



EL SEÑOR — de los — ANILLOS



CAMPAMENTO
JUNIORS AXENIA
— 2027 —





ÍNDICE

Introducción.....	7
Resumen de las Películas	8
La Comunidad del Anillo.....	8
Las dos Torres.....	10
El Retorno del Rey	12
Personajes	15
- Día 0: final de curso -	23
- Día 1: 18/08/2027 -	25
Llegada al centro.....	25
Llegada al Campamento	26
Asamblea.....	27
Velada.....	30
- Día 2: 19/08/2027 -	32
Buenos días.....	32
Gran juego.....	33
Asamblea.....	36
Velada.....	37
- Día 3: 20/08/2027 -	39
Buenos días.....	39
Gran juego.....	40
Asamblea.....	41
Velada.....	43
- Día 4: 21/08/2027 -	45
Buenos días.....	45
Gran juego.....	46



Asamblea.....	48
Velada.....	49
- Día 5: 22/08/2027 -	52
Buenos días.....	52
Gran juego.....	54
Asamblea.....	55
Velada.....	56
- Día 6: 23/08/2027 -	59
Marcha Mayores.....	59
Marcha Pequeños.....	60
Asamblea.....	62
Velada.....	63
- Día 7: 24/08/2027 -	65
Buenos días.....	65
Gran juego.....	66
Asamblea.....	67
Velada.....	68
- Día 8: 25/08/2027 -	71
Buenos días.....	71
Gran juego.....	72
Asamblea.....	74
Velada.....	75
- Día 9: 26/08/2027 -	78
Buenos días.....	78
Gran juego.....	79
Asamblea.....	80
Velada.....	81



- Día 10: 27/08/2027 -	84
Buenos días.....	84
Gran juego.....	85
Asamblea.....	87
Velada.....	89
- Día 11: 28/08/2027 -	91
Buenos días.....	91
Gran juego.....	93
Asamblea.....	95
Velada.....	97
- Día 12: 29/08/2027 -	99
Anexos.....	101
Anexo I : carta bilbo.....	101
Anexo II : codificación tenwar annatar.....	103
Anexo III : mapa de la Tierra Media.....	104
Anexo IV: información sobre los Nazgûl.....	105
Anexo V: frases sobre la Comunidad del Anillo.....	106
Anexo VI: información sobre galadriel.....	107
Anexo VII: la Historia del Anillo (sombras chinas).....	108
Anexo VIII: monedas feria kermesse.....	115
Anexo IX: Ingredientes brebaje para théoden.....	116
Anexo X: pistas sobre ella-laraña.....	117
Anexo XI: recuerdos de Pippin con el Palantír.....	118
Anexo XII: estandartes para los grupos.....	119
Anexo XIII: ambientación para hacer.....	120



INTRODUCCIÓN

Yo, como uno de tantos, conocía de la existencia de El Señor de los Anillos y punto. Sabía alguna cosa porque había visto alguna película casi a la fuerza un sábado o domingo por la tarde, pero poco más. Conocía sus personajes principales, porque quien no va a conocer a Gollum, Gandalf o Frodo, pero realmente no conocía todo ese argumentario, ni siquiera el objetivo, ni mucho menos el porqué del nombre.

Pero un día cambió todo ese interés. Allá por 2024, concretamente un 2 de marzo, asistía junto a nuestro consiliario a la Trobada de Consiliarios y Jefes de Centro que se celebra cada 3 años. Allí, el entonces Presidente Diocesano, Luis Albors, presentó un vídeo de El Señor de los Anillos muy revelador, que mostraba en cierto personaje ese reflejo de tan ardua tarea.

Y todo esto viene porque ese vídeo junto a todo lo que vino después me mostró que El Señor de los Anillos no es más que el mismo reflejo de nuestra alma en los personajes de esta historia. Esos sentimientos y esa aventura es la vida misma que todos vivimos a lo largo de nuestra vida.

