



HISTORIA DE LA
MAGIA

DOCUMENTO DE DISEÑO

THE
ROAMERS

¿Qué es un Documento de Diseño?

Este Documento de Diseño es una guía con la información básica del rol en vivo **Historia de la Magia**, enmarcado en el mundo de Harry Potter, pero en la época medieval de los Cuatro Fundadores del Colegio. Si tienes interés en venir a este evento, la lectura del documento será esencial para que puedas comprender cuál es su modo de juego y sistema, el planteamiento y temas a tratar o incluso qué personajes puedes crearte y cuál es el proceso de inscripción.

El esquema y varias ideas del Documento de Diseño están inspirados en las del Bothwell School of Witchard, quien a su vez bebe del rol en vivo College of Wizardry. Además, seguimos la mayoría de datos canon del mundo de Harry Potter.

Partiendo de esta base, en **The Roamers** hemos elaborado **Historia de la Magia** desde nuestra experiencia y visión de juego, con la idea de crear un nuevo rol en vivo en España sobre la Escuela de Magia y Hechicería.

AUTORÍA

Aitor Aráez, Aza Escudero, Omar Llinares, Javi Monferrer, Cristina Montes, Lydia Platas, Helena Revilla, María Reyes y Rafa Vargas.

REVISIÓN

Lucía Bartolomé, Matías Béjar, Matt D. McGregor, Carol Fraile, Alfredo Gamarra, Eugenio Martín, Ana Mellado, Lucas Millán, Charlie Montequi, Mai Pardo, Alejandro *Shonen* Rodríguez, Javi Sanjuán, Sandra Sanz, Isa Trujillo, Sergio M. Vergara.

EDICIÓN Y MAQUETACIÓN

Cristina Montes

ILUSTRACIÓN

Lydia Platas

índice

SECCIÓN I. INTRODUCCIÓN.....	5
1.1. Qué: Historia de la Magia.....	6
1.2. Dónde: el Mundo Mágico.....	7
1.3. Quién: conviértete en protagonista.....	8
SECCIÓN II. HOGWARTS: ESCUELA DE MAGIA Y HECHICERÍA.....	9
2.1. El primer Colegio de Magia de Occidente.....	10
2.2. La Selección.....	11
2.3. Asignaturas.....	12
2.4. Los Círculos.....	16
2.5. Horarios.....	16
SECCIÓN III. PERSONAJES.....	18
3.1. ¿Quién vas a ser?.....	19
3.2. Ficha de personaje.....	19
3.3. Creación de relaciones: Discord.....	20
3.4. Personajes jugables.....	22
3.5. Otros datos a tener en cuenta.....	24
3.6. Personajes canon.....	25
3.7. Vestimenta.....	25
SECCIÓN IV. EL JUEGO.....	27
4.1. Un territorio por explorar.....	28
4.2. Las cinemáticas.....	28
4.3. Qué jugar.....	29
4.4. Filosofía de juego: play to lift y play to flow.....	30
SECCIÓN V. CÓMO JUGAR: EL SISTEMA.....	31
5.1. Vida y muerte.....	32
5.2. La magia.....	33
5.2.1. Sortilegios y hechizos.....	33
5.2.2. Objetos mágicos.....	35
5.2.3. Pociones.....	36
5.3. Peleas físicas.....	37
5.4. Talleres.....	38

SECCIÓN VI. NORMAS BÁSICAS.....	39
6.1. Reglas generales.....	40
6.2. Proceso de inscripción.....	42
6.3. Datos logísticos.....	43
6.3.1. Tipo de plazas.....	43
6.3.2. Comida.....	43
6.3.3. Localización.....	44
6.3.4. Qué traer.....	44
SECCIÓN VII. CALLEJÓN DIAGON.....	45



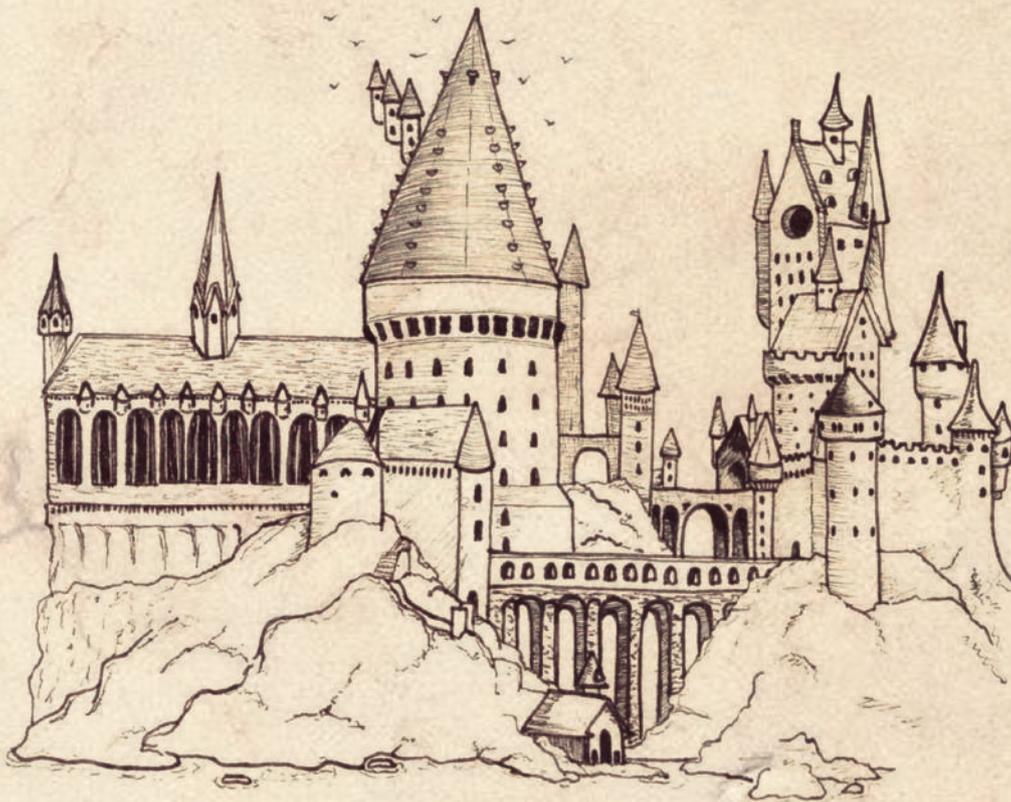
SECCIÓN I
INTRODUCCIÓN

Qué: Historia de la Magia

Año 1002. El décimo aniversario del Colegio de Hogwarts de Magia y Hechicería ha llegado. Les Cuatro Fundadores se enfundan sus mejores galas para dar la bienvenida a un nuevo curso donde la novedad no solo serán los festejos por su primera década en funcionamiento. Las noticias son mucho más ambiciosas. O aterradoras, según a quién le pregunten.

Y es que, según la nueva disposición del Consejo de Magia, donde se encuentran los Cuatro Fundadores, cualquier persona nacida de muggles que presente muestras de tener capacidades mágicas deberá asistir a Hogwarts con el fin de evitar un uso peligroso y descontrolado de su magia, y suponga, así, un peligro para la sociedad mágica en su conjunto.

Los cambios han llegado a Hogwarts, quién sabe si para quedarse... o no.



Te damos la bienvenida a Historia de la Magia, un **evento de rol en vivo en el que la magia existe**. Durante un fin de semana te adentrarás en los muros de Hogwarts, la escuela de Magia y Hechicería más famosa del mundo... solo que esta vez lo harás en un ambiente diferente. En Historia de la Magia vivirás una **aventura medieval recreando los primeros años de la escuela dentro de la sociedad mágica del siglo XI**.

El evento tendrá lugar los días **21, 22 y 23 de abril** en el **Monasterio de El Olivar, en Teruel**, un emplazamiento único que durante este fin de semana cambiará para recrear el mundo fantástico de Hogwarts.

Dónde: el Mundo Mágico

Historia de la Magia se desarrolla en el colegio de magia más famoso de todos los tiempos: Hogwarts. No obstante, no importa tanto el dónde, sino el cuándo: el año 1002 d. C., los inicios de la escuela.

Antes de esta fecha tan concreta, las sociedades mágica y muggle habían convivido en cierta armonía hasta que el paganismo fue erradicado en el siglo VII. En ese momento, el Consejo de Magia, órgano regulador de la magia previo al Ministerio de Magia, sugirió a las personas mágicas ocultarse, manteniendo su sociedad en secreto. Algunas, por supuesto, rechazaron esta idea alegando que no había tratado alguno y que esta orden era sencillamente una recomendación: **nadie tenía por qué mantener su condición en secreto si no lo estimaba oportuno.**

Muchos años han pasado ya desde entonces y **la sociedad se mantiene separada, aunque cada vez son más los nacidos de muggles con magia.** Estes magues son repudiadas por una buena parte de la sociedad mágica. Les mestices, nacidos de progenitores mágicos y muggles, también se enfrentan a estos problemas, aunque desde un prisma diferente.

Este conflicto en torno a la magia y la pureza de la sangre, además de la territorialidad de los feudos y unos cuantos matrimonios concertados para conservarlos, determina la sociedad tanto mágica como muggle, y no otros, como el machismo, la homofobia o la transfobia. En nuestra sociedad medieval no impera el cisheteropatriarcado, por lo que es común y habitual hallar guerreras y grandes reinas muggles, hechiceres que no se identifican dentro de ningún género binario, o parejas de magues o brujos del mismo género que en absoluto ocultan sus identidades.

Los conflictos de poder son otros: Historia de la Magia se desarrolla en un año cargado de disconformidades. Por un lado, **el reino de Inglaterra sufre continuas invasiones vikingas** escandinavas lideradas por el rey Olaf I. Hogwarts se constituye, en parte, como una reserva militar para defenderse de estos ataques, en caso de ser necesario. Además, **el continente se encuentra dividido:** la fragmentación del reino de Francia, los reinos cristianos de la Península Ibérica, el Sacro Imperio Romano Germánico en el centro de Europa, entre otros.

Por otro lado, también el mundo mágico es convulso. Debido al desconocimiento del origen de sus poderes, **los nacidos de muggles pueden enfrentarse a situaciones peligrosas por un descontrol mágico,** poniendo en peligro su propia integridad física y la de sus allegados. Por ello, **el Consejo de Magia, donde se hallan los Cuatro Fundadores, ha dictaminado la inclusión de los nacidos de muggles en Hogwarts.** Por supuesto, este hecho ya ha levantado ampollas y suscitado multitud de rumores y presagios de todo tipo. Quién sabe si esta proclama se mantendrá en los años siguientes o si, por el contrario, la inclusión de toda persona nacida de muggles será imposible tanto para unos como para otros.

