

DOCUMENTO DE DISEÑO



LAS LLAMAS DE  
LITHIA

UNA HISTORIA DE LA MAGIA

Del 29 de septiembre al 1 de octubre 2023

Colladito Cercedilla, Madrid

# ¿Qué es un Documento de Diseño?

Este Documento de Diseño es una guía con la información básica del rol en vivo Las llamas de Litha: una 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. Este evento forma parte de la crónica Historia de la Magia, de la cual ya se ha jugado su primera partida: Primer Año. No hace falta haber estado en el evento anterior para poder jugar Las llamas de Litha.

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.

## **AUTORIA**

Aitor Aráez, Omar Llinares, Cristina Montes, Lydia Platas, María Reyes y Rafa Vargas.

## **REVISION**

Aitor Aráez y Cristina Montes

## **EDICION Y MAQUETACION**

Cristina Montes

## **FOTOGRAFIAS**

Andrés Solana

# índice

<b>SECCIÓN I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>4</b>
1.1. Sinopsis.....	5
1.2. ¿Es para mí?.....	6
<b>SECCIÓN II. LAS LLAMAS DE LITHA.....</b>	<b>7</b>
2.1. ¡Vacaciones!.....	8
2.2. La noche más corta del año.....	10
2.3. El mundo que nos rodea.....	11
2.4. El canon.....	13
<b>SECCIÓN III. PERSONAJES.....</b>	<b>14</b>
3.1. ¿Quién vas a ser?.....	15
3.2. Proceso de inscripción.....	16
3.3. Prejuego: Discord.....	17
3.4. Vestimenta.....	19
<b>SECCIÓN IV. EL JUEGO.....</b>	<b>20</b>
4.1. Qué jugar.....	21
4.2. Actividades propias.....	22
4.3. Las cinemáticas.....	23
4.4. Filosofía de juego: play to lift y play to flow.....	23
4.5. Tiempos de juego.....	24
<b>SECCIÓN V. CÓMO JUGAR: EL SISTEMA.....</b>	<b>25</b>
5.1. Vida y muerte.....	26
5.2. La magia.....	27
5.2.1. Sortilegios y hechizos.....	27
5.2.2. Objetos mágicos.....	29
5.2.3. Pociones.....	29
5.3. Peleas físicas.....	30
<b>SECCIÓN VI. NORMAS BÁSICAS.....</b>	<b>31</b>
6.1. Reglas generales.....	32
6.2. Amonestaciones.....	33
6.3. Datos logísticos.....	34
6.3.1. Tipo de plazas.....	34
6.3.2. Localización.....	35
6.3.3. Qué traer.....	35
<b>SECCIÓN VII. CALLEJÓN DIAGON.....</b>	<b>36</b>



SECCIÓN I  
INTRODUCCIÓN

# Sinopsis

«Arden las hogueras y el sol brilla más que nunca. Las vacaciones del curso escolar en Hogwarts han llegado y, con ellas, Irlanda, Gales y Escocia celebran la festividad de Litha: el día más largo del año.

Ante la ausencia de Cliodna, los otros dos miembros del Consejo de Magia, Hazel Hopkins y Agol Senn, han tomado el relevo y convocado a todos aquellos magos, brujas y hechiceros que quieran disfrutar de esta festividad, sus ritos mágicos y su exaltación al sol, al fuego de los dragones, la fertilidad de los campos y la vida.

Así, son muchos los que acuden a Litha en busca de purificación, protección o conocimiento de la antigua magia celta, entre otras muchas intenciones ocultas que solo las hogueras conocen».



*Las llamas de Litha: Una historia de la magia* es una partida de tono costumbrista, vertebrada sobre las tramas de nuestra partida *Historia de la Magia* que tendrá lugar en el **Albergue Colladito Cercedilla (Madrid)** el fin de semana del **29, 30 de septiembre y 1 de octubre**. En ella podrás disfrutar de nuestro particular solsticio de verano, pudiendo acudir con tu personaje de *Historia de la Magia* o alguien completamente nuevo. De este modo, *Las llamas de Litha* estará marcada por un tono cálido, alegre y florido, aunque no todo es lo que parece. Al fin y al cabo, el sol brillará más que nunca, y la luz siempre provoca sombras.

# ¿Es para mí?

## ES UN ROL PARA TÍ SÍ...:

Te gusta el **rol costumbrista**, donde priman las relaciones personales.  
Crees en un **rol colaborativo**: creas trama para los demás, y juegas la trama que los demás crean para ti.  
Eres fan del mundo de Harry Potter más allá de lo que ponen los libros y las películas.  
Quieres experimentar magia y fantasía desde el **compañerismo y el confort**.

## NO ES UN ROL PARA TÍ SÍ...:

Prefieres los roles por ficha, con objetivos marcados por la organización.  
Lo único que te gusta de Harry Potter es el Colegio Hogwarts y asistir a sus clases.  
No quieres o no puedes desarrollar tu propio personaje y tramas.  
Crees que un rol en vivo es competitivo: unos ganan y otros pierden.  
Buscas roles muy inmersivos y con alta demanda emocional.





SECCIÓN II  
LAS LLAMAS  
DE LITHA

# ¡Vacaciones!

Termina el curso escolar del **décimo aniversario de Hogwarts**, Escuela de Magia y Hechicería, el **primer año en el que se han admitido hijos de muggles**. Por supuesto, la polémica estaba servida, pero el curso ha traído más novedades.

La Selección fue el inicio de un curso plagado de anécdotas, ceremonia en la que los nacidos de muggles pudieron disfrutar de una buena acogida en las casas Gryffindor, Ravenclaw y Hufflepuff, mas ninguna llegó a la casa Slytherin.

