la perfección que ofrecer para contar con sus espadas. Y, aunque la muerte de Roderick pudiera suponer un cambio en los acuerdos, los fieros guerreros de Gorbaug han decidido cumplir con su palabra si los humanos de Valeria mantienen lo acordado.

- Los mercenarios de Gorbaug varían entre orcos y hombres salvajes.
- Sus soldados visten con ropajes arabescos, adornados con huesos y pieles.
- No hablan de su religión fuera de sus tribus.

LÍNEA TEMPORAL



d.C.: después de la Caída de Valen Shalah

ORGANIZADO POR:

Asociación Æquilibrium

CONTACTO Y DUDAS

asociacionaequilibrium@gmail.com

REDES SOCIALES

Web: asociacionaequilibrium.org

Instagram: @asociacionaequilibrium

Facebook: Asociación Æquilibrium

Twitter: @A_Aequilibrium

Youtube: Asociación Æquilibrium

Twitch: Asociación Æquilibrium