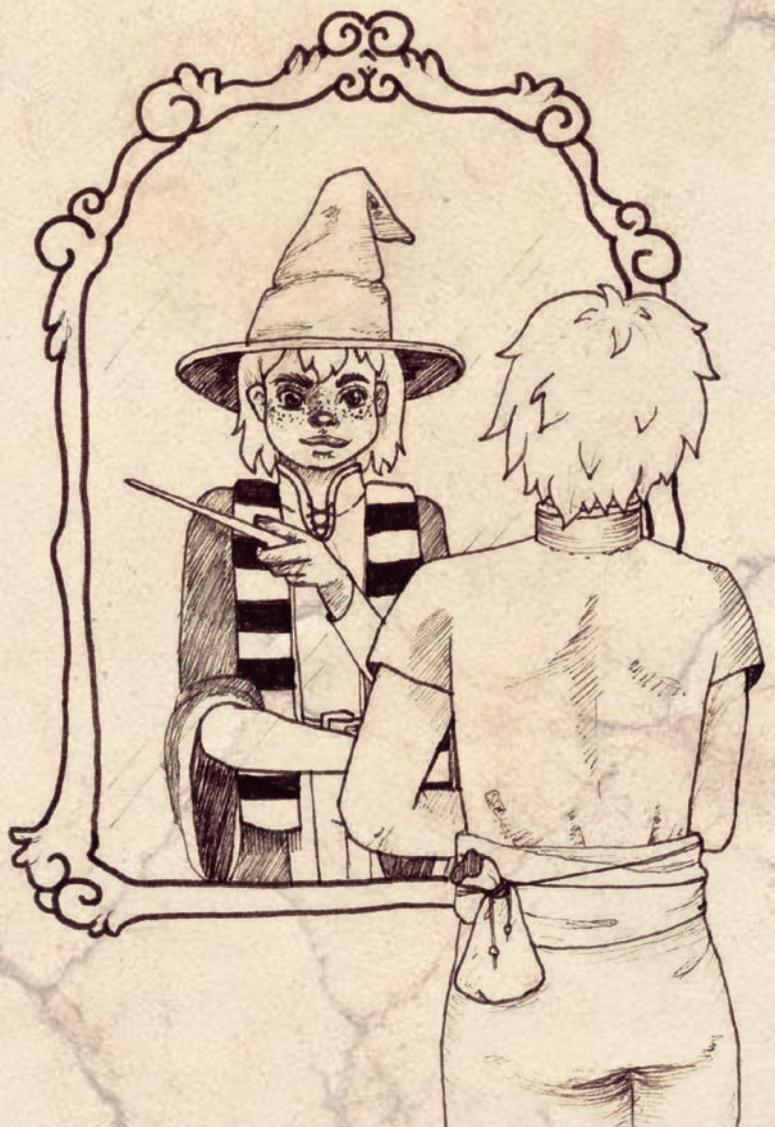
Quién: Conviértete en protagonista

Matricúlate en Hogwarts, Escuela de Magia y Hechicería, y **conviértete en protagonista de tu propia historia**, acudiendo en carromato, caballo o incluso a pie. Olvídate, por supuesto, del Expreso de Hogwarts, porque estamos en el año 1002 d. C. y esta vez los muros de piedra, las plumas y los tinteros serán contemporáneos tanto para la comunidad mágica como para muggles.

En Historia de la Magia podrás **crear tu propio personaje y experimentar los inicios de la escuela de magia más famosa**. Por supuesto, vamos a acompañarte en todo momento, facilitándote herramientas como Discord para que puedas **encontrar relaciones entre jugadores e incluso la creación de tramas personales** a raíz de otras publicadas.

Consideramos esta partida como un **rol de cocreación**, en el que podrás explorar tu personaje y las relaciones que desees construir con otras personas, así como tus propias tramas personales, además de unirse a las tramas abiertas que encontrarás en Hogwarts. Y es que **tú te ocupas de tu personaje, ¡y la organización del resto!** Revisaremos cada personaje y crearemos tramas acordes a ti. Si decides ser un apasionado mago amante de las bestias mágicas, quizá halles una trama relacionada con unas extrañas criaturas cerca del Bosque Negro; o si por el contrario te apetece convertirte en un brujo con dudas acerca de la pureza de la sangre, muy fácilmente hallarás ciertos eventos en partida que te harán posicionarte y replantearte ciertos intereses.

Así que prepárate, ya que Hogwarts siempre estará ahí para darte la bienvenida a casa.



The background of the image is a low-angle shot of the Hogwarts Castle, showing its intricate stone architecture, multiple towers with conical roofs, and a series of arches along a lower level. The sky is a dark, overcast grey, suggesting dusk or dawn. The overall mood is mysterious and grand.

SECCIÓN II

HOGWARTS:

Escuela de Magia y Hechicería

El primer Colegio de Magia de Occidente

Hogwarts fue fundado en el año 992 por los cuatro grandes magues del momento, a saber: Godric Gryffindor, Helga Hufflepuff, Rowena Ravenclaw y Salazar Slytherin.

Los Cuatro Fundadores crearon la escuela con el objetivo de ofrecer un espacio seguro a prueba de muggles para educar y formar a los que serán los magues y brujes del futuro, las nuevas generaciones. Para ello, establecieron un sistema que dividiría al alumnado en cuatro casas: Gryffindor, la casa del león, liderada por Godric; Hufflepuff, la casa del tejón, bajo la atenta mirada de Helga; Ravenclaw, la casa del águila, con el amparo de Rowena; y Slytherin, la casa de la serpiente, bajo las órdenes de Salazar.

Existen cuatro cursos divididos en dos ciclos: **Primer Ciclo**, que engloba al alumnado de primer y segundo curso; y **Segundo Ciclo**, que engloba a tercero y cuarto. No todo el mundo consigue superar las clases y avanzar de curso. Cada alumne debe recibir el **visto bueno de todos sus profesores si quiere seguir adelante**. Si no lo consigue, deberá repetir ese mismo año, aunque con la presión de no volver a decepcionar a cualquiera de estos Maestros, pues en tal caso quedaría expulsado de Hogwarts.

En estos primeros años de Hogwarts, los magues y brujes **no serán puntuados siguiendo ningún sistema**, aunque sí verán sus esfuerzos recompensados a través de la **Copa de las Casas**: una serie de pruebas que cada año varía y eligen los Cuatro Fundadores, una prueba por casa. Al final de curso, la casa cuyo alumnado haya conseguido superar más pruebas gana la Copa de las Casas.

No obstante, no todo va a ser bueno. Pese a no hallar un sistema de puntos, el colegio cuenta con la posibilidad de **severos castigos por parte del profesorado**. Quizá una visita al Bosque Negro, limpiar todas las cuerdas de los thestrals o... un colgado de tobillos en el muro oeste del castillo.



La Selección

Son los Cuatro Fundadores los que eligen qué alumnos formarán parte de sus casas, observándoles de cerca e incluso planteándoles pruebas. Esto ha dado lugar a discusiones entre los Cuatro Fundadores, ya que si dos ponen el ojo en ti, deberán ser ágiles en ofrecerte un lugar en su casa o puede que le otre se adelante. Esto es lo que ocurre en partida, pero no te preocupes: **elegirás cuál es tu casa en Hogwarts, incluso aunque vengas como alumno de primero, en cuanto te hagas tu personaje en la inscripción.** Sabrás en qué casa acabarás tras la escena de la Selección... pero no qué harán los Fundadores para elegirte.

Volviendo al mundo mágico: antes de la apertura de la escuela, las personas mágicas debían estudiar en sus propios hogares o en pequeñas academias asentadas en comunidades. No obstante, la inauguración de Hogwarts permitió una enseñanza reglada y de calidad a la sociedad mágica regional. Los Cuatro Fundadores decidieron, de ese modo, invitar y admitir a **personas mágicas solo de dieciocho años en adelante**, con el fin de establecer una base sólida, cuyos conocimientos pudieran aplicarse de inmediato en favor de la comunidad. Así, teniendo en cuenta que solo hay cuatro cursos y que se puede repetir solo una vez cada curso... ¡puedes estar hasta los veinticinco años en Hogwarts!

A pesar de ello, dicen que su intención es, en un futuro, admitir solo a menores, para instruirlos desde estas edades tempranas y asegurarles un futuro prometedor. Quién sabe si esto se cumplirá.



Asignaturas

Los primeros años en Hogwarts, con un número reducido de personas mágicas, transcurrieron completamente de la mano de los Cuatro Fundadores. Estos instruían al alumnado a través de clases magistrales donde enseñaban diversas materias según el criterio de cada Jefe de Casa. No obstante, con la llegada de más magues y brujes en el colegio, los Cuatro Fundadores tuvieron que contratar profesores competentes, capaces de enseñar a las nuevas generaciones diversas materias, como Alquimia, Magia Elemental, Duelo o Transfiguración, entre otras muchas asignaturas.

En cualquier caso, y pese a la instauración de un horario mucho más conciso en la escuela, **los Cuatro Fundadores siguen manteniendo sus clases magistrales, exclusivas para cada casa.** El contenido de estas clases es una sorpresa para el alumnado, que nunca sabe por adelantado qué va a aprender.



	TRONCALES	ESPECÍFICAS	OPTATIVAS
PRIMER CICLO	Magia Elemental	Natura Bestario Alquimia	
SEGUNDO CICLO		Duelos	Adivinatoria
		Transfiguración Maldiciones	Ritualística
			Estudio del Más Allá
			Magia Médica

Existen una serie de asignaturas troncales en Hogwarts. Las **comunes tanto para el Primer como para el Segundo Ciclo son:**

MAGIA ELEMENTAL

La Magia Elemental es una forma de hechicería basada en el control de ciertos aspectos de la naturaleza y sus **cuatro elementos constituyentes: fuego, agua, aire y tierra**. El alumnado descubrirá en estas clases un uso versátil de la magia, desde un empleo pacífico y benevolente hasta uno mucho más caótico y destructor.

DUÉLOS

Un duelo es una práctica en la cultura mágica en que dos o más personas mágicas se enfrentan en combate, usando solamente medios mágicos para ello. En esta asignatura el alumnado aprenderá el **protocolo a seguir en duelos oficiales, además de conjuros tanto ofensivos como defensivos** en este tipo de prácticas.

Las asignaturas troncales **exclusivas del Primer Ciclo son:**

NATURA

Natura es el estudio de las **plantas y hongos mágicos y mundanos**. En esta clase, el alumnado aprenderá a identificar y usar la mayoría de plantas mágicas con objetivos arcanos. Algunas de estas solo sirven como ingrediente para pociones y ungüentos mágicos, pero otras tienen propiedades mágicas por sí mismas.

BESTIARIO

El alumnado **descubrirá un amplio compendio de criaturas mágicas**, incluyendo su alimentación, mantenimiento, cría y tratamiento adecuado, así como sus patrones de conducta, qué hacer al presenciar alguna de estas o incluso cómo defenderse de ella si esta se vuelve agresiva.

ALQUIMIA

La Alquimia es una rama de la magia y una ciencia antigua que se ocupa del **estudio de la composición, estructura y propiedades mágicas de los cuatro elementos básicos, así como de la transmutación de sustancias**. Por lo tanto, está íntimamente relacionada con la **elaboración de pociones**. Aquí el alumnado aprenderá a preparar brebajes, ungüentos y soluciones a partir de ingredientes mágicos, además de conceptos alquímicos básicos y transmutación de distintas sustancias.