Esa misma noche, las famosas novatadas de cada casa dieron que hablar a lo largo del año: los Gryffindor festejaron en el Bosque Negro, hasta que **una centauro apareció para advertirles que aquel era su territorio**; los Slytherin persiguieron y **torturaron a un muggle**, asunto que obligó a debatir cuestiones morales; los Hufflepuff, por su parte, se divertieron de forma inocente —sin saber, quizá, que sus divertidos experimentos con pociones darían lugar a la tan polémica **veritaserum**—; y, por último, los Ravenclaw abrieron, por error, una **grieta en el velo del Más Allá**, asunto que tardaron casi un año en solucionar.



Por supuesto, llegó el Baile por el **Décimo Aniversario de Hogwarts**, con la aparición de varios **miembros del Consejo de Magia**: Merwyn el Susurrante, la Archidruida Cliodna, la Dama Blanca, hechicera de Avalon, y Uric el Excéntrico. El ponche y las risas tuvieron su lugar prioritario, hasta que el Consejo descubrió y reveló la existencia de un **espía animago en la escuela**: Fruffy, el gato del conserje, era en realidad un espía vikingo. Al recuperar su forma humana, intentó huir atacando a otros, pero los Fundadores y el Consejo lo apresaron con habilidad. En su discurso reveló que Merwyn no era lo que parecía, que **dos miembros de los Fundadores votaron que no a aceptar hijos de muggles en Hogwarts** —Salazar Slytherin era algo obvio, pero nadie sabía quién más podía haber votado una negativa— y que otro profesore también era un espía. La profesora Vulcanova conjuró una extraña maldición para la mayoría: *Crucio*, torturando al nórdico. No obstante, no pudo hablar más, pues **una magia verde lo asesinó, conjurada por Al-Idrisi, profesor de Magia Elemental**. Aquí llegó la primera vez que este conjuro, inventado en primer término por el profesor de Magia Médica para ayudar a destruir tumores y elementos malignos en el cuerpo, fue usado para matar: *Avada Kedavra*.

El curso avanzó y, como colofón a un año repleto de aventuras, varies alumnos junto con la profesora de Adivinación convirtieron Hogwarts en un catalizador mágico, para que toda la escuela pudiera ver la profecía que se avecinaba: Merwyn el Susurrante se enfrentaba a Canuto, próximo rey vikingo, aliado de Al-Idrisi, profesor espía. Durante esta futura plática, Canuto revelaba que Merwyn deseaba usar a los hijos de muggles como carnaza en la futura guerra mágica.

Al desvanecerse la profecía, Helga Hufflepuff reveló que ella fue la segunda en votar que no, pues temía que pudieran ser usados como se había revelado. No obstante, se disculpó al comprobar que aquella no era la solución y que lucharía para que no ocurriera. Tras esto, los Fundadores y el alumnado, siguiendo las directrices de Ælfric, profesor de Ritualística, y Teodora, la bibliotecaria, conjuraron las primeras protecciones para Hogwarts entregando parte de su magia, convirtiéndose así en un lugar seguro.



La Copa de las Casas, como momento final de este año escolar, fue concedida a la Casa Slytherin, por sus logros académicos y la resolución de varias pruebas de los Fundadores.

A partir de aquí, lo que suceda durante las vacaciones de verano y el próximo curso es algo que nadie conoce, salvo, quizá, la profesora de Adivinación.

# La noche más corta del año

Son muchas las que celebran, cada año, Litha: el día más largo del año y la noche más corta. Esta fecha coincide con el **24 de junio**. Les antiguas druidas celtas conmemoraban esta especial fecha, en la que la magia elemental de fuego se ve potenciada. **En agradecimiento al sol, astro mágico, conjuraban las hogueras y canalizaban la energía primigenia para encender las llamas.**

Pero no solo la magia ígnea se ve aumentada, sino que el hecho de tratarse de la noche más corta atribuye a **varias plantas mágicas especiales propiedades a la luz de la luna, satélite natural mágico.** Así, les druidas aprovechaban la noche para recolectar varios de estos ingredientes con el fin de fortalecer futuras pociones.

Estas tradiciones han ido perdurando a pesar de la pérdida de la magia celta. Clidna, la última de esta estirpe druidica de grandes maestros, todavía fomenta la celebración de Litha, junto a Hazel Hopkins, maestra pocionista de Gales, y Agol Senn, domadore de dragones de Escocia.

Así, la celebración de Litha se considera de **importancia mayúscula en el mundo mágico**, considerándose una de las ceremonias más festivas, alegres y optimistas de occidente, disfrutándose normalmente al aire libre y con joviales rituales y banquetes, así como también uno de los días donde la magia se ve fortalecida de manera natural, momento que aprovechan varias magues, brujes y hechiceres para realizar todos aquellos encantamientos y rituales que necesitan de esa bonificación mágica y que en otros días no podrían efectuar con éxito.

Al coincidir con las vacaciones de la escuela Hogwarts de Magia y Hechicería, son muchas **les alumnos que acuden a celebrar el fin de curso allí**, esta vez sin las restricciones por casa o curso, aprovechando para conocer a magues, brujes o hechiceres a les que, durante el año escolar, no tendrían oportunidad de conocer.