Desde ese primer vídeo hasta el día de hoy pasó cierto tiempo hasta que realmente conocí toda la historia. Como algunos sabréis, esta misma historia estuvo entre las posibles ambientaciones para el Día Juniors de 2025, porque su argumento coincidía con la campaña de ese curso, porque El Señor de los Anillos es así, se puede relacionar con prácticamente todo lo relacionado con el cristianismo, como no puede ser de otra manera.

Pero al optar por otra ambientación, ahí se quedaron las películas, esperando a ser vistas, porque nunca era un buen momento para ver casi 4 horas de película. Hasta que realmente me empezó a rondar el buscar ambientación para este campamento, y es ahí cuando después de devorar los 3 libros en 3 semanas, la decisión estaba tomada.

Si os seguíis preguntando de que hablaba ese vídeo y que relación tenía con esa campaña Anuncia! tendréis que esperar, porque esta gran aventura nos enseñará muchas cosas a todos.

David Carpio



RESUMEN DE LAS PELÍCULAS

La Comunidad del Anillo

La historia comienza en la Tierra Media, un mundo habitado por hobbits, hombres, elfos, enanos y muchas otras criaturas. Hace miles de años, el señor oscuro Sauron creó un poderoso objeto llamado el Anillo Único, capaz de controlar a los demás anillos de poder y someter a todos los pueblos libres.

Durante una gran guerra, Sauron fue derrotado y el Anillo se perdió. Sin embargo, el mal nunca desapareció del todo.

Mucho tiempo después, en la pacífica Comarca, vive el hobbit Frodo Bolsón. Su tío, Bilbo Bolsón, le deja en herencia un anillo aparentemente normal.

El mago Gandalf descubre que ese anillo es en realidad el Anillo Único. Sauron ha recuperado fuerzas y está buscando desesperadamente el Anillo para volver a dominar la Tierra Media. Gandalf explica a Frodo que el Anillo no puede utilizarse ni esconderse para siempre. Debe ser destruido.

Frodo abandona su hogar acompañado por su mejor amigo, Sam Gamgi. Poco después se unen sus amigos Meriadoc Brandigamo (Merry) y Peregrin Tuk (Pippin).

Mientras avanzan hacia el este son perseguidos por los temibles Nazgûl, antiguos reyes humanos convertidos en servidores de Sauron.

Durante el viaje conocen a Aragorn, un misterioso montaraz que les ayuda a escapar de sus perseguidores.

Tras muchas dificultades llegan a Rivendel, el refugio élfico gobernado por Elrond. Allí se celebra un consejo donde representantes de los pueblos libres deciden qué hacer con el Anillo. Se concluye que la única forma de acabar con la amenaza es llevarlo hasta el Monte del Destino, en la tierra de Mordor, el único lugar donde puede destruirse.

Para esta misión se forma la Comunidad del Anillo, compuesta por: Frodo (portador del Anillo), Sam, Merry, Pippin, Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli y Boromir. Nueve compañeros para enfrentarse a los nueve Nazgûl.

La Comunidad intenta cruzar las montañas nevadas, pero fracasa. Entonces decide atravesar las antiguas minas de Moria.



Dentro encuentran una ciudad enana abandonada, llena de orcos y peligros. Allí descubren que los enanos fueron aniquilados por una criatura terrible.

Durante la huida aparece un monstruo legendario: un Balrog, un demonio de fuego y sombra. Gandalf se enfrenta a él en un puente para permitir que sus compañeros escapen. El Balrog arrastra a Gandalf consigo y la Comunidad cree que el mago ha muerto.

Entristecidos por la pérdida de Gandalf, los viajeros llegan al bosque élfico de Lothlórien, gobernado por Galadriel y Celeborn. Galadriel percibe el enorme peso que Frodo lleva sobre sus hombros y le ayuda a comprender que el destino de toda la Tierra Media depende de su decisión. Los elfos entregan regalos y provisiones a la Comunidad para continuar su misión.