Las asignaturas troncales exclusivas del Segundo Ciclo son:

TRANSFIGURACIÓN

La Transformación o Transfiguración se trata de una magia compleja y peligrosa, debido a sus muchos límites y su necesaria ejecución metódica y precisa. No obstante, tras estas clases, el alumna-do tendrá las herramientas para **cambiar, dentro de los límites estudiados, la forma y apariencia de un objeto o un ser vivo.**

MALDICIONES

Las maldiciones son aquellos hechizos y conjuros que se utilizan principalmente para **causar daño en el oponente.** Los alumnos aprenderán este tipo de hechizos y acciones, así como, en ocasiones, pociones dañinas o la crianza de criaturas oscuras, centrándose sobre todo en su **protección contra este tipo de magia.**



Además de las Asignaturas Troncales, están las **Asignaturas Optativas: exclusivas también para el Segundo Ciclo y además con plazas limitadas. Solo se puede elegir una: lo podrás hacer cuando realices tu ficha de personaje.** Las plazas se otorgarán en riguroso orden de inscripción. Las cuatro asignaturas optativas son las siguientes:

ADIVINATORIA

La Adivinatoria enseña **métodos para adivinar el futuro o recopilar información sobre eventos futuros** a través de varios rituales e instrumentos. Los más comunes en esta clase son la Astronomía, rama mágica que estudia las estrellas y el movimiento de los planetas, los cuales son capaces de predecir acontecimientos futuros terrenales; y la Aritmancia, disciplina mágica que estudia las propiedades mágicas de los números, incluyendo también la predicción del futuro.

RITUALÍSTICA

La Ritualística es el arte de la **constitución y ejecución de ritos arcanos.** Estos pueden dividirse en Sellado, magia eminentemente defensiva con la que encerrar y proteger a través de runas; e Invocación, rama de la magia que se encarga de estudiar a los demonios, sus relaciones, sus formas para vencerlos e incluso para invocarlos y doblegarlos a voluntad. Esta última materia es controvertida en la sociedad mágica e incluso algunas comunidades la prohíben. No obstante, en Hogwarts opera bajo la premisa de que nadie puede defenderse de aquello que no conoce.

ESTUDIO DEL MÁS ALLÁ

El Más Allá, u Orbis Alius, es el plano extraterrenal al que se dirigen las almas de las personas fallecidas, además de otras criaturas. En esta asignatura, el alumnado de Hogwarts podrá aprender sobre fantasmas, apariciones y regresades del Más Allá, estudiando además el velo que nos separa y las herramientas para manipularlo con seguridad.

MAGIA MÉDICA

La Magia Médica es una rama de la magia usada por sanadores, medibrujes y curanderes para **tratar heridas y enfermedades**. Hay muchos tipos diferentes de hechizos en esta rama de la magia, además de un vasto grupo de pociones dedicadas a la sanación.

La asistencia a estas clases, dentro del contexto de Hogwarts, es obligatoria. Sin embargo, para la partida, es optativa: **siéntete libre de saltártelas** (pero también de asumir tu castigo si alguien te pilla). Hay que tener en cuenta que estamos condensando todo un año escolar en un único fin de semana: aunque solo tengas una clase, esta representará varias a su vez, y recibirás tu nota (aprobado, suspenso o matrícula). **Nadie suspenderá una clase a no ser que así lo pida**. Por tanto, puedes escaparte de alguna de ellas por vivir una trama más interesante, y a no ser que se lo pidas off rol a le jugador de le profesore, aprobarás la asignatura.

¿Que por qué alguien querría suspender? Bueno, quizás te apetezca ser repetidor el próximo año y busques una trama de conflicto directo con alguien del claustro... En cualquier caso, solo dependerá de ti el no avanzar de curso.



Los círculos

Los Círculos en Hogwarts son creados por el alumnado. Después de la Selección del nuevo alumnado, al inicio del curso, los **Capitanes del Círculo presentan ante todo el Colegio el Círculo que lideran**, abriendo sus puertas a cualquier alumne (al menos, eso es lo que dicen en la presentación...). Muchos de los Círculos llevan vigentes desde la inauguración de Hogwarts y esta presentación anual es tan solo una formalidad, como el Círculo de Duelo o el Círculo de Estudio de Ravenclaw (al que puede apuntarse cualquiera).

No obstante, cada año se presentan nuevas candidaturas. **¡Es tu oportunidad para fundar tu propio Círculo en Hogwarts!** Para ello, podrás organizarte en la **prepartida a través de Discord o en los talleres iniciales, haciendo tu propuesta a la organización** y, una vez sea aceptada, buscando a otros jugadores que quieran acompañarte en tu aventura. También podrás crear un Círculo durante la partida, pero este será aceptado en Hogwarts cuando esta acabe, para poder presentarlo oficialmente en el siguiente rol.

Estos Círculos pueden reunirse cuando deseen (¡sin saltarse las clases!), y todos tienen un **espacio autorizado en el horario** para poder ser hallados con facilidad por profesores y alumnado interesado.

Horarios

Hogwarts es una Escuela de Magia y Hechicería con todo lo que ello conlleva: clases, actividades extraescolares, tiempo de ocio y estudio, eventos... Todo eso lo cristalizamos en **un fin de semana en el que sintetizaremos la vida de todo un año**.

Si no quieres venir a clase, ¡estás en todo tu derecho! Así como de saltarte el toque de queda si lo deseas. **Siéntete libre de explorar el castillo o las historias que más te apetezca como jugador. Eso sí: prepárate para que tu personaje tenga una buena excusa si le pillan merodeando por donde no debe o a horas que no debe...** Los castigos son frecuentes en Hogwarts, pero estos siempre te darán drama y juego para **mejorar tu experiencia, nunca coartarán tu libertad como jugador.**

A continuación, presentamos un **horario sujeto a cambios con un código de colores:**

- En **naranja** las actividades obligatorias del evento fuera de partida.
- En **verde** las actividades obligatorias del evento dentro de partida.
- En **azul** las actividades optativas.

VIERNES

SABADO

DOMINGO

8.30		Desayuno	Desayuno	
9.00				
9.30		Tiempo libre	Tiempo libre	
10.00		Clase	Clase	
10.30				
11.00		Clase	Clase	
11.30	Check-in	Tiempo libre		
12.00		Círculos o tiempo libre	Tiempo libre	
12.30				
13.00				
13.30	Comida (extra)	Comida	Comida	
14.00				
14.30				
15.00	Tiempo libre	Clase	Escena final y entrega de la Copa	
15.30	Briefing	Clase	Debriefing	
16.00				
16.30	Taller 1	Clase	Despedida	
17.00				
17.30	Taller 2	Tiempo libre		
18.00		Torneo de las Casas		
18.30				
19.00	Tiempo de atrezzo			
19.30				
20.00	Inicio de juego			
20.30	Escena: La Selección	Tiempo libre		
21.00				
21.30	Cena	Cena		
22.00				
22.30	Introducciones por grupo	Baile del Décimo Aniversario		
23.00				
23.30				
00.00	«Toque de queda»	«Toque de queda»		

A close-up photograph of a person's hands holding a lit candle. The person's face is partially visible in the background, looking down at the candle. The scene is dimly lit, with the primary light source being the flame of the candle, which casts a warm, golden glow on the person's hands and the surrounding area. The background is dark, making the candle and the person's features stand out.

SECCIÓN III
PERSONAJES

¿Quién vas a ser?

Bien, este es el universo que vas a vivir en Historia de la Magia. Lo importante ahora es decidir **quién vas a ser tú dentro de este**. Las posibilidades son infinitas, así que aquí te ayudaremos con algunas decisiones importantes: elegir cuál va a ser tu casa, tu rol dentro de Hogwarts, el estatus de tu sangre, tu procedencia (recuerda que es la primera escuela de Europa, así que puedes venir de cualquier parte del continente) e incluso si eres una semicriatura o no, así como el medio para comunicárnoslo y el proceso que tendrás para pertenecer a este gran colegio.

Ficha de personaje

La ficha de personaje es un paso esencial para el rol, ya que serán las primeras piedras de lo que vayas a jugar en Historia de la Magia y aquello que desde **la organización revisaremos con mimo para comprobar coherencia y buscar nuevas posibilidades de tramas**. Aunque haya algunos datos de personajes que se piden en el proceso de inscripción (en lo relativo a Grupo de Hogwarts y Curso), **la ficha completa se realiza en Discord**.

Este documento vuelve a preguntar los datos básicos de Grupo y Curso, así como especie, sangre, el catalizador de la magia, etc. A continuación, habrá otro apartado en el que se construirá la esencia del personaje: historia, personalidad, virtud y debilidad, miedos y esperanzas. Por último, se realizan unas pocas preguntas que están enfocadas a hacerte pensar en las tramas o posibilidades que quieres recorrer con tu personaje en la partida.

La ficha de personaje es corta, puesto que tiene límite de palabras. ¡Sois muchos y el tiempo de la organización es limitado! Pero te animamos a desarrollar para ti o tus amistades el resto de tu personaje lo que quieras. Y si no quieres, no te preocupes: seguro que en el rol en vivo lo explotas tanto como quieras.

Creación de relaciones:

Discord

Discord será la herramienta que usaremos para gestionar el proceso de creación de ficha, búsqueda de tramas y personajes y dudas para la organización. Aquí es donde deberás subir la ficha de tu personaje y, una vez sea aceptada, podrás subir tu búsqueda de tramas y de personajes. ¡Recuerda que las relaciones que tenga tu personaje dependen de ti! Pero te facilitamos esta herramienta para que sea sencillo encontrarlas, y la organización prestaremos atención para sugerirte trama con personajes con los que veamos que puedas cuadrar bien, facilitándote el contacto con su jugador.

BÚSQUEDA DE PERSONAJES:

La búsqueda de personaje se limita a encontrar un jugador que lleve un personaje el cual cumpla un objetivo concreto en la vida del tuyo. Por ejemplo: *busco a mi hermano mayor, Slytherin de 3º que tiene 21 años y que fue un abusón conmigo cuando era pequeño*. O quizás algo más ambiguo: *busco a un profesore que sea mi mentore y me ayude a encontrar mi propósito profesional / busco a un mejor amigo de una casa distinta a la mía / busco a un archienemigüe que proceda de nacides de muggles*.

Estos personajes pueden ser:

—**DE NUEVO INGRESO**. Ya que esta parte del Discord permanece a la vista para cualquiera, aunque no se haya inscrito aún al rol, una persona puede ver una búsqueda y crearse un personaje desde cero que la ocupe. Para ello, tendrá que ponerse en contacto con el usuario de Discord que haya abierto la búsqueda, de manera que puedan concretar detalles y reservar la búsqueda. Un personaje ya existente. En este caso, te animamos a hablar con el propietario de la búsqueda para terminar de pulir los detalles entre su personaje y el tuyo, y así poder cerrar la búsqueda.

—**UN PERSONAJE YA EXISTENTE**. En este caso, te animamos a hablar con el propietario de la búsqueda para terminar de pulir los detalles entre su personaje y el tuyo, y así poder cerrar la búsqueda.