Es la Colina de Tara, o Cnoc na Teamhrach, en Irlanda, el lugar que fija la **Maestra Druida como punto de reunión capital** para esta fiesta —aunque, por supuesto, todes pueden celebrar Litha allá donde estén—. En cualquier caso, este año, Clidna ha anunciado que no podrá acudir a la celebración y pasa el relevo a Agol Senn y Hazel Hopkins para que sean ellos quienes lideren Litha. Los rumores afirman que estos han decidido celebrar esta festividad en otro lugar muy distinto. **¿Afectará esto a las tradiciones celtas que tanto empeño ha puesto Clidna en preservar?**



# El mundo que nos rodea

Nuestra partida se desarrolla en el universo de Harry Potter, pero en el año 1003 d.C., por lo que hay varios cambios con respecto a todo lo comentado en los libros.

## CONTEXTO MÁGICO

En primer lugar, el Ministerio de Magia todavía no existe, sino que la sociedad mágica se rige según los acuerdos del Consejo de Magia. Este es el primero del mundo mágico conocido. Se halla formado por Merwyn el Susurrante —fundador del Consejo de Magia, maestro ocultista y consejero del Rey Etereldo—; Cliodna —la última Maestra Druida, experta animaga y guardiana de la gente mágica de Irlanda—; Viviane —la Dama Blanca, encantadora suprema, embajadora de la Gente del Agua y protectora de las islas de Ávalon—; les Cuatro Fundadores de Hogwarts —Godric Gryffindor, Salazar Slytherin, Rowena Ravenclaw y Helga Hufflepuff, fundadores de Hogwarts, la primera escuela mágica del mundo conocido—; Hazel Hopkins —magistral pocionista de Gales y medimaga, creadora de la famosa Poción de Muertos en Vida y el tanpreciado antídoto contra el veneno de manticora—; Agol Senn —guerrero mágico invicto, protector de Escocia, domador de dragones y famoso por su colosal patronus en forma de buitre—; y Uric el Excéntrico —joven prodigio, el que todo lo cuestiona, domador de augureys y experto en la natura de todo el continente—.

En esta época, la sociedad mágica no se halla perseguida por la Inquisición, ya que esta todavía no se ha fundado, y en varias regiones no está mal vista. No obstante, el avance de la ciencia y la religión consigue que la magia pierda poder y el mundo muggle y el mundo mágico se separen lentamente. Por ello, el Consejo de Magia aconseja, pero no exige, la ocultación mágica frente a muggles.



## CONTEXTO SOCIOPOLÍTICO

Inglaterra se halla bajo el mandato del Rey Etereldo. Esta región se halla constantemente atacada por pueblos nórdicos o vikingos, por lo que nos hallamos en tiempos complicados, plagados de trifulcas territoriales y guerras políticas. En este último año, el evento más destacado ha sido la Masacre del Día de San Bricio, la matanza de vikingues en el reino de Inglaterra el 13 de noviembre del año 1002, ordenada por el rey Etelredo. En respuesta a las frecuentes incursiones danesas, el rey Etelredo ordenó la ejecución de todas las vikingues que vivían en Inglaterra. Este hecho conmocionó a muchos magues y muggles, y se avecinan futuros enfrentamientos con los pueblos nórdicos debido a este incidente.



## OTROS DATOS

Si quieres saber más sobre el mundo mágico, sus costumbres o datos curiosos sobre la época, puedes echar un vistazo a las distintas presentaciones que los másteres de Historia de la Magia realizamos con el fin de contextualizar el evento (puedes encontrar [las presentaciones aquí](#) y el directo donde las [expusimos aquí](#)).

# El canon

Es importante detallar ciertos aspectos que se hallan prohibidos en partida, ya sea por inexistencia o desconocimiento de la época.

## ¡ATENCIÓN!

- Las maldiciones imperdonables no son en absoluta conocidas, por lo que ningún personaje puede conjurarlas debido tanto a su dificultad —si acaso las conociera por haber acudido al año escolar de Hogwarts donde fueron un descubrimiento mayúsculo—, como a su desconocimiento total. Recordamos que, como ya indicaron sus profesores, son necesarios años de práctica para su correcto manejo, por no que no basta con haberlos visto para saber conjurarlos.

- Hechizos poderosos —como *Obliviate*, *Fidelius* o incluso el Juramento Inquebrantable— no son conocidos y mucho menos estudiados y practicados, por lo que recomendamos evitar su uso en la medida de lo posible. No pasa nada si los has usado en la partida anterior: simplemente evita su utilización a partir de ahora para crear un mundo más equilibrado.

- Tampoco la poción multijugos, la matalobos o el veritaserum —de nuevo, pese a que la veritaserum se ha inventado, ha tardado mucho en desarrollarse y sigue siendo un misterio más allá de la casa Hufflepuff y otros poques entrometidos, por lo que no hallaremos esta poción en la celebración de Litha—.

- No se han inventado los trasladores. Nada de viajar por el mundo en tetera.

- Las escobas voladoras, en cambio, sí existen, pero son tan rudimentarias que, por su incomodidad y falta de control, sirven de poco. Mucho menos para el Quidditch, porque todavía no se ha inventado.

Si ves a alguien desarrollando una de estas cuestiones, es porque será parte de una trama autorizada y co-creada con la organización. Contará con un permiso de The Roamers para poder llevarla a cabo.

Si tienes cualquier duda con el canon, puedes consultarnos y te la solucionaremos bajo el sello de la organización.



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 face. The background is dark, making the candle and the person's features stand out.

SECCIÓN III  
PERSONAJES

# ¿Quién vas a ser?

Una vez llegado aquí, decidamos quién vas a ser en este rol. Quizá seas un alumne intentando aprovechar al máximo las vacaciones de verano. Tal vez te graduaste hace un par de años y has decidido venir con tu familia (¡quién sabe si esa familia son personajes ya de Historia de la Magia!). O puede que simplemente seas un mago que viva en la zona y lleves acudiendo todos los años a celebrar esta tradición.