A medida que se acercan a Mordor, el poder corruptor del Anillo se hace más fuerte. Boromir, preocupado por salvar su reino, intenta convencer a Frodo de que entregue el Anillo para usarlo como arma contra Sauron. Finalmente intenta arrebatárselo por la fuerza, pero enseguida comprende su error.

Frodo se da cuenta de que el Anillo puede corromper incluso a las personas buenas y decide continuar solo. Sin embargo, Sam se niega a abandonarlo y consigue acompañarlo.

Mientras Frodo y Sam parten hacia Mordor, el resto de la Comunidad es atacado por uruk-hai enviados por Saruman. Boromir defiende heroicamente a Merry y Pippin, pero muere tras recibir numerosas flechas. Antes de morir, reconoce a Aragorn como su verdadero líder y le pide que proteja Gondor. Los uruk-hai capturan a Merry y Pippin y huyen.

La Comunidad queda dividida:

- Frodo y Sam continúan hacia Mordor con el Anillo.
- Merry y Pippin son llevados prisioneros.
- Aragorn, Legolas y Gimli parten para rescatarlos.
- Gandalf parece haber muerto.
- Sauron sigue creciendo en poder.

La película termina dejando claro que la verdadera aventura apenas ha comenzado.



Las dos Torres

La historia continúa justo después de los acontecimientos de La Comunidad del Anillo. La Comunidad se ha separado y cada grupo sigue un camino diferente, pero todos luchan contra la creciente oscuridad de Sauron.

Tras abandonar al resto de la Comunidad, Frodo Bolsón y Sam Gamyi siguen su viaje hacia Mordor para destruir el Anillo Único. Pronto descubren que alguien los está siguiendo: una criatura extraña llamada Gollum.

Gollum fue en otro tiempo un ser parecido a un hobbit que encontró el Anillo siglos atrás. El poder del Anillo lo corrompió y lo transformó física y mentalmente. Ahora está obsesionado con recuperarlo, llamándolo constantemente "mi tesoro".

Frodo siente compasión por él y decide no matarlo. En cambio, lo obliga a guiarlos hasta Mordor.

Durante el viaje se hace evidente que Gollum tiene una personalidad dividida: una parte quiere ayudar a Frodo, mientras que otra sigue dominada por su deseo de recuperar el Anillo.

Mientras tanto, Meriadoc Brandigamo (Merry) y Peregrin Tuk (Pippin) han sido capturados por los uruk-hai. Los uruk-hai los transportan a través de grandes distancias para llevarlos ante Saruman. Sin embargo, antes de llegar son atacados por los jinetes de Rohan. En medio de la batalla, Merry y Pippin logran escapar y se internan en el misterioso Bosque de Fangorn. Allí conocen a una de las criaturas más antiguas de la Tierra Media.

En Fangorn encuentran a Bárbol, un Ent, una especie de pastor de árboles. Los Ents son seres enormes, lentos y sabios que llevan siglos cuidando los bosques. Al principio no desean involucrarse en la guerra de hombres, elfos y orcos. Sin embargo, Merry y Pippin les muestran cómo las fuerzas de Saruman han destruido enormes zonas del bosque para alimentar sus fábricas y ejércitos. Cuando los Ents contemplan la devastación, deciden actuar.

Después de la muerte de Boromir, Aragorn, Legolas y Gimli persiguen a los uruk-hai para rescatar a Merry y Pippin. Durante la búsqueda llegan también al Bosque de Fangorn. Allí ocurre algo inesperado.

Cuando todos creían que había muerto en Moria, reaparece Gandalf. Explica que derrotó al Balrog tras una larga lucha y que ha regresado con una misión renovada.



Ya no es Gandalf el Gris, sino Gandalf el Blanco, más poderoso y preparado para liderar la resistencia contra la oscuridad. Su regreso devuelve la esperanza a todos.

Gandalf conduce a Aragorn, Legolas y Gimli hasta el reino de Rohan. Allí gobierna el rey Théoden, pero el reino atraviesa una grave crisis. El consejero Gríma Lengua de Serpiente ha estado manipulando al rey durante años siguiendo las órdenes de Saruman. Gracias a Gandalf, Théoden recupera la claridad mental y vuelve a asumir el liderazgo de su pueblo.