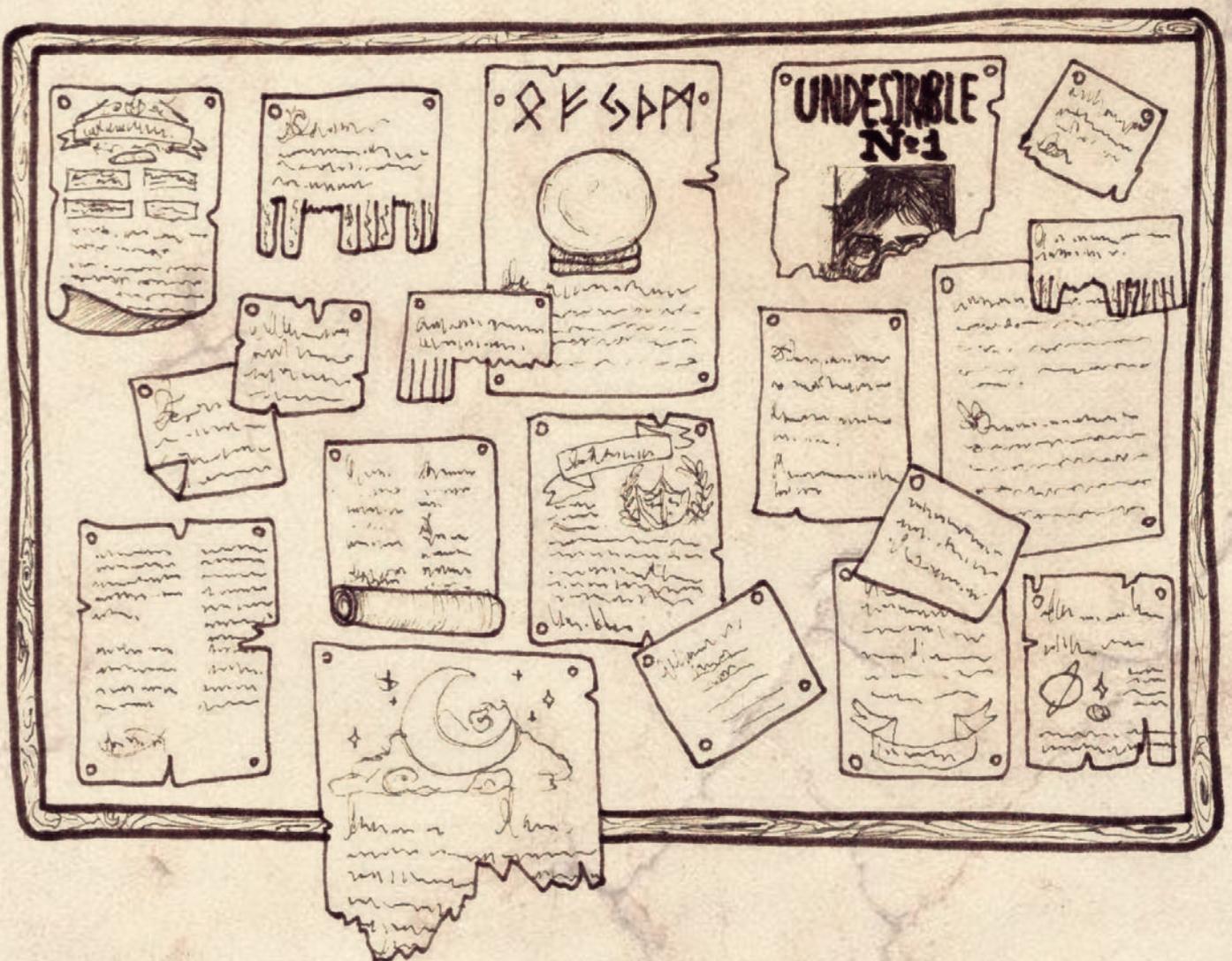
BÚSQUEDA DE TRAMAS

En el caso de la búsqueda de tramas, el foco está puesto en lo que ocurre alrededor de esa búsqueda. La búsqueda de tramas no está orientada a crear personajes nuevos, sino a **generar contextos y actividades que tengan impacto en Hogwarts y a los que otras personas puedan unirse**.

Por ejemplo: *busco crear un nuevo Círculo de Amantes de los Dragones, donde estudiemos a estas especies y montemos una manifestación contra el maltrato animal.*

Cualquier cosa que se te ocurra, dentro de la coherencia y el contexto de la partida (la organización nos encargaremos de revisar esto), tiene cabida en la Búsqueda de tramas. Normalmente, **plantear una trama lleva un poco de trabajo y de coordinación entre jugadores**, pero te animamos a experimentar este rol organizativo o a apuntarte en las tramas de otras personas.

En definitiva, y aunque en la partida existan actividades e historias propuestas por la organización, es responsabilidad de cada jugador crear sus relaciones y elegir en qué sucesos de Hogwarts quiere verse envuelto. Para ello, **te animamos a la preparación previa por Discord**.



Personajes Jugables

Seguro que después de todo este contexto ya estás dándole vueltas a quién vas a ser en Historia de la Magia. Bien, este es el momento de concretar. Lo primero que tendrás que elegir es a cuáles de estos grupos querrás pertenecer:

GRYFFINDOR

Aquellas personas protegidas por Godric Gryffindor se miden por su valentía, su honor y el coraje. Tal vez seas una revolucionaria inconformista que se revela contra toda injusticia o una dueña que sirve más para la varita o la espada que para las palabras.

HUFFLEPUFF

Quienes siguen las enseñanzas de Helga Hufflepuff son conocidos por su lealtad, su honestidad y su constancia en el trabajo. Podrías ser una hedonista amante de la fiesta que solo busque lo bueno de la vida o un líder de tu grupo que destaca por sus cuidados hacia sus amistades.

SLYTHERIN

Salazar Slytherin siente predilección por estudiantes con gran ambición, astucia y orgullo... Siempre y cuando no seas nacido de muggles. Entre su alumnado hay desde grandes brujas que buscan el crecimiento y la mejora de la Comunidad Mágica a toda costa hasta magos más embaucadores que podrían conseguir lo que quieran solo con su labia.

RAVENCLAW

Rowena Ravenclaw acoge bajo su ala a estudiantes que destacan por su sabiduría, inteligencia y creatividad. Imagina una artista que experimenta cómo juntar arte y magia o una estudiosa que se mete en caminos oscuros por su curiosidad y su hambre de sabiduría.



PREFECTURA

Dentro de estas cuatro Casas, los alumnos de cuarto pueden optar a la prefectura y el Fundador de la casa elige finalmente a dos de ellos. Los prefectos son responsables de que su casa llegue a su máximo potencial y se convierta en una casa de la que presumir con orgullo. Un puente directo entre profesorado y el alumnado y un ejemplo para los nuevos ingresos.

PROFESORES

Personas de la comunidad mágica lo suficientemente capaces y versades en campos específicos en los que les Fundadores han puesto toda su confianza para **guiar a las nuevas generaciones de personas mágicas**. Desde una anciana de grises cabellos que lleva generaciones guiando brujes y magues en su comunidad a un alma joven algo insegura pero de gran talento que busca demostrar lo que vale en la Comunidad Mágica.

Este grupo está formado por personas, cuanto menos, poderosas. A nadie en su sano juicio se le ocurriría lanzar un hechizo a ninguna profesora o personal del colegio, y menos a una de las Cuatro Fundadoras: las personalidades más relevantes del mundo mágico. Claro que alguna alumna lo puede intentar, quién sabe si por motivos de fuerza mayor... Pero, a no ser que la profesora lo considere interesante o lo hayáis pactado, **es probable que sean los maestros quienes ganen los duelos**. Por algo son los mejores magues y brujes de Hogwarts, ¿no?

A efectos de juego, ten en cuenta que **una profesora tiene que impartir obligatoriamente sus clases** (y, a diferencia de los alumnos, no puedes saltártelas, pues la diversión de muchos jugadores depende de ti). Deberás impartir **no solo una, sino varias lecciones** (se dividen en diversos grupos para no condensar las aulas), y será tu **responsabilidad prepararlas, siempre con la ayuda y visto bueno de la organización**.

OTROS

Pocas personas son las que habitan el colegio sin pertenecer al profesorado o al alumnado del colegio, por eso hay muy pocas plazas, pero Hogwarts siempre prestará ayuda a quien realmente la necesita. Podrías estar refugiado porque has sido expulsado de tu aldea por pagano o ser una importante personalidad mágica que quiere aprovecharse de esta nueva institución que ha crecido tanto en estos años. ¡Y no nos olvidemos de los responsables de sanación o mocos de cuadra!



Otros datos a tener en cuenta

EDAD

Si has elegido alumne, tendrás que escoger a cuál de los cuatro cursos perteneces, teniendo en cuenta que **entraste con 18 años y puedes haber repetido solo una vez**. Así que como mucho, un alumne puede tener 25 años. Para facilitar el hecho de que tengas que conocer a tus compañeros de curso dentro del juego (o al menos te tengan que sonar), pero es muy difícil estudiarse un montón de caras y nombres, habrá un identificador visual para indicar de qué curso es cada alumne.

Los profesores, por otro lado, deben tener como mínimo más de 25 años, y se identificarán claramente con su estética única y presentándose como claustro.

Ten en cuenta que esto es la edad de tu personaje, y que tú como jugadore puedes tener una edad distinta. No importa, es la magia del rol: intenta aparentar la edad escogida en el juego dentro de las posibilidades.

SANGRE

Solo el alumnado de primer curso podrá ser nacido de muggles, pues estos han sido admitidos este año por primera vez. El número de alumnos de primero es limitado y te animamos a hacerte nacido de muggles para dar importancia al contexto que vive Hogwarts este año... Siempre que no quieras pertenecer a Slytherin, pues **Salazar no admite a nadie que no provenga de Estirpe Mágica**.

Por otro lado, los alumnos de otros cursos son de ascendencia de sangre mágica... Aunque, en algún caso excepcional, podemos encontrar alguna persona de sangre mestiza en Hogwarts. No obstante, no suele ser algo público, al menos, hasta la fecha.

SEMICRIATURAS

Evidentemente, la gran mayoría del alumnado de Hogwarts es humana. Sin embargo, puede ser que te encuentres alguna persona maldita siendo una licántrope, o incluso una semiveela. Sin embargo, si todos lo somos, esto deja de ser especial y único. Por ello, las plazas para esto son muy limitadas, y solo se permiten criaturas del universo de Harry Potter que sean semihumanas.

Personajes canon

En Historia de la Magia existen diversos personajes que son canon en la saga, como Rowena Ravenclaw, Sir Cadogan o Merlín, expuestos en la web. Estos personajes requieren de diversos estándares estéticos, interpretativos y de jugabilidad. **No pertenecen completamente al jugador**, sino que deben seguir directrices de la organización desde la creación de su ficha hasta su actuación en partida. Son, en cierto modo, Personajes No Jugadores, es decir: personajes que mueven tramas, protagonizan escenas y, a fin de cuentas, sirven para dar juego al resto. Por ello, **los jugadores que lleven a un personaje canon son seleccionados meticulosamente por la organización**.