Recuerda que Las Llamas de Litha es un evento satélite del universo Historia de la Magia y que, si lo deseas, puedes traer tu personaje de esa partida a este evento. Eso, o crear uno completamente nuevo, las posibilidades son infinitas, así que aquí te ayudaremos con algunas decisiones importantes.

# Proceso de inscripción

Para inscribirte en Las Llamas de Litha, tendrás que seguir una serie de pasos:

1. En primer lugar, debes prestar atención a la [web de Las Llamas de Litha](#). En ella, podrás encontrar las plazas disponibles. También las anunciaremos en nuestras redes sociales.

2. Después, tendrás que rellenar el **Formulario de Inscripción** una vez lo habilitemos. Este formulario pregunta tus datos básicos, tipo de plaza, dieta, breve idea de tu personaje, si vienes con grupo off rol, si presentas un personaje de continuidad, y algún otro dato más de interés. **Presta atención a nuestras redes sociales para saber cuándo sale el Formulario de Inscripción.**

3. La organización revisará los formularios a los 3 días 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, asistencia a eventos previos o necesidades de personajes para la trama son alguno de ellos. En cualquier caso, **se responderá a todas y cada una de las peticiones por correo electrónico. Con la otorgación de plaza se indican también los datos para realizar el pago.**

4. Una vez se haya realizado el pago en el plazo de quince días (completo o fraccionado), los jugadores nuevos obtendrán acceso completo al Discord para comenzar las conexiones con sus personajes. Tanto ellos como los jugadores que ya formen parte del Discord al haber acudido previamente a Historia de la Magia obtendrán acceso al canal específico de Las Llamas de Litha.

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. En caso de tratarse de un personaje nuevo se facilitará una plantilla con los datos que deberá rellenar y, si se tratase de un personaje que ya ha acudido a alguna partida de el universo *Historia de la Magia* tan solo deberá enviarnos el enlace de su ficha y notificarnos si desea realizar algún cambio en esta. El Discord cuenta con Administradores y Moderadores para garantizar su buen funcionamiento y ayudar con todo este trabajo de co-creación previo al rol en vivo.



# Prejuego: el Discord

Aunque en partida exista una trama principal propuesta por la organización, es responsabilidad de cada jugador crear sus relaciones y elegir en qué sucesos quiere verse envuelto. Para ello, te animamos a la preparación previa a través de Discord y, sobre todo, te invitamos a la creación de tramas, actividades y relaciones durante todo el vivo. En las Llamas de Litha será especialmente importante tu involucración en la creación de tramas y actividades para crear un universo rico.

Discord será la herramienta que usamos para gestionar el proceso de creación de ficha, búsqueda de tramas y personajes y dudas para la organización. Una vez realizado el pago de la plaza se obtiene acceso completo a este y ique comience el prejuego!

## TU PERSONAJE

La ficha de personaje es un paso esencial para el rol, en ella te preguntaremos datos básicos como: grupo, curso si es alumno, especie, sangre, catalizador de la magia y aspectos relacionados con la historia, personalidad, virtudes y debilidades, miedos y esperanzas de tu personaje. Si llevas a un personaje de continuidad, tendrás que pasar también por el proceso de ficha y dejarnos tu antigua ficha para que la registremos en el censo de Litha.

**\*IMPORTANTE:** La ficha es corta, puesto que tiene límite de palabras, pero te animamos a desarrollar para ti o tus amistades el resto de tu personaje tanto como quieras. No tienes que coordinar con la organización tu evolución personal, ¡siéntete libre!

## EXPEDIENTES PÚBLICOS

Una vez revisada y aprobada tu ficha de personaje, un máster se encargará de subir la parte pública de esta al canal de expedientes públicos, para que el resto de jugadores puedan echarle un ojo, y tú a las del resto.

Además, cuentas con una lista de todos los personajes del evento ordenados por grupo y otros detalles de interés (PNJ o PJ canon).

## EL MUNDO QUE TE RODEA

Si hay algo que nos define, son las relaciones con los demás. Por eso, en Discord existen varios canales a tu disposición para poder conectar con el resto de jugadores.

### RELACIONES

¿Tienes una relación en mente, como buscar a tu medio hermano cuya existencia acabas de descubrir? ¿O quizás un matrimonio por conveniencia en el que ninguna de las partes está de acuerdo? **Ponlo en el canal de relaciones: si a algúne jugador le llama la atención, podrá abrir un hilo para ponerse en contacto contigo y coger la relación.** Del mismo modo, echa un vistazo al canal y **entabla relaciones con otros personajes.** Este canal ha sido reseteado para que sólo estén visibles relaciones para las Llamas de Litha y no se mezclen con las del rol anterior.

### TRAMAS

¿Tienes una trama en mente, cómo hacer un ritual de purificación multitudinario a media noche para alejar la mala suerte? ¿O te apetece hacer una complicada investigación para desarrollar un nuevo hechizo? **Ponlo en el canal de tramas y comienza su co-creación con otros jugadores.** **Dispondrás de un formulario a rellenar** que te ayudará a ordenar las ideas de tu trama para que sea más clara y el resto pueda entenderla. Igualmente, echa un ojo al canal y **apúntate a tramas propuestas por les demás.**

### ALREDEDOR DE LA HOGUERA

*Alrededor de la hoguera* es el canal donde **todes les asistentes a la Noche de Litha se reúnen para conocerse, llevar a cabo rituales o gritar por el hype que nos está dando todo.**

**\*IMPORTANTE:** Al igual que el resto de canales, *Alrededor de la hoguera* es OFF-ROL.



## ENTÉRATE DE TODO

Existen dos canales regidos por la organización del evento que son indispensables si quieres estar al día tanto con anuncios logísticos como con tramas de la partida:

**Anuncios off rol:** plazas libres, formularios a rellenar, información del sitio, anuncio de nuestros directos y mucho más. Presta atención para estar al tanto de todas las novedades del evento.