Rohan se prepara para una guerra que parece imposible de ganar.

Mientras Sauron reúne sus fuerzas en Mordor, el mago traidor Saruman construye un enorme ejército de uruk-hai en Isengard. Su objetivo es destruir Rohan y convertirse en una potencia capaz de competir incluso con Sauron. Miles de guerreros marchan hacia el reino.

Ante la invasión, Théoden conduce a su pueblo a la fortaleza del Abismo de Helm. Allí se refugian mujeres, niños, ancianos y los pocos guerreros disponibles para defenderlos.

La situación parece desesperada. El ejército enemigo es inmenso, los defensores son muy pocos y muchos nunca han luchado antes. Aun así, deciden resistir.

Durante la noche tiene lugar una de las batallas más importantes de toda la saga. Los defensores luchan con valentía mientras Aragorn, Legolas, Gimli y Théoden intentan mantener viva la esperanza. Cuando parece que todo está perdido, Gandalf llega al amanecer acompañado por refuerzos de Rohan. La carga final rompe las líneas enemigas y el ejército de Saruman es derrotado.

Mientras tanto, Frodo siente cada vez más el peso del Anillo. Su influencia aumenta día tras día. Lo vuelve más desconfiado, lo debilita físicamente y lo aleja poco a poco de quienes intentan ayudarlo.

Sam permanece a su lado en todo momento, demostrando una lealtad inquebrantable. Gollum también continúa acompañándolos, aunque cada vez lucha más contra sus propios deseos.

Mientras se libra la batalla del Abismo de Helm, los Ents marchan sobre Isengard. Derriban sus murallas y destruyen las instalaciones donde Saruman había construido sus ejércitos. Después desvían las aguas de un río e inundan toda la fortaleza.

La victoria demuestra que incluso quienes parecían demasiado lentos o poco importantes pueden cambiar el rumbo de la historia.



Al final de Las Dos Torres:

- 🍷 Frodo, Sam y Gollum continúan hacia Mordor.
- 🍷 Gollum empieza a planear una traición para recuperar el Anillo.
- 🍷 Rohan ha sobrevivido gracias a la victoria en el Abismo de Helm.
- 🍷 Isengard ha sido derrotada.
- 🍷 Gandalf ha regresado.
- 🍷 La guerra contra Sauron está lejos de terminar.

Los héroes han ganado algunas batallas, pero saben que el enfrentamiento decisivo aún está por llegar.

EL RETORNO DEL REY

La historia comienza con los héroes separados, cada uno enfrentándose a sus propios desafíos. La guerra por el destino de la Tierra Media ha comenzado y todas las decisiones tomadas hasta ahora conducen hacia un enfrentamiento final contra las fuerzas de Sauron.

Frodo Bolsón y Sam Gamyi continúan su viaje hacia Mordor acompañados por Gollum. Cada día el Anillo pesa más sobre Frodo. Su voluntad se debilita y empieza a desconfiar incluso de Sam. Mientras tanto, Gollum pone en marcha un plan para recuperar su "tesoro". Poco a poco manipula a Frodo para separarlo de Sam y llevarlo hacia una trampa terrible.

Mientras Frodo avanza hacia Mordor, Aragorn descubre que ya no puede seguir huyendo de su destino. Es el heredero legítimo de los antiguos reyes de Gondor, el reino humano más importante de la Tierra Media. Sin embargo, para convertirse en el líder que todos necesitan deberá demostrar que está dispuesto a sacrificarse por los demás.

A lo largo de la película, Aragorn pasa de ser un héroe valiente a convertirse en el rey que puede unir a los pueblos libres frente a la oscuridad.

Desde Mordor, Sauron lanza el mayor ejército jamás visto. Miles de orcos, trolls y criaturas oscuras marchan contra la ciudad de Minas Tirith, capital de Gondor. Allí gobierna el senescal Denethor, padre de Boromir y Faramir.