Por otro lado, existen personajes que no son canon, pero sí tienen **apellidos canon**; es decir, apellidos que existen en la saga y que son parte de un futuro legado que todos conocemos. Cualquier jugador puede seleccionarlos, sin embargo, en la revisión de ficha, **la organización comprobará que el personaje propuesto cumple con la coherencia del canon**.

Todos estos personajes y apellidos canon están reflejados en nuestra web.

Vestimenta

ALUMNADO

El uniforme es importante: crea unión, nos hace reconocernos fácilmente y nos hace ir increíbles. Pero si estabas pensando en una camisa blanca y una corbata... Déjame recordarte que estás en el medievo. Les Fundadores solo te piden que vistas **prendas del color de tu casa combinado con otras exclusivamente blancas y/o negras, y también sugieren añadir el escudo de tu casa**, ya sea bordado en la ropa o en un banderín. A partir de ahí, puedes ser una alumne más elegante con una larga capa, ropas nobles y algún sombrero de pico, o una alumne que se inclina más a la magia de combate, combinando piezas de armadura y portando una espada. Ten en cuenta que estamos en la **Época Medieval** y que, si portas **cualquier clase de armadura, tiene que estar justificada por contexto**: quizás vengas de una familia noble y sea tradición en ella, o pertenezcas a un gremio de caballeros.

En definitiva y en cuanto al atuendo, lo importante es que puedan reconocer a qué casa perteneces, así que recuerda: blanco, negro y el color de tu casa.

Este año, además, con la celebración del décimo aniversario, se celebrará un **baile especial**, instando a cualquier persona que habite en Hogwarts a **vestirse con sus mejores galas**... Acorde a la época en la que estamos viviendo, claro.

PROFESORADO Y OTRES

Los miembros del **claustr**o y el **personal** **visten lo que les plazca**: literalmente cualquier cosa que quieras para darle vida a tu personaje (y que sea coherente para el año 1002, claro). Tal vez seas un profesore de Ritualística con runas por todo el cuerpo y llene de amuletos de protección, o un profesore de Alquimia hasta arriba de ingredientes y frascos con pociones de todo tipo. Elegante, estafalarie o desaliñade, lo importante, como siempre, es que tu ropa se identifique con lo que quieres jugar.

Sea como fuere, tienes que tener en mente algo: **estamos en pleno medievo, siglo XI d. C.** Prácticamente, cualquier objeto que te imagines del mundo muggle se utiliza en el mundo mágico. No existe la electricidad ni mucho menos la tecnología, pero son habituales las armaduras, espadas o sombreros de pico. ¡Por fin tendrá sentido que se utilicen plumas y tinta en el castillo!





SECCIÓN IV
EL JUEGO

Un territorio por explorar

Hogwarts es un colegio con vida propia, ¡por algo es la primera Escuela de Magia y Hechicería de Occidente! Lleno de criaturas mágicas, cuadros parlantes, habitaciones que dan pie a lo imposible, hechizos aún por inventar... La piedra de estos muros es algo más que piedra. Pero, sin duda, lo que más magia le da a Hogwarts son las personas que viven en él. Alumnado y profesorado que, juntos, ponen las bases de la Historia de la Magia.

Desde la **organización diseñamos tramas de diversa índole para traer a la vida este universo fantástico**. Quizás recibas una invitación a una fiesta clandestina con el sello de un tejón que te invita de madrugada a las cocinas, debas esmerarte para conseguir la Insignia Dorada del Club de Duelos o presencias cómo una horrible criatura se lleva a tu compañere de casa a las profundidades del Bosque Prohibido y decidas ir a rescatarle.

Las tramas movilizadas desde la organización pueden ser sociales, de investigación o de aventura, públicas o clandestinas, con resolución o libres para ser continuadas por personajes... En definitiva, **muchas posibilidades para que cada persona pueda elegir qué le gusta más jugar**.

Por otro lado, esto es un rol *sandbox*: es decir, **cada jugadore deberá crear su personaje para poder disfrutar la partida, y su proactividad y creatividad será clave para que logre disfrutar del rol en vivo y haga disfrutar a quienes le rodean**. Por eso, la cocreación es clave: será **tu responsabilidad** crear tus propias tramas personales, buscar tu arco de evolución de personaje, proponer nuevas formas de diversión e incluso inventar nuevas tramas para grupos (siempre respetando las de la organización y siendo coherentes con el contexto que estamos jugando). Para ello, existen herramientas como Discord, donde poder proponer ideas antes del evento y buscar eco entre jugadores y organización.

Las cinemáticas

Aparte de las tramas circunstanciales que pueda haber, en Historia de la Magia se desarrolla una **trama general que se descubre a través de diversas escenas**. Estas escenas **no pueden ser interrumpidas**, ya que somos un evento con muchos jugadores y, si todes interviniéramos, la escena no podría continuar. Sin embargo, esto no significa que sean guiones preescritos e inamovibles: a pesar de que **la organización plantee una idea, esta es voluble conforme a las acciones generales** y de peso que los personajes puedan realizar en la partida. A fin de cuentas, esto es un rol en vivo: la historia la escribimos entre todes.

Qué Jugar

Hogwarts acaba de nacer hace tan solo 10 años. Por fin se ha empezado a regularizar la educación mágica de la mano de los Cuatro Fundadores: magues y brujes muy poderosos... pero que también están aprendiendo cómo dirigir una Escuela de Magia y Hechicería.

Todo está aún por descubrir, y es esa esencia de la **aventura, curiosidad y emoción** la que **empapa Hogwarts y también nuestro rol en vivo**. Quizás puedas hablar de Artes Oscuras con la futura fundadora de Durmstrang, colarte en las cocinas para darle una sorpresa a tu amor platónico o simplemente hacer tus deberes tranquilamente mientras metes los pies en el Lago Negro. Y, por otro lado, puede que tengas que batallar contra una criatura desconocida del Bosque Prohibido o necesites hacer un ritual para salvar a tu amigüe de una posesión.



Recuerda: el castillo está repleto de **jóvenes dispuestos a desarrollar todo su potencial mágico, pero también llenos de hormonas y dramas personales**. Tampoco se salvan los adultos, pues esa esencia se contagia y, a fin de cuentas, también generan sus propios problemas y dudas existenciales. En definitiva, algo que queremos explorar en este rol es el **costumbrismo: la amistad, el propósito vital, el amor y la sexualidad, los valores individuales...** Mientras portamos una varita y somos capaces de hacer cosas increíbles.

Historia de la Magia es una experiencia que explora **drama personal, intrigas políticas y aventuras mágicas** enmarcada en una vida escolar, regida por las lecciones mágicas y la competición por la Copa de las Casas.

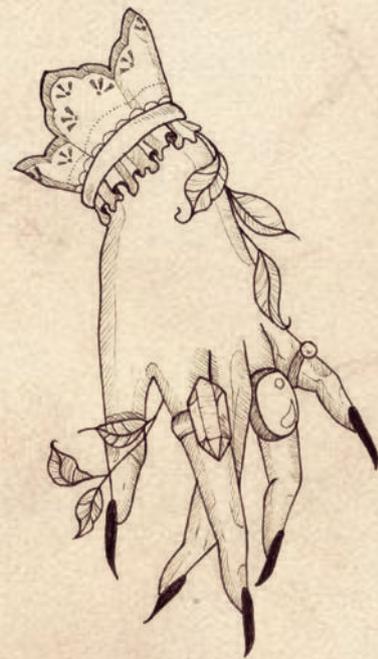
Filosofía de Juego:

play to lift y play to flow

Promovemos, por encima de todo, la inmersión y el roleo. Con *play to flow* nos queremos referir a una forma de jugar, la cual se basa en la **creación conjunta de momentos, tanto por parte de la organización como por la de los jugadores**. Queremos que la sensación de juego sea más orgánica y fluya de manera natural, dar las facilidades y el ambiente para que todas las historias que puedan desarrollarse en la partida se lleven a cabo creando una experiencia conjunta mayor.

No nos centramos en cumplir objetivos, sino en que **la experiencia de los jugadores sea la mejor posible**. Por eso, también promovemos el *play to lift*, que consiste en que **cada jugadore haga que les demás se luzcan, tengan escenas memorables y su experiencia sea la mejor posible**. De esta forma, si todes juegan a dar escenas épicas a les demás, a ti también te elevarán y se crearán historias conjuntas mucho más ricas e interesantes para todes.

No olvides que esto es un rol con muchos jugadores, así que es probable que cada una tenga sus propias prioridades y estilo de juego. Si no encajas con alguien, piensa que hay 150 personas más con las que poder disfrutar del fin de semana, inadie tiene la voz de la verdad aquí! Mientras todes sigamos la filosofía del *play to flow* y *play to lift*, y potenciemos la **generosidad, la experiencia de juego será la ideal**.



The image features two hands holding two playing cards, likely Aces, which are crossed in an 'X' shape. The cards are dark with intricate, light-colored patterns. The hands are positioned at the bottom corners, with the left hand wearing a silver ring on the ring finger. The background is a solid, dark color, possibly black or dark blue. The text is overlaid in the center of the image.

SECCIÓN V

Cómo jugar:
EL SISTEMA

Vida y muerte

En Historia de la Magia no hay puntos de vida ni armadura y **no puedes matar a otras personas**. Puedes discutir y escalar el conflicto tanto como desees (siempre respetando a le otre), pero **nadie muere en una lucha a no ser que lo elija**. Decidir que tu personaje muera es algo divertido y que puede dar mucho juego, pero es también una decisión muy personal de cada jugadore.

Es por ello que en Historia de la Magia es **imposible matar a otros personajes jugadores** (estudiantes, profesores, etc.) **sin su consentimiento fuera de juego**. Esto mismo se aplica a heridas que puedan afectar negativamente la partida de dicho jugadore (por ejemplo: amputar un miembro o sacar un ojo).

Tanto si son hechizos, pociones u otros medios, **la víctima siempre va a decidir el efecto y daño que reciba**. Esto quiere decir que, aunque sucedan conflictos y peleas serias, nadie morirá a no ser que ellos decidan hacerlo. Y, como la muerte tiene un carácter permanente para el personaje (a no ser que se convierta en un fantasma), **asegúrate de hacer la muerte memorable e interesante, y dar juego con la misma: le protagonista es le que muere**. No tengas miedo a morir, que en Historia de la Magia existe la vida después de la muerte ya sea en forma de fantasma, haciéndote un nuevo personaje o ayudando a la organización. ¡Te podemos asegurar que no te aburrirás! Ya sea rolear una herida, los efectos de un hechizo o incluso tu propia muerte, lo más importante es que lo que se decida rolear te dé juego tanto a ti como a les que te rodean. **Te animamos a que juegues a «perder» para ganar en diversión y drama**.