**Anuncios on rol:** En este canal de Discord recibirás noticias On Rol de sucesos o información del Mundo Mágico en general. Es importante que prestes atención a esta información para tener más conexión con lo que ocurre en la partida.

# Vestimenta

Ya no estamos en Hogwarts así que, aunque seas una alumna, ¡ya no tienes que llevar uniforme! Puedes llevar literalmente cualquier cosa que quieras, siempre que sea coherente para el año 1002, claro. Quizá provengas de una familia noble y quieras ir con tus mejores galas hasta a un ritual en medio del bosque, o tal vez decidas hacer honor a los orígenes drúidicos de estas tradiciones y te vistas con todo tipo de plumas, pieles y amuletos. Elegante, estafalarie o desaliñade, lo importante, como siempre, es que tu ropa se identifique con lo que quieres jugar. No exigimos una caracterización estricta del medievo, ya que permitimos un atrezzo fantástico-medieval más laxo.

Sea como fuere, tienes que tener en mente algo: estamos en pleno medievo, siglo X 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 arcos.





SECCIÓN IV  
EL JUEGO

# Qué Jugar

En *Las Llamas de Litha* se desarrolla una trama general propuesta por la organización y descubierta a través de diversas cinemática pero, sobre todo, **apostamos por un rol costumbrista en el que la importancia la tengan vuestros arcos evolutivos tanto relacionales, como personales, así como las actividades que vosotros queráis realizar.** Para eso ponemos hincapié, en este rol más aún que en *Historia de la Magia*, a que **creéis vuestras propias tramas y relaciones**, a que apostéis por ellas para hacer la historia vuestra y dar y recibir juego entre los jugadores. Nadie mejor que vosotros mismos va a saber si queréis jugar una trama de investigación donde tus amigos tendrán que averiguar qué maldición tienes y cómo salvarte, si queréis inventar alguna poción que solo puede hacerse durante la noche de Litha, un conflicto que acaba en un duelo final o si quieres aprovechar estas fiestas para recuperar al amor de tu vida después de que rompíerais con vuestra relación a final de curso.

La **cocreación con les demás y crear tus tramas y relaciones será lo que te haga le verdadere protagonista de tu propia historia.**



# Actividades propias

Esto es un rol sandbox: cada jugador deberá crear su personaje y trama para poder disfrutar la partida y la co-creación es clave. Busca tus propias tramas personales y propón también para el resto en herramientas previas como Discord.

Para que la experiencia sea mucho más personal e inmersiva, te animamos a proponer actividades grupales y tramas abiertas para este rol. Te podrás poner en contacto directamente con los másteres para contar tu idea, que esta sea aprobada y que se ponga en el calendario del evento. De esta manera, te intentaremos dar apoyo para que salga adelante, así como ver la visión global de lo que proponen todos los jugadores para que las actividades se pisen lo menos posible.

Te animamos también a traer decoración para montar tu propio rincón en el evento, bien sea para esa actividad o para lo que se te ocurra. Al fin y al cabo La Noche de Litha es una celebración que atrae a infinidad de magos de toda Gran Bretaña y Europa, y es lógico que cada uno se traiga cosas que le hagan sentir como en casa. Quizá sea tan solo una manta de picnic con unos retales de tela de pelo, unos farolillos y unas cuantas flores de decoración, pero tener un espacio propio en el que sentarte e invitar a otros jugadores a compartir una jarra de hidromiel estamos seguros de que te ayudará a meterte de lleno en tu personaje. ¡Ojo! Esto no significa que la organización no decoremos el sitio, nada más lejos de la realidad. Simplemente animamos a co-crear en todos los sentidos.

Es por eso que te animamos a traer todos aquellos elementos de atrezzo que consideres adecuados para la época y la ambientación, así como otras cosas que pueda querer utilizar tu personaje a lo largo del evento o para tus actividades: como materiales para hacer coronas de flores con tus amigos, velitas de led para vuestros rituales o un montón de props para una trama de investigación.

Si nada de esto se te ocurre, o no puedes aportar en este aspecto, ¡no te preocupes! Esto no es una tarea obligatoria. Si en el evento fluyes con las historias que proponen los demás jugadores y juegas con generosidad, te lo pasarás igual de bien.



# 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 todos 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 todos.



# Filosofía de Juego

Desde la creación de tramas hasta sentir la inmersión de las cinemáticas las vivimos desde dos filosofías de roleo: *play to flow* y *play to lift*.

«**Play to flow**»: Forma de jugar que se basa en la creación conjunta de momentos, tanto por parte de la organización como por la de los jugadores. Déjate llevar por la historia y propuestas del resto.

«**Play to lift**»: consiste en hacer que los demás se luzcan, tengan escenas chulas y su experiencia sea la mejor posible. Dale poder o méritos a ese personaje popular, ríndete ante el profesorado o haz alabanzas sobre la cualidad única de tu compañere, y así te ensalzarán de vuelta.

Mientras todos sigamos la filosofía del *play to flow* y *play to lift*, y potenciemos la generosidad, la experiencia de juego será la ideal.

# Tiempos de Juego

El juego empezará el viernes después de cenar y cesará el domingo antes de comer. Los periodos de descanso off rol serán en el desayuno, comida y cena y, por supuesto, en la hora de descanso por la noche.