La muerte de Boromir y la desesperación provocada por la guerra han hecho que Denethor pierda la esperanza. Incapaz de actuar como un verdadero líder, toma decisiones cada vez más equivocadas.

Faramir intenta defender Gondor a pesar de que su padre apenas confía en él. Aunque sabe que algunas órdenes son prácticamente imposibles de cumplir, sigue luchando por proteger a su pueblo. Su historia muestra que el verdadero valor no consiste en buscar la gloria, sino en hacer lo correcto incluso cuando nadie lo reconoce.

Las fuerzas de Sauron llegan finalmente a Minas Tirith. Comienza entonces una de las mayores batallas de toda la saga. Théoden, rey de Rohan, acude en ayuda de Gondor con miles de jinetes.

Cuando parece que la ciudad está condenada, la caballería de Rohan carga contra el ejército enemigo en uno de los momentos más épicos de la historia. También destacan dos personajes que demuestran un enorme coraje:

- Éowyn, que se niega a quedarse atrás mientras otros luchan.
- Meriadoc Brandigamo (Merry), que decide acompañarla.

Juntos logran derrotar al líder de los Nazgûl, un enemigo que parecía invencible. Sin embargo, la victoria tiene un alto precio y Théoden resulta mortalmente herido.

Mientras tanto, el plan de Gollum da resultado. Frodo acaba entrando solo en el refugio de Ella-Laraña, una gigantesca araña monstruosa. Tras una lucha aterradora, Frodo queda atrapado y parece haber muerto. Sam, creyendo que ha perdido a su amigo, encuentra el Anillo y decide continuar la misión para que todo su sacrificio no haya sido en vano.

Sin embargo, descubre que Frodo sigue vivo y arriesga todo para rescatarlo. Es uno de los mayores ejemplos de amistad y lealtad de toda la trilogía.

Para ayudar a Gondor, Aragorn emprende un camino diferente. Junto a Legolas y Gimli atraviesa los Senderos de los Muertos para pedir ayuda a un ejército fantasmal que lleva siglos esperando cumplir un antiguo juramento. Aragorn consigue que los espíritus luchen a su lado y gracias a ello puede acudir a Minas Tirith en el momento decisivo.

Aunque la batalla de Minas Tirith termina con una victoria para los pueblos libres, todos comprenden una verdad: No pueden derrotar a Sauron mediante la fuerza. Mientras el Anillo exista, el Señor Oscuro siempre podrá recuperarse.



Por ello, Aragorn y los demás deciden realizar una misión casi suicida. Marcharán directamente hacia las Puertas Negras de Mordor para distraer a Sauron y darle a Frodo una oportunidad de completar su misión. Saben que probablemente morirán, pero están dispuestos a hacerlo para salvar la Tierra Media.

Finalmente Frodo y Sam llegan al Monte del Destino. Tras tanto sufrimiento, Frodo está completamente agotado por el peso del Anillo. Cuando llega el momento decisivo ocurre algo inesperado: Frodo no consigue renunciar al Anillo y decide quedárselo. Sin embargo, en ese instante aparece Gollum.

Tras una desesperada pelea logra arrebatarse el Anillo, pero cae al interior del volcán mientras lo sostiene. El Anillo Único queda destruido.

En ese mismo instante:

- Sauron pierde todo su poder.
- Los Nazgûl desaparecen.
- Los ejércitos oscuros son derrotados.
- La guerra termina.

La misión se ha cumplido.

Tras la victoria, Aragorn es coronado rey de Gondor. Comienza una nueva era de paz para la Tierra Media. Los miembros de la Comunidad se reencuentran después de todas sus aventuras y celebran juntos el final de la guerra.

Finalmente, Frodo comprende que algunas heridas no pueden curarse por completo. Después de todo lo vivido, parte junto a Bilbo, Gandalf y los elfos hacia las Tierras Imperecederas. Sam regresa a la Comarca para comenzar una nueva vida con su familia.

