



# LAS LLAMAS DE LITHIA

UNA HISTORIA DE LA MAGIA

Dossier de partida

Arden las hogueras y el sol brilla más que nunca. Las vacaciones del curso escolar en Hogwarts han llegado y, con ellas, toda Gran Bretaña celebra la festividad de Litha: el día más largo del año.

Ante la ausencia de Cliodna, Archidruida encargada del ritual, 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.



# El episodio de la playa

Las Llamas de Litha es un rol en vivo dentro de la saga “Historia de la Magia”, ambientado en el mundo mágico. Nos encontramos en el año 1003, justo en los **inicios de la escuela Hogwarts de Magia y Hechicería**, así que estamos en la **Baja Edad Media, centrándonos en Gran Bretaña**. Todos los datos históricos que conocemos de esa época son reales y se aplican a este rol en vivo. Por otro lado, los datos del mundo mágico son escasos, lo que nos da libertad de creación.

En concreto, este evento se enmarca en el **mes de junio del año 1003**, cuando el **curso escolar ha acabado** y alumnos y profesorado de Hogwarts disfrutan de sus vacaciones con el resto del mundo mágico. En concreto, un grupo acude a la **hoguera de Litha**, que este año ha cambiado la localización y se celebra en la **Posada de Beedle el Bardo**.

El tiempo del rol se corresponde con el tiempo jugado: empezaremos un viernes por la noche y terminaremos un domingo por la mañana tanto on rol como off rol. Durante un fin de semana, dejarás de ser tú para convertirte en un personaje y, con el resto de asistentes, **vivirás un fin de semana mágico e inolvidable**.

# La Posada de Beedle el Bardo en Cercedilla

Al norte de Madrid, y con parada de cercanías, en medio de la sierra y rodeada de naturaleza, se encuentra el albergue Colladito Cercedilla. Una enorme casa acogedora, con unos terrenos privados increíbles, nos darán cobijo en la noche de los deseos



# 29, 30 de sept y 1 de oct

Este fin de semana es el elegido para la celebración de Litha, aunque **on rol viviremos un 23, 24 y 25 de junio.**

Se trata de un rol que se jugará en varias franjas: viernes por la noche, sábado por la mañana, sábado por la tarde, sábado por la noche y domingo por la mañana. Es decir, **el juego será interrumpido para las horas de comer**, que se vivirán off rol. Además, siempre podrás estar off rol en tu habitación o en zonas preparadas para ello.