Podrás continuar jugando y desarrollando vuestras tramas y relaciones después de que la organización dé el cierre cualquiera de las dos noches, pero únicamente en las zonas on rol y sin hacer un ruido excesivo para asegurar el bienestar de todos.

Los espacios de habitaciones y cabañas, así como la sala off rol, serán también totalmente off rol todo el tiempo, dejando esas zonas para descansar y como espacio seguro fuera de juego en caso de necesitarlo.



The image features two hands holding two wands that are crossed in an 'X' shape. The wands are dark with intricate, light-colored patterns. The background is a dark, textured surface. The text is overlaid on the center of the wands.

SECCIÓN V

Cómo jugar:

EL SISTEMIA

# Vida y muerte

En *Las Llamas de Litha* 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 jugador.

Es por ello que en *Las Llamas de Litha* 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 jugador (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 *Las Llamas de Litha* 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

Para lanzar un hechizo tendrás que mover la varita y decir una palabra que suene mágica. Si el hechizo no es explicativo, está bien que venga acompañado con una pequeña explicación, por ejemplo: «*iTe vuelvo piedra, Petrifio!*». Este sistema es compatible con los hechizos ya existentes en el universo de Harry Potter o con los que te quieras inventar.

Existen tres sistemas distintos para interpretar esta magia según la situación:

### 1. DÍA A DÍA

Situaciones que requieren el uso de la magia, como por ejemplo utilizar *fregotego* para limpiar el estropicio que has hecho en la taberna. 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.

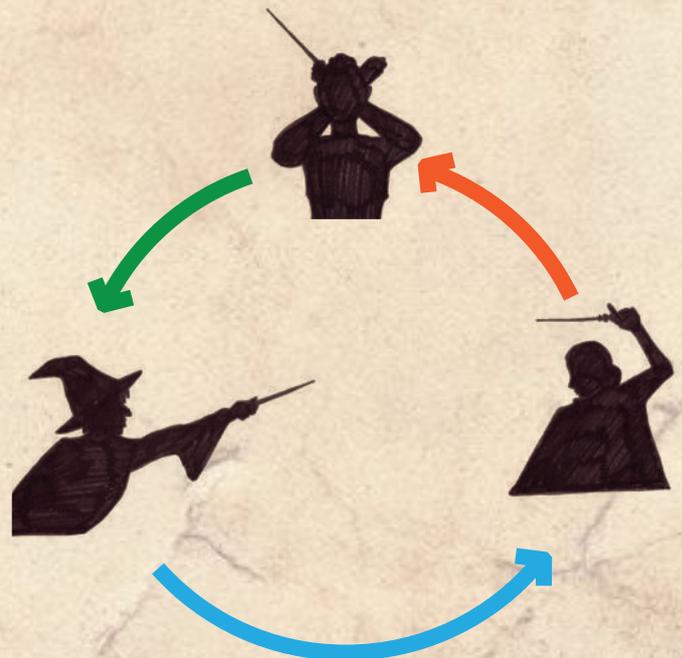
### 2. ESCENARIO DE BATALLA

Para situaciones menos controladas en las que se produzca una batalla multitudinaria, se utilizará un sistema gestual al mismo tiempo que se pronunciarán en voz alta los hechizos que se consideren (ya no lo restringimos a tres hechizos básicos, sino que podrás interpretar las consecuencias del hechizo al perder). **¡Recuerda que siempre tiene prioridad el gesto!**

- **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. EL CÍRCULO DE DUELO

Los duelos solo podrán realizarse en la arena oficial y bajo la supervisión del responsable de la misma (o pactando una escena bajo esta premisa). Se trata de un sistema de competición.

Cada duelista tendrá 3 expelliarmus y 3 protegos. Por turnos, se alternará la persona atacante y la persona que se defiende. La persona atacante podrá lanzar el hechizo que desee, pudiendo ser expelliarmus o cualquier otro (tarantallegra, palalingua, expulso...), mientras la persona que se defiende decidirá gastar uno de sus tres protegos o no.

Ganará el duelista que consiga impactar un expelliarmus sobre su adversarie. ¡Juega con el amago y mantén la mente fría!



## OBJETOS MÁGICOS

Cuando se utilice un objeto mágico, es **le propietario 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 heridas.*

*¡A ver cómo explican ahora a los 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 liste, el jugadore 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 dos magues, ni con las manos ni con otro tipo de armas como, por ejemplo, espadas, ¿para qué queremos darnos de puñetazos si tenemos magia? No obstante, puede ser que ocurran, ahora que nos empezamos a mezclar con narices de muggles, y que muchos otros magues 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 (sólo se aceptarán 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 épico 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).