La magia

SORTILEGIOS Y HECHIZOS

En este rol no hay una lista de hechizos o gestos específicos para memorizar. **Para lanzar un hechizo tendrás que mover la varita y decir una palabra que suene mágica.** Si haces que suene como un hechizo, es un hechizo. Si el hechizo no es explicativo, está bien que venga acompañado con una pequeña explicación, por ejemplo: «*iTe vuelvo piedra, Petrificio!*». Este sistema es compatible con los hechizos ya existentes en el universo de Harry Potter (te recomendamos que le eches un ojo a su Wiki) o con los que te quieras inventar (si estás en blanco, también te sugerimos palabras en latín: todo lo que suena a latín puede cuadrar como hechizo). A fin de cuentas, estamos sentando las bases de la historia.

Para poder realizar magia correctamente es necesario el uso de un catalizador mágico (herramienta de madera con interior mágico. Los báculos o las varitas son los más comunes). **Solo el profesorado es capaz de hacer magia sin ningún tipo de catalizador.**

Cada persona tiene afinidad a un catalizador mágico distinto y hasta el año en el que jugamos, el 1002, ninguno ha mostrado ser superior al resto más allá de lo que cada mague pueda afirmar (aunque en los últimos años se ha ido extendiendo el uso de las varitas por su ligereza y versatilidad). Advertimos que las espadas no son un tipo de catalizador por la mala conducción de la magia por el metal.

Existen tres situaciones en las que utilizamos nuestra varita para realizar hechizos y encantamientos y, por ello, existen tres sistemas distintos para interpretar esta magia:

1. DÍA A DÍA

En tu día a día en Hogwarts te puedes encontrar ante muchas situaciones que requieran el uso de la magia, como, por ejemplo, utilizar *fregotego* para limpiar el estropicio que has hecho en clase de pociones, *alohomora* para abrir esa puerta que te llamó la atención nada más llegar al colegio o *desmaiui* para dejar fuera de juego a le idiota de la clase de al lado que no para de molestarte. **Todos estos usos son puramente interpretativos, pero en el caso de los hechizos aplicados a otras personas, se aplicará la norma de que es la «víctima» la que decide el efecto.**

Beatrice es una alumna de primer curso, nacida de muggles, que está harta de que les Slytherin se burlen de ella. Por eso, tras los últimos desprecios, decide lanzarle un Petrificus Totalus a le mismísime Prefecte de Slytherin: Liam. Cuando lo recibe, Liam decide que una alumna de primero nacida de muggles no tiene suficiente poder para acertarle y se defiende sin problemas con un contraataque: Expelliarmus. Beatrice, consciente de la diferencia de poder y edad, asume que el hechizo le impacta y se da contra un muro, rompiéndose un brazo y teniendo que acudir a la enfermería.

Hay dos situaciones que se escapan al día a día y en las que se puede «perder» (que no morir): Escenario de Batalla y Club de Duelos. Pero, aunque se pueda perder en ambos, sigue siendo la «víctima» quien decide lo que le sucede.

2. ESCENARIO DE BATALLA

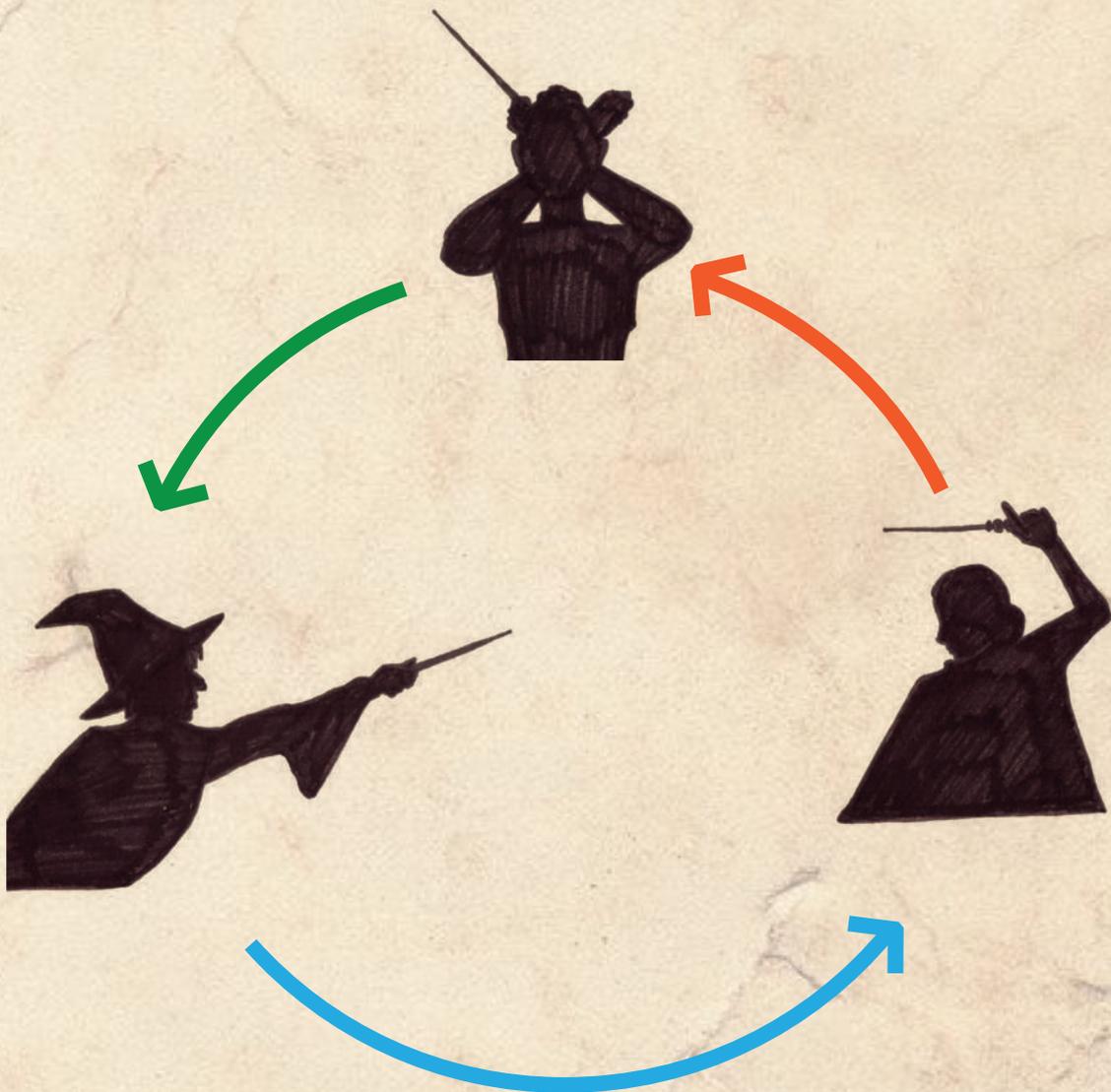
Para **situaciones menos controladas (aventuras o batallas campales)** en las que se produzca una batalla entre **varias personas de poder similar**, se utilizará un sistema gestual al mismo tiempo que se pronunciarán en voz alta los hechizos que se consideren.

Dicho sistema se compone de **tres gestos**:

—**Defensivo**: Cruzar los brazos delante del rostro protegiéndote de tu atacante. Este gesto es efectivo contra el ofensivo y débil contra el furtivo.

—**Ofensivo**: Hacer un gesto como si se lanzara algo violentamente con la varita apuntando al objetivo. Este gesto es eficaz contra el furtivo pero débil contra el defensivo.

—**Furtivo**: Extender el brazo haciendo un arco por encima de la cabeza en dirección al objetivo. Este gesto es eficaz contra el defensivo y débil contra el ofensivo.



3. LA ARENA DE DUELO

Los duelos solo podrán realizarse en la arena oficial y bajo la supervisión del responsable de la misma (o de cualquier alumne que desee hacer de árbitro extraoficial). Les duelistas se pondrán una delante del otre y, siguiendo unas señales sonoras, tendrán que decir un hechizo (o palabra que suene a hechizo, sé libre aquí también de inventártelos) al mismo tiempo que interpretan cualquier movimiento de varita. Los hechizos no pueden ser repetidos y le primere duelista que se quede en blanco (sin hechizos), pierde. Las consecuencias del duelo las elige le perdedore.

Le supervisore de los duelos controlará que los hechizos que se lancen sean apropiados (una cosa es inventárselo con coherencia y otra decir lo primero que se te pase por la cabeza) y se realicen dentro de los tiempos correctos. **Además, el duelo tiene que ser interpretado:** iten en cuenta que te estás lanzando hechizos, no recitando una lista!

Augustus ha retado a Melissa a un duelo por una afrenta personal. Ambes se dirigen al Círculo de Duelo y hablan con le supervisore para que haga de árbitro. Tras pactar las condiciones (a primera sangre, el perdedor le entrega un ítem de valor al vencedor), se colocan en la arena una delante del otre, extienden las varitas y comienza el duelo.

Le supervisore da el inicio y hace una cuenta regresiva desde tres. Al llegar al cero, Augustus lanza un Desmaius mientras que Melissa conjura un Expeliarmus. Ambos hechizos no alcanzan a le contrincante y le supervisore vuelve a intervenir, hace la cuenta regresiva y esta vez Melissa lanza un Expulso mientras que Augustus se inventa un Puñetazutus Máxima.

Le supervisore para el duelo y comunica a Augustus que ese hechizo no existe (como mínimo tiene que sonar a conjuro y ser coherente), así que el Expulso de Melissa ha impactado, ganando el duelo.

Si Augustus se hubiera quedado en blanco y no hubiera pronunciado un hechizo el resultado hubiera sido el mismo.

Como el duelo era a primera sangre, Melissa gana el duelo y Augustus está obligado a cumplir con lo pactado.

OBJETOS MÁGICOS

Cuando se utilice un objeto mágico, es le propietarie del mismo le encargade de decir qué efecto debería tener. Si ese objeto tiene un efecto concreto sobre alguien, es esa persona quien decidirá el efecto que tiene (si funciona, si no hace nada, si sale mal y hay consecuencias, etc).

Randall ha conseguido un anillo que potencia las capacidades mágicas. Como no está convencido de que sea seguro y es un poco Slytherin, decide hacer que su buena amiga Mila lo pruebe antes. Mientras la convence, le explica lo que hace el objeto (fuera de juego le dice el uso real en caso de que roleado le diga una mentira) y entonces Mila elige que el anillo va a funcionar demasiado bien. Ella realiza un hechizo que se intensifica de más, hace que la habitación en la que están explote y salgan les dos herides.

¡A ver cómo explican ahora a les profesores que han volado un aula por accidente!

POCIONES

Se aplican las mismas normas que para los objetos mágicos. Para su fabricación será necesario atrezzo, un lugar adecuado y utensilios para realizarla, tiempo de juego y un roleo acorde a la poción que se vaya a realizar.

Gawain ha encontrado un antiguo manuscrito en la biblioteca con todo lo necesario para hacer una poción Felix Felicis, la cual necesita para las pruebas que tiene en unos días. Gawain se cuela en la Clase de Alquimia, roba los ingredientes e incluso utiliza el caldero para hacer la poción con éxito. Pero no iba a ser todo tan fácil.