La historia termina con esperanza, gratitud y la sensación de que incluso los más pequeños pueden cambiar el mundo.



PERSONAJES

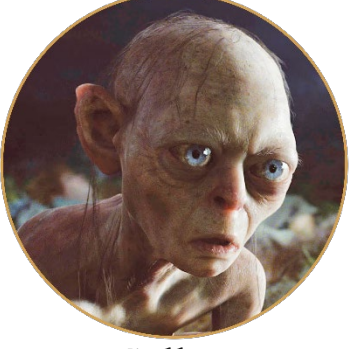
PERSONAJE	Descripción	Días que sale
 Bilbo	Hobbit aventurero y antiguo portador del Anillo Único. Sabio, curioso y amante de las historias.	Fin de curso
 Frodo	Sobrino de Bilbo y heredero del Anillo. Valiente y decidido, carga con una gran responsabilidad.	18/08 22/08 19/08 23/08 20/08 28/08 21/08 29/08
 Sam	Mejor amigo de Frodo. Leal, trabajador y dispuesto a acompañarlo hasta el final.	18/08 23/08 19/08 26/08 20/08 28/08 21/08 29/08 22/08
 Merry	Meriadoc Brandigamo. Hobbit ingenioso y valiente que siempre protege a sus amigos.	18/08 25/08 19/08 27/08 20/08 28/08 21/08 29/08 22/08

PERSONAJE	DESCRIPCIÓN	DÍAS QUE SALE	
 Pippin	Peregrin Tuk. Curioso, impulsivo y de gran corazón.	18/08 19/08 20/08 21/08 22/08	25/08 26/08 27/08 28/08 29/08
 Gandalf	Mago sabio que guía a los pueblos libres en su lucha contra la oscuridad.	18/08 19/08 20/08 23/08 24/08	25/08 26/08 27/08 28/08 29/08
 Trancos / Aragorn	Conocido primero como Trancos. Montaraz del Norte y heredero legítimo de Gondor. Líder noble y valiente.	19/08 20/08 21/08 22/08 23/08 24/08	25/08 26/08 27/08 28/08 29/08
 Legolas	Príncipe elfo de gran agilidad y extraordinaria puntería con el arco.	19/08 20/08 21/08 22/08 23/08 24/08	25/08 26/08 27/08 28/08 29/08

PERSONAJE	DESCRIPCIÓN	DÍAS QUE SALE
 Gimli	Hijo de Gloin. Guerrero enano fuerte y orgulloso, famoso por su valentía en combate.	19/08 20/08 21/08 22/08 23/08 24/08 25/08 26/08 27/08 28/08 29/08
 Boromir	Capitán de Gondor. Valiente protector de su pueblo, aunque tentado por el poder del Anillo.	19/08 20/08 21/08
 Arwen	Doncella elfa de Rivendel. Representa la esperanza, el amor y el sacrificio. Decidida a dejar pasar la inmortalidad por amor.	19/08 20/08 22/08 29/08
 Elrond	Señor de Rivendel. Sabio líder elfo y consejero de los pueblos libres. Padre de Arwen.	19/08 20/08 22/08 29/08

PERSONAJE	DESCRIPCIÓN	DÍAS QUE SALE
 Éomer	Mariscal de Rohan y hábil jinete. Leal defensor de su reino.	23/08 25/08 27/08 28/08
 Haldir	Guerrero elfo de Lothlórien que ayuda a proteger la Tierra Media.	21/08 25/08
 Galadriel	Dama de Lothlórien. Una de las elfas más poderosas y sabias de la Tierra Media. Posee uno de los tres anillos élficos.	21/08 22/08 29/08
 Celeborn	Señor de Lothlórien y esposo de Galadriel. Prudente y respetado entre los elfos.	21/08 22/08 29/08