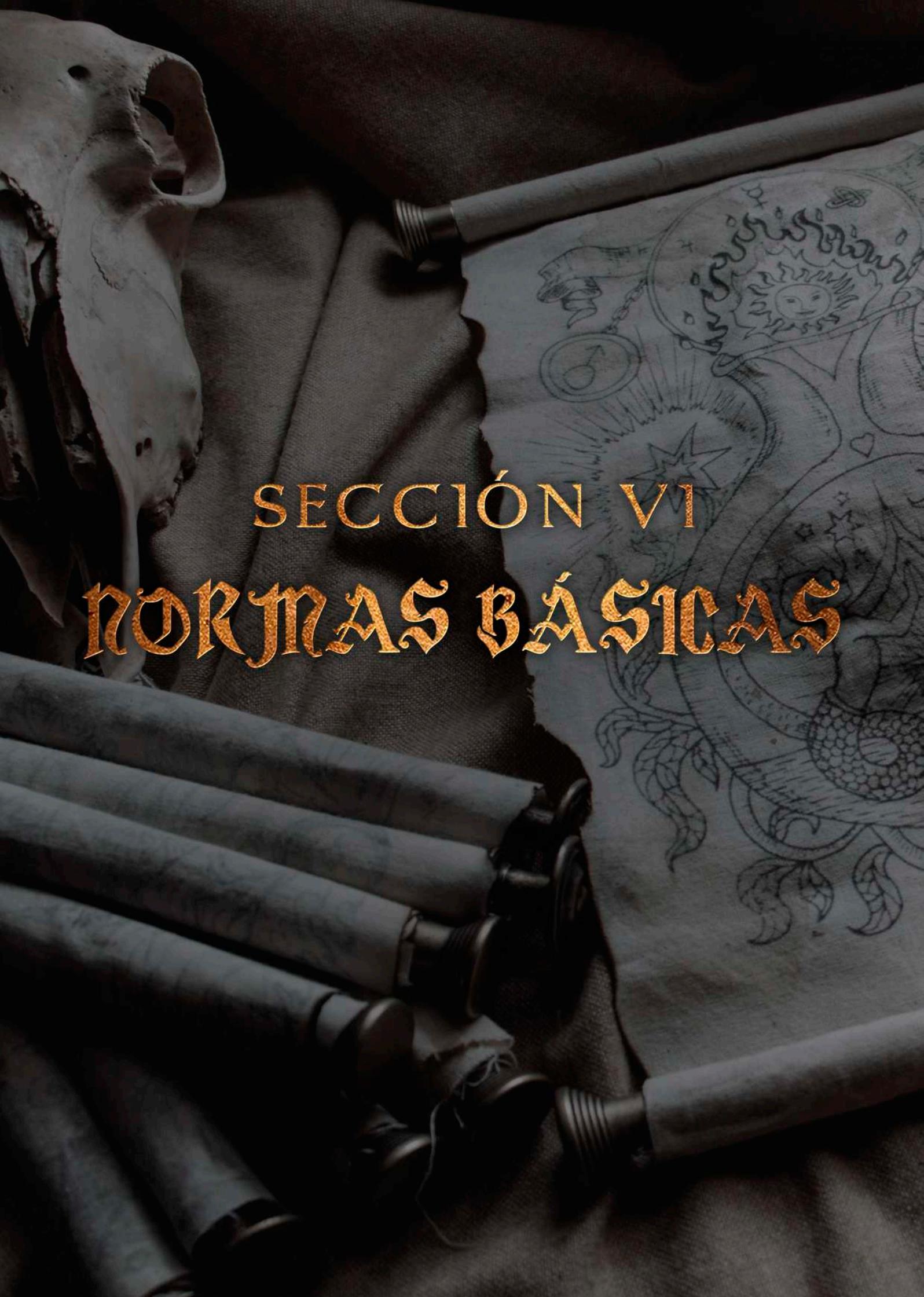


Para realizar peleas de manera segura se aplicarán las siguientes tácticas:

- Para los **puñetazos** se pondrá **la mano con la que no se va a realizar el puñetazo en el hombro contrario a la mano de la víctima, para que el brazo haga tope.** El puñetazo se dará en nuestro antebrazo, quedando totalmente prohibido acercar el puño de ninguna manera a la cara.

- Para los **empujones** se **sujetará de los dos hombros, pero será la víctima la que se mueva,** mientras la otra persona estará enfocada en evitar que se caiga o tropiece, ya que esta está de espaldas.

**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.**

The background features a dark, textured surface with several rolled-up scrolls. On the left, a white animal skull is partially visible. On the right, a parchment scroll is unrolled, showing a drawing of a sun with a face and a star, surrounded by Arabic calligraphy and other symbols.

SECCIÓN VI  
NORMAS BÁSICAS

# Reglas generales

**RESPECTO ANTE TODO.** No se toleran las faltas de respeto fuera de rol en ningún aspecto (género, etnia, orientación sexual, orientación de género, físico, contexto socioeconómico o situación personal). Se deberá respetar la identidad de género de todas las personas. No se permitirá el uso de necronombres y deberán respetarse los pronombres de las personas.

**SEGURIDAD EMOCIONAL.** La integridad física, emocional y psicológica está por encima de la partida. Se utilizarán los sistemas de seguridad emocional del 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).

**SEGURIDAD FÍSICA.** Pedimos sentido común para evitar desgracias, sin golpear ninguna zona sensible y permitiendo portar únicamente armas de softcombat que serán revisadas por la organización.

**ROBO.** No se permite el robo de objetos personales. Si quieres robar on rol, tendrá que estar pactado o con la organización sobre aviso.

**PUNTUALIDAD.** Es necesario respetar los horarios a nivel off rol: el estar puntuales en las comidas, así como llegar a tiempo al briefing y debriefing.

**SIN MÓVILES.** No se permite la grabación de escenas o toma de fotografías durante el tiempo de juego.

**CUIDADO DEL ATREZZO.** Hay que tener respeto por todo el mobiliario del albergue, así como el atrezzo y decoración dispuesto por la organización y por cualquier jugador. Si algún mueble o elemento del albergue se mueve, se debe volver a poner donde estaba al finalizar la escena.

**EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD.** El evento cuenta con un seguro de responsabilidad civil pero, además, cada participante se compromete a firmar el acuerdo de descarga de responsabilidad por parte de la organización en el caso de que ocurra algún accidente producido por la falta de seguimiento de las normas propiciadas en este documento y el briefing.