Como le personaje no es especialmente listo, el jugador decide que la poción no va a surtir el efecto esperado. De hecho, decide que sea el efecto completamente opuesto: Tener mala suerte. A partir del momento en el que se bebe la poción, empieza a tener mala suerte (se le caen los libros, se tropieza, le profesore de pociones le descubre...), generando así escenas épicas y graciosas tanto para elle como para les que le rodean.



Peleas físicas

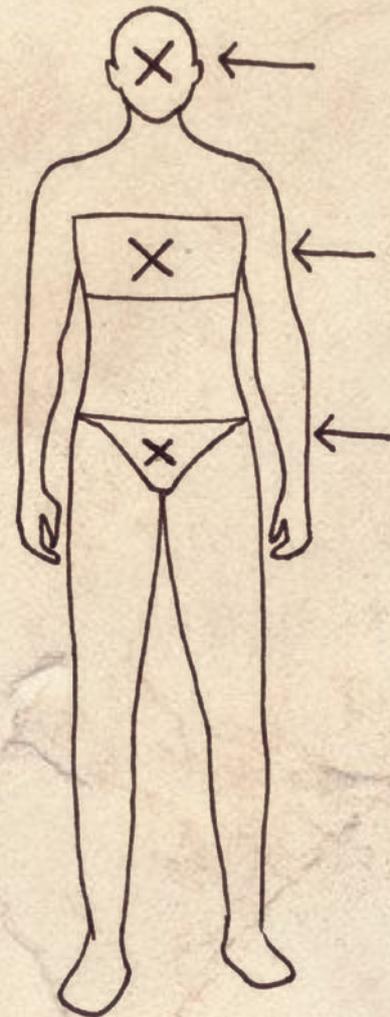
No es común entrar en pelea física en Hogwarts, ni con las manos ni con otro tipo de armas como, por ejemplo, espadas. Excepto alguna persona del profesorado, la mayoría lo ve como un insulto y castiga comportamientos tan burdos. No obstante, **puede ser que ocurran, ya que han llegado varios nacidos de muggles este año al Colegio, y que muchos otros estudiantes encuentran los torneos de armas algo divertido.** Para que se pueda dar el caso, se instauran una serie de normas para estos enfrentamientos:

Al no contar con un sistema de puntos de vida, en las peleas físicas y con armas de *softcombat* se aplicará el roleo, dinámicas de poder y sentido común, en definitiva: **combate por honor.** Quien gane el conflicto podrá ser decidido o bien por haberlo pactado con anterioridad, por superioridad del contrincante en la lucha, por lo épicos que estén quedando los movimientos de uno de los dos... Puro roleo.

Al igual que con la magia, pociones, etc., tanto el efecto de los golpes como las consecuencias del combate para ambas partes lo elige cada uno de forma personal siempre siendo coherentes con el roleo realizado.

Lo más importante siempre cuando se realiza un combate físico es **asegurar la integridad física de los jugadores implicados y del escenario donde sucede la escena.** Es por ello que las únicas armas que podrán ser admitidas son aquellas de *softcombat*, es decir, que estén acolchadas y nunca pongan en peligro la integridad física de los jugadores. También te instamos a que **evites siempre la cabeza y las zonas más vulnerables del contrincante** (entrepierna y pecho/s), y siempre luches a esgrimir y rolear los golpes dados y recibidos (pero no a pegar con fuerza).

Lo importante no es ganar o perder, sino hacer una escena memorable, dar juego y disfrutar del roleo, **siempre priorizando la seguridad fuera de la escena.**



Talleres

Los talleres son actividades que realizamos antes del rol para poder comprender el sistema y filosofía de la partida no solo de forma teórica, sino también práctica. Son de asistencia obligatoria, ya que a través de ellos entraremos en la dinámica adecuada para, entre todos, poder disfrutar del rol en vivo. En los talleres se trabajará de manera práctica el sistema de combate mágico en sus tres vertientes, diversas dinámicas de poder y seguridad y creación de relaciones entre personajes, aplicando la filosofía del *play to flow* en todo momento.

Además, aparte de los talleres, el primer día de juego está enfocado a ofrecer una trama dirigida a través de la cual se facilite la cohesión y calentamiento grupal. Se llevará a cabo la Selección y las introducciones por Grupo (profesorado por un lado y las diferentes Casas de Hogwarts por otro), partiendo de una trama/escena propuesta por la organización. De esa manera, encarrilamos un poco el inicio de partida para que la toma de contacto no sea tan fría.

Dependiendo del desarrollo de diseño, es probable que se incluyan otros talleres que se vean necesarios.

Estos talleres te darán herramientas para crear tus propias tramas y poder desenvolverte en el rol. Pero si notas que te has descolgado de la partida y necesitas que te echen un cable, no dudes en ponerte en contacto con un Máster o un Personaje Canon para pedir ayuda: estamos a tu disposición. ¡Mejor un momento off rol que unas horas pasándolo mal!





SECCIÓN VI
NORMAS BÁSICAS

Reglas generales

RESPECTO ANTE TODO. No debemos olvidar que esto **NO ES MÁS QUE UN JUEGO**. Por lo tanto, fuera de él, como jugadores, tenemos que respetarnos en todo momento para convivir lo mejor posible durante este fin de semana. **No se toleran las faltas de respeto, el robo de objetos personales, el acoso o cualquier comportamiento machista, racista, homófobo o tráfnsfobo.** Si ocurriese algún conflicto de este tipo, se comunicará inmediatamente a la organización y se tomarán las cartas pertinentes en el asunto. **Se reserva el derecho de expulsión del evento** a cualquier persona que no garantice este punto.

SEGURIDAD EMOCIONAL. Se implementarán **diversos sistemas de seguridad emocional** (explicados y practicados en los talleres) para garantizar nuestra integridad emocional on rol. Estos sistemas son **el semáforo** (indicar si necesitas parar o bajar la intensidad de una escena), **el check-ok** (comprobar, sin parar el juego, si una persona se encuentra bien para prestar ayuda) y **el puño off rol** (parar la interacción como personajes para decir algo desde jugadores). Además de esto, existirán **figuras de Seguridad Emocional** desde la organización para que puedas acudir a ellas en caso de necesitarlo, pero puedes hablar con cualquier Máster para comentar cualquier problema que tengas.

SALA OFF ROL. Si sientes agobio, presión o simplemente necesitas un descanso, puedes acudir a la sala off rol: **una sala habilitada para todo el que necesite salir de personaje sin molestar al resto y sin parar el juego.** Al ser una experiencia inmersiva, puede ser que en algún momento te supere la situación y necesites incluso hablar con alguien. Si ese es tu caso, no tengas vergüenza en **acudir a la organización para hablar y contarnos tu problema.**

INTEGRIDAD FÍSICA. No queremos tener que sacar el botiquín o hacer una visita al hospital (aunque no te preocupes, tenemos protocolo de emergencias). Igualmente, pedimos que no hagas volteretas ni cabriolas sin pensar. Tirarte al suelo por un hechizo queda muy chulo, pero puede acabar muy mal si antes no se ha mirado dónde se va a caer. Pedimos **sentido común para evitar desgracias.**

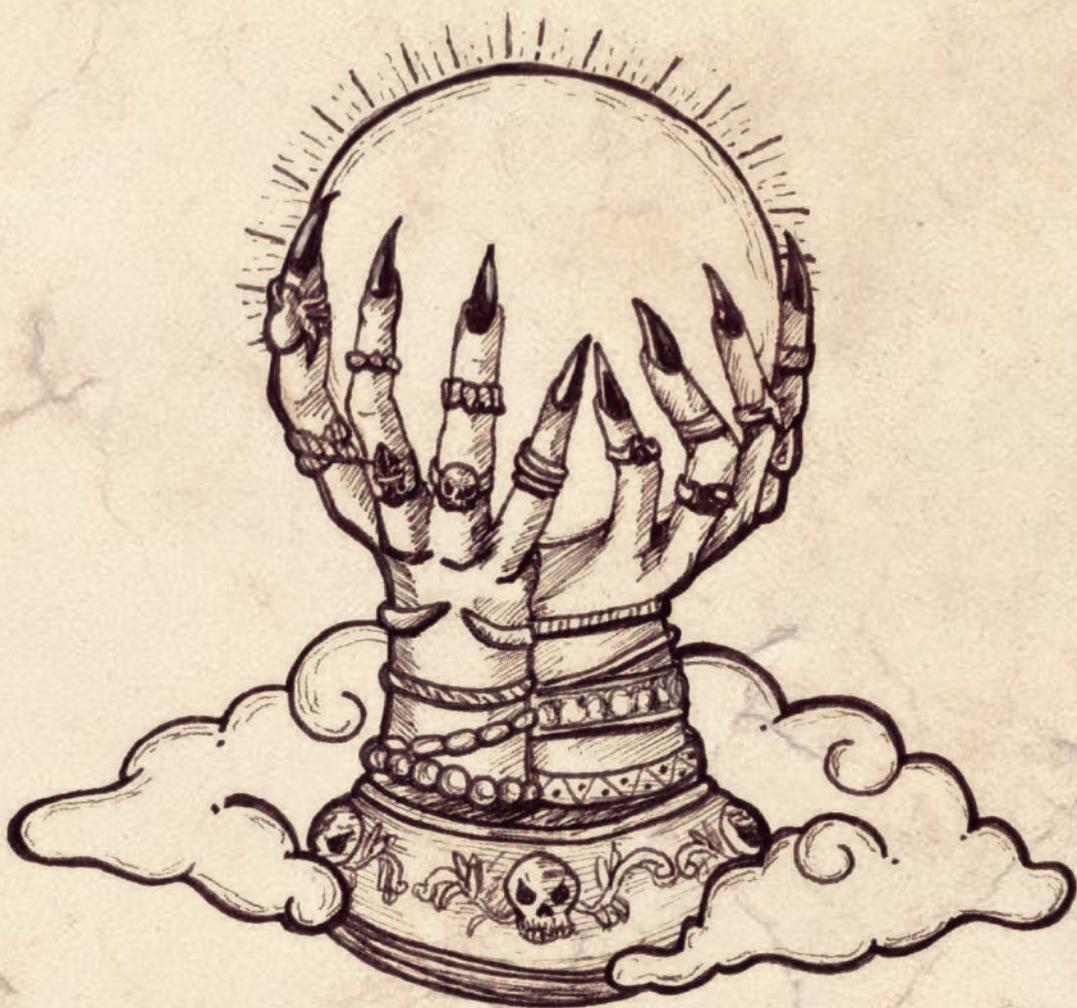
ARMAS DE SOFTCOMBAT. Cualquier tipo de arma que se quiera traer al juego (espadas, dagas, arcos, hachas...) o incluso útiles de defensa (como escudos) **tendrá que ser de softcombat**, es decir, de material acolchado para no poner en riesgo la integridad física de nadie en una pelea. Estas armas pasarán el TATA (Test de Armas y de Armaduras) para comprobar que cumplen los estándares de seguridad.