PERSONAJE	DESCRIPCIÓN	DÍAS QUE SALE
 Théoden	Rey de Rohan. Recupera el valor de su pueblo para enfrentarse a la guerra. Fue hechizado por Saruman,	24/08 25/08 27/08 28/08
 Éowyn	Sobrina de Théoden. Valiente guerrera decidida que desafía las expectativas de su época. Tuvo un papel fundamental en la victoria.	24/08 25/08 27/08 28/08
 Gríma	Consejero manipulador en Rohan que sirve a Saruman mediante engaños y mentiras.	24/08 25/08
 Hama	Capitán de la guardia de Rohan. Fiel servidor del rey Théoden.	24/08 25/08 27/08 28/08

PERSONAJE	DESCRIPCIÓN	DÍAS QUE SALE
 Saruman	Mago que cayó en la ambición y se convirtió en aliado de las fuerzas oscuras.	20/08 25/08
 Denethor	Senescal de Gondor. Gobernante orgulloso consumido por la desesperación y el dolor de perder a un hijo.	27/08 28/08
 Faramir	Hijo menor de Denethor y hermano de Boromir.	26/08 27/08 28/08
 Gollum	Criatura miserable y deformada que habita en las sombras de la Tierra Media. Antiguamente fue un ser parecido a un hobbit.	23/08 ¿26/08? 28/08

PERSONAJE	DESCRIPCIÓN	DÍAS QUE SALE
 Lurtz	Poderoso uruk-hai creado por Saruman para liderar a sus guerreros.	20/08 22/08 28/08
 Gothmog	Comandante orco que dirige los ejércitos de Mordor durante la guerra.	25/08 28/08
 Rey Brujo	Líder de los Nazgûl y uno de los servidores más temidos de Sauron.	18/08 28/08



- Día 0: FINAL DE CURSO -

OBJETIVO DEL DÍA: CONOCER A NUESTRO ANFITRIÓN Y
DESCUBRIR LA AMBIENTACIÓN DEL CAMPAMENTO.

PERSONAJES: Bilbo Bolson

Actividad final de curso

OBJETIVO: descifrar la carta y conseguir hablar con Bilbo.

Cuando se acerque el final de curso y se prepara la actividad final, se informará por redes sociales de que para celebrar el cierre del curso hemos sido invitados a una gran fiesta, donde alguien quiere comunicarnos algo.

Al llegar, descubriremos que todo está preparado y que hay una carta sobre la mesa (Anexo I). Pero la carta tiene palabras encriptadas, que sin ellas es imposible descubrir quién es nuestro anfitrión.

A partir de un juego que se preparará, irán obteniendo la codificación de los caracteres élficos (Anexo II), para así poder descifrar el mensaje completo y descubrir la ambientación.

Al final llamaremos a Bilbo para que nos dé más información y junto a él se revelará el cartel del campamento.

diálogos:

(Se pondrá la canción “Concerning Hobbits” y aparecerá Bilbo)

Bilbo: ¡¡Bienvenidos a la fiesta de mi ciento once cumpleaños!! Aunque como habéis visto, es una fiesta de despedida. Mi tiempo aquí ha terminado, estoy agotado y necesito descansar lejos de aquí.

Bilbo: Pero antes de marcharme, hay un asunto que debo dejar en vuestras manos.

(Saca un sobre con un anillo, pero lo vuelve a guardar)



Bilbo: Esto no es una joya cualquiera. No puedo explicaros todo ahora, ni tampoco sería prudente hacerlo.

(Mira a los niños con complicidad)

Bilbo: Solo puedo deciros que es algo muy importante. Más importante de lo que parece.

Bilbo: Necesito que encontréis a Frodo Bolsón y que le entreguéis este paquete. Debe llegar a sus manos sin falta.

Bilbo: Pero no basta con entregárselo. Tendréis que ayudarle. Escucharle. Protegerle. Porque sospecho que muy pronto necesitará buenos compañeros a su lado.

(Empieza a caminar lentamente entre los asistentes)

Bilbo: Quizá penséis que sois demasiado jóvenes para una misión así. Yo también pensaba que era demasiado pequeño para vivir aventuras. Y, sin embargo, las aventuras tienen la extraña costumbre de encontrar a quienes menos las esperan.