**PROHIBIDO EL CONSUMO DE DROGAS O ESTUPEFACIENTES.** El consumo de alcohol será limitado a la zona de la taberna y será de forma controlada. Queda terminantemente prohibido que cualquier jugador alcance el estado de embriaguez.

**PROHIBIDO EL FUEGO.** Está prohibido hacer fuego en cualquier parte.

**ZONA DE FUMADORES.** Está prohibido fumar en cualquier parte que no sea la indicada para ello. Las colillas deben recogerse y en ningún momento tirarse al suelo.

**ZONA OFF ROL.** Está prohibido rolear en las habitaciones o salas destinadas para el off rol.

# Amonestaciones

Hay dos tipos de faltas; las leves, (infracciones que se consideren leves y/o sin malicia, infracciones que no supongan un riesgo grave para la integridad física o emocional de otras personas), y las graves (repetir incidencias detectadas con anterioridad, golpes malintencionados y/o que provoquen lesiones a otros participantes, situaciones de acoso, vejaciones o agresión a otros jugadores, así como conductas que la organización pueda considerar peligrosas para el buen desarrollo del evento). **Dos faltas leves suponen una falta grave y una falta grave supone una amonestación. Una amonestación se considera motivo de peso para proceder a la expulsión del evento.**

Además recordamos que hemos elaborado un [código de conducta](#) que recomendamos encarecidamente leer, pues su desconocimiento no exime del cumplimiento del mismo.



# Datos logísticos

## TIPOS DE PLAZAS

Hay tres tipos de plaza para venir a *Las Llamas de Litha*:

- **Plaza estándar (110 €)**: Esta incluye el alojamiento en el albergue, habitación compartida con baño. Pensión completa desde la cena del Viernes a la comida del Domingo.

- **Paquete Druídico (140 €)**: una plaza de Mecenaz por el valor de 30 € extra. La plaza de mecenaz es una ayuda a The Roamers para que, como organización, podamos seguir mejorando nuestros proyectos con calidad, y también para poder ofrecer la posibilidad de Plazas Subvencionadas para aquellas personas que no se lo puedan permitir. No tiene ninguna compensación on rol: todos los personajes serán tratados por igual y no existe ninguna discriminación positiva al obtener el Paquete Druídico. No obstante, aquellas personas que sean mecenaz tendrán un obsequio off rol exclusivo para agradecer su apoyo.

- **Plaza Subvencionada: (30 €)**: habrá unas pocas plazas de precio reducido dependiendo del número de mecenaz. Incluyen lo mismo que la plaza de estándar, y están destinadas a aquellas personas con dificultades económicas que quieran asistir al evento.

Por otro lado, se podrá hacer el pago de la partida de dos formas:

- **Pago único**: un único ingreso de 110 € (+30 € Mecenaz si se elige) antes del 1 de julio.

- **Pago fraccionado**: pago dividido en dos pagos iguales de 55 € (+15 € Mecenaz si se elige) siendo las fechas límite el 1 de julio para la primera parte y del 1 de agosto la segunda.

Se devolverá la totalidad en caso de cancelación si está fuera antes del 1 de julio y la primera mitad antes del 1 de agosto. Tras esa fecha no se harán devoluciones.



## LOCALIZACIÓN

La partida se realiza en el albergue “El colladito de Cercedilla”, al lado del pueblo de Cercedilla, en Madrid. Un lugar increíble tanto de interiores, distribuidos en varias edificaciones, como exteriores de una naturaleza mágica, al que se puede llegar en transporte público desde Madrid pues se encuentra a escasos 5 minutos caminando desde la parada de tren de Cercedilla.

El check-in de la partida se realiza desde el viernes a partir de las 18.00 h.



## 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: ropa de Época Medieval. Puede ser que una de las actividades exija una etiqueta distinta. Siempre la avisaremos con tiempo y será fácil de conseguir, así como interpretable según para quién para adaptarse a lo que tenéis o queréis haceros, y nunca obligatoria.
- Ropa cómoda para ti como jugador (CONSEJO: nunca está demás echar unas camisetas térmicas y unos calcetines gordos por si hace frío).
- Catalizador mágico (varita, báculo).
- Otras armas muggles (espadas, dagas... siempre de softcombat).
- Decoración y útiles para las tramas y actividades que plantees traer.
- 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 con la época.
- Toalla, chanclas y neceser con útiles de aseo.
- Ropa de cama (sábanas, manta, sacos...)
- Medicinas que puedas necesitar.
- Bebida y aperitivos (pero recuerda que hay pensión completa y también taberna para poder pillar algo de beber y picotear).



SECCIÓN VII  
CALLEZÓN DRAGON

# En busca de nuestro Callejón Diagon

En *Historia de la Magia* contamos con más de 15 colaboradores que trajeron su magia a nuestra partida. Todos ellos contaron con un espacio exclusivo en nuestro Discord, lugar que les servía de escaparate digital para mostrar sus productos. Además, también contaban con la posibilidad de acudir a la partida presencialmente y ofrecer sus productos y servicios a los jugadores.

Para las Llamas de Litha queremos seguir contando con colaboradores y artesanos, por lo que si quieres participar en nuestro mundo, ¡esta llamada es para ti! **Escríbenos a [contacto@theroamers.es](mailto:contacto@theroamers.es)** y forma parte de nuestro Callejón Diagon particular.





PARA MÁS INFORMACIÓN...

<https://theroamers.es/las-llamas-de-litha/>



@theroamersrol



The Roamers

[contacto@theroamers.es](mailto:contacto@theroamers.es)

THE  
ROAMERS