CUMPLIMIENTO DE LOS HORARIOS. La organización realizamos un esfuerzo muy grande para asegurar la diversión de todo el mundo y funcionamiento del evento, y por eso es importante respetar los horarios. No nos referimos a los horarios exclusivos del rol: siéntete libre de saltarte una clase o el toque de queda. Pero, **a nivel off rol, es esencial estar puntuales en las comidas si tienes pensión completa, talleres, briefing y debriefing.**

SIN MÓVILES. En cualquier rol que no se sitúe en el presente, el móvil es algo que no tiene mucho sentido, y en Historia de la Magia todavía pinta menos por ser un artilugio muggle. **No se permite la grabación de escenas o toma de fotografías durante el tiempo de juego.** De hecho, te recomendamos que, para que tu inmersión sea mayor, no lleves el móvil encima a no ser que esperes una llamada importante.

CUIDAMOS EL MONASTERIO. El lugar que hemos elegido para Historia de la Magia es un sitio increíble y único, y por ello tiene zonas y objetos que pueden ser delicados. Pedimos que, como si de tu casa se tratase, **cuides del entorno en el que jugaremos para poder volver más veces y disfrutar del monasterio.** Además, en este Monasterio residen monjes: **respeto los espacios privados y eclesiásticos** (no está permitido entrar en ellos en el juego) y, **por supuesto, respétalos a ellos.** La seguridad y el cuidado está por encima de cualquier escena interesante.

CUIDAMOS EL ATREZZO. Al igual que hay que tener respeto con el Monasterio, también con el mobiliario y los elementos de *atrezzo* dispuestos por la organización. Si algún mueble o elemento se mueve, se debe volver a poner donde estaba al finalizar la escena.



Proceso de inscripción

Para inscribirte en la Historia de Hogwarts, tendrás que cumplir dos requisitos básicos: tener **ganas de divertirse y ser mayor de edad**. Lo sentimos, pero los menores de 18 años no serán admitidos en este evento, por razones de trama y, sobre todo, logísticas.

Para realizar el **proceso de inscripción**, tendrás que seguir una serie de pasos:

1. En primer lugar, debes prestar atención a la **web de Historia de la Magia**. En ella podrás encontrar las plazas disponibles para cada grupo y también la lista de personajes canon existente, así como una serie de apellidos canon.

2. Después, tendrás que **rellenar el Formulario de Inscripción** una vez lo habilitemos. Este formulario pregunta tus datos básicos, tipo de plaza y comida, casa y curso de tu personaje, breve idea del mismo (opcional) y algún otro dato más de interés.

3. La organización **revisará los formularios a las 24 horas de la apertura** para poder otorgar la plaza. Los criterios para la obtención de plaza son diversos: antelación con la que se haya mandado el formulario (aunque esto no tiene especial peso, ya que no queremos discriminar la entrada porque, quizás, el lanzamiento de inscripciones coincida con el horario de trabajo de alguien), peticiones grupales o necesidades de personajes para la trama son alguno de ellos. En cualquier caso, se responderá a todas y cada una de las peticiones. Con la **otorgación de plaza**, se indica también la **aceptación de la Casa y Curso (o Grupo) del personaje y también los datos para realizar el pago**.

4. **Una vez se haya realizado el pago en el plazo de quince días** (completo o fraccionado), se obtendrá **acceso completo al Discord** para comenzar las conexiones con tu personaje. Antes de eso, puedes tener visualización del **Discord modo stalker**: únicamente para ver las búsquedas de relaciones de otras personas ya registradas.

5. Al disponer de acceso al **Discord**, **cada jugador tendrá que subir su ficha de personaje** para que sea aceptada, y así poder iniciar su **búsqueda de tramas y relaciones** y tener acceso a los diferentes grupos en los que participe (Casa, Ciclo, Actividades, etc.). El Discord cuenta con Administradores y Moderadores para garantizar su buen funcionamiento y ayudar con todo este trabajo de cocreación previo al rol en vivo.

Datos logísticos

TIPOS DE PLAZAS

Hay dos tipos de plaza básicas para venir a Historia de la Magia:

- **Plaza de *camping* (100 €):** el Monasterio de El Olivar tiene un espacio habilitado para *camping*, con tomas de agua y electricidad, y dispone de vestuarios y baños para facilitar espacios de aseo. Hay posibilidad de acudir con tienda de campaña o caravana, aunque las plazas de caravana están muy limitadas. La comida no está incluida.

- **Plaza de habitación (165 €):** puedes elegir alojarte en una de las habitaciones del Monasterio del Olivar, siendo individuales, dobles o cuádruples. Existen menos plazas de habitación que de *camping*. La comida no está incluida.

Por otro lado, hay dos tipos de **plazas especiales:**

- **Plazas subvencionadas (30 €):** plazas cuyo importe está rebajado para facilitar aquellas personas con dificultades económicas el poder venir a la partida. Solo están disponibles para la modalidad *camping*. El número de plazas subvencionadas es muy limitado, ya que dependen de las Plazas de Paquete Fundador.

- **Paquete Fundador (Plaza básica + 40 €).** Independientemente de la plaza elegida, puedes añadir la opción del Paquete Fundador: una plaza de Mecenaz por el valor de 40 € extra. **Las plazas mecenas son las que nos ayudan a poder ofrecer plazas subvencionadas.** No tiene ninguna compensación on rol: todos los personajes serán tratados por igual y no existe ninguna discriminación positiva al obtener el Paquete Fundador. No obstante, **aquellas personas que sean mecenas tendrán un obsequio off rol exclusivo para agradecer su apoyo**, y nos permitirán ofrecer mayor cantidad de plazas subvencionadas.

COMIDA

En ninguna de las plazas del evento está incluida la comida del mismo. Para ello, existen dos opciones distintas:

- **Pensión completa.** Por 68 € extra, puedes disfrutar de una pensión completa en el Monasterio, desde viernes cena hasta domingo a la comida (ambos incluidos). Las plazas para la pensión completa son limitadas y se otorgan por orden de inscripción.

- **Gestión de tu comida.** Si no quieres gastarte más dinero en la pensión completa, puedes elegir traer tu propia comida. En la parte del *camping* hay frigoríficos que pueden utilizarse, aunque es posible que no haya espacio para todo el mundo (os instamos a que no dependáis únicamente de productos refrigerados). También hay un pueblo cerca, Estercuel, a 5 minutos en coche, en el que buscar más opciones para este punto.

LOCALIZACIÓN

La partida se realiza en el **Monasterio del Olivar, al lado del pueblo de Estercuel, en Teruel.** Un lugar increíble tanto de interiores como exteriores, que se convertirá en nuestro Hogwarts particular.

El *check-in* de la partida se realiza el viernes por la mañana. Si deseas venir antes, podremos facilitarte información de alojamiento en el pueblo. Cabe la posibilidad de que, más adelante y si hay gente que lo solicita, podamos hablar con el Monasterio de alojamiento la noche de antes y comida, para facilitaros este trámite y aquella persona que lo desee lo escoja.

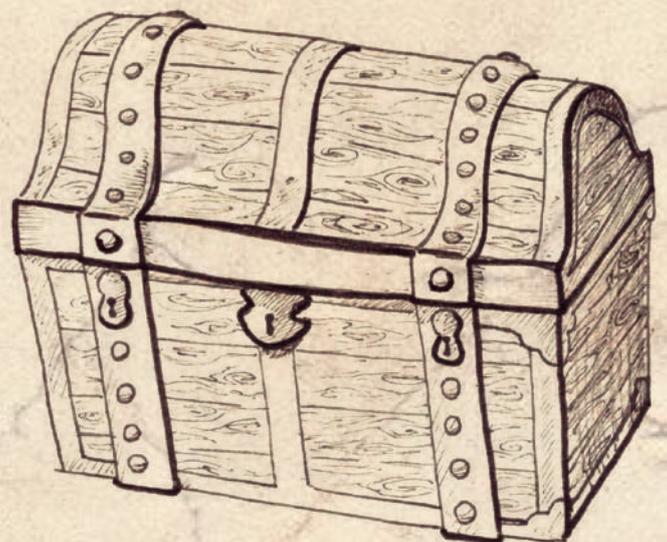
Hay un espacio dedicado al *parking* para poder dejar el coche, y te ayudaremos en el proceso de la prepartida en la conexión entre jugadores para compartir coche y que así sea más fácil el transporte al Monasterio.

Aquí te dejamos la página web por si quieres cotillear algo más del Monasterio del Olivar: <https://www.monasterioelolivar.com/monasterio-de-el-olivar>

QUÉ TRAER

Para que no te falte nada en tu experiencia, te listamos una serie de cosas que meter en tu baúl:

- Ropa de tu personaje: tanto el «uniforme» de la Escuela como ropa de gala para el baile.
- Ropa cómoda para ti como jugador.
- Catalizador mágico (varita, báculo).
- Otras armas muggles (espadas, dagas... siempre de *softcombat*).
- Otros útiles mágicos (pociones, ingredientes de alquimia, amuletos...).
- Útiles de escritura (plumas o bolis atrezzados como tal, pergaminos, cuadernos antiguos...).
- Una bolsa atrezzada para poder llevar todo lo anterior.
- Una lintorcha atrezzada: decora una linterna que pueda cuadrar estéticamente con la época.
- Toalla, chanclas y neceser con útiles de aseo.
- Tienda de campaña y objetos para hacer tu estancia cómoda (colchón, saco, almohada, manta, regletas y alargadores, luces...).
- Medicinas que puedas necesitar.
- Bebida y aperitivos (o comida al completo de no elegir la pensión completa).





SECCIÓN VII
CALLEJÓN DRAGON

Tiendas y artesanes

El Callejón Diagon es la zona donde dispondrás de tiendas, colaboradores y artesanes con los que contactar en pre partida y durante la partida. En este evento tenemos la prioridad de hacer una red de artesanes, darles visibilidad y poder crear una alianza en nuestra comunidad. Nuestro objetivo con los colaboradores es que sus creaciones formen parte de la narrativa del evento. Podrás encontrarles tanto *online* como en presencial.

CANAL DE DISCORD

En nuestro canal de Discord, los colaboradores dispondrán de un *stand* virtual en el que exponer sus creaciones. La organización indicará en esta zona descuentos exclusivos para jugadores de Historia de la Magia. Esta zona servirá para establecer una comunicación directa con los colaboradores, ya que podrás hacer tus pedidos y resolver dudas.

ZONA DE JUEGO

Aquellos colaboradores que hayan decidido venir con stand a Historia de la Magia dispondrán de una zona para ellos en Hogwarts a la que podrás acudir para hacer tus compras o recoger tus pedidos. Además, forman parte de la trama... ¡Te recomendamos interactuar con ellos para llevarte más de una sorpresa!

NUUESTRO CALLEJÓN DIAGON YA TIENE VIDA



PATROCINA

COLABORAN





PARA MÁS INFORMACIÓN...

<https://theroamers.es/historia-de-la-magia-1/>



@theroamersrol



The Roamers

contacto@theroamers.es

THE
ROAMERS