Bilbo: Es muy importante que se lo entreguéis a Frodo, y que le ayudéis en lo que necesite.

Bilbo: Yo debo marchar y afrontar mi destino. Pero vosotros no debéis relajaros, una gran aventura os espera.

(Y se marchará del lugar dejándonos con el gran banquete)

ANEXOS

ANEXO I: CARTA BILBO

A mis queridos amigos y huéspedes:

*Si estáis leyendo esta carta es porque, una vez más, he decidido hacer algo que muchos consideran impropio de un *edatattigw* respetable.*

Sé que algunos pensarán que me he vuelto loco. Otros dirán que siempre lo he estado. Y la verdad es que ambas cosas podrían ser ciertas.

*Durante muchos años he vivido cómodamente en *ttadacgwti tlbhbhgcl* disfrutando de las buenas comidas, de la tranquilidad de la *tttgchbtg* y de la compañía de mis amigos. Pero el corazón de un aventurero nunca deja de escuchar la llamada del camino. Y últimamente esa llamada se ha hecho más fuerte que nunca.*

Por ello he tomado una decisión: voy a marcharme. No os preocupéis por mí. Ya he recorrido senderos más peligrosos que los que muchos pueden imaginar, y aunque mis pies están más cansados que antes, todavía recuerdan cómo seguir una senda desconocida.

Sin embargo, antes de partir necesito vuestra ayuda.

Hay un objeto que ha permanecido bajo mi custodia durante mucho tiempo. Un objeto pequeño, sencillo a primera vista, pero que considero demasiado importante para dejarlo abandonado o caer en manos equivocadas.

*Mi deseo es que llegue a su legítimo heredero. Por eso os encomiendo una misión. Debéis entregar un *gtglaa* a mi sobrino *hddcl ttadacgdt*. Puede que os parezca una tarea extraña. Quizá incluso demasiado sencilla. Después de todo, ¿qué importancia podría tener un *gtglaa*?*

*Yo mismo me he hecho esa pregunta muchas veces. Aun así, confío en vosotros. Más de lo que imagináis. Guardadlo con cuidado. Protegedlo durante el viaje. Y aseguraos de que llegue sano y salvo a *clhbdcld*.*

Estoy seguro de que comprenderéis mejor la importancia de esta misión cuando nos volvamos a encontrar. Pero no penséis todavía en caminos largos ni en responsabilidades pesadas. Todo a su debido tiempo.



Porque antes de cualquier aventura, antes de cualquier despedida y antes de cualquier historia digna de ser contada... ¡Hay que celebrar una fiesta!

*He preparado un gran banquete para todos vosotros. Hay comida suficiente para que ningún estómago quede vacío, dulces para los más golosos y provisiones capaces de alimentar a un ejército de *hobbits* durante semanas.*

Comed, reíd y disfrutad. Las aventuras siempre comienzan mejor con el estómago lleno. Nos veremos pronto.

Y recordad: El camino continúa siempre hacia adelante, aunque todavía no sepamos adónde nos llevará.

*Con afecto, *τηλτιδ τιδλσγδτι*.*



ANEXO II : CODIFICACIÓN TENWAR ANNATAR

<i>A - ȳ</i>	<i>J - Ț</i>	<i>S - ccȳ</i>
<i>B - ȩ</i>	<i>K - ȥ</i>	<i>T - m</i>
<i>C - Ȧ</i>	<i>L - ȡ</i>	<i>U - ȣ</i>
<i>D - d</i>	<i>M - Ȥ</i>	<i>V - Ȧ</i>
<i>E - Ȧ</i>	<i>N - ȩ</i>	<i>W - ȣ</i>
<i>F - ccȦ</i>	<i>O - d</i>	<i>X - ȩȣ</i>
<i>G - ccȩ</i>	<i>P - ȩ</i>	<i>Y - ȡ</i>
<i>H - ȩ</i>	<i>Q - ȣ</i>	<i>Z - ȣ</i>
<i>I - ȣ</i>	<i>R - ȡ</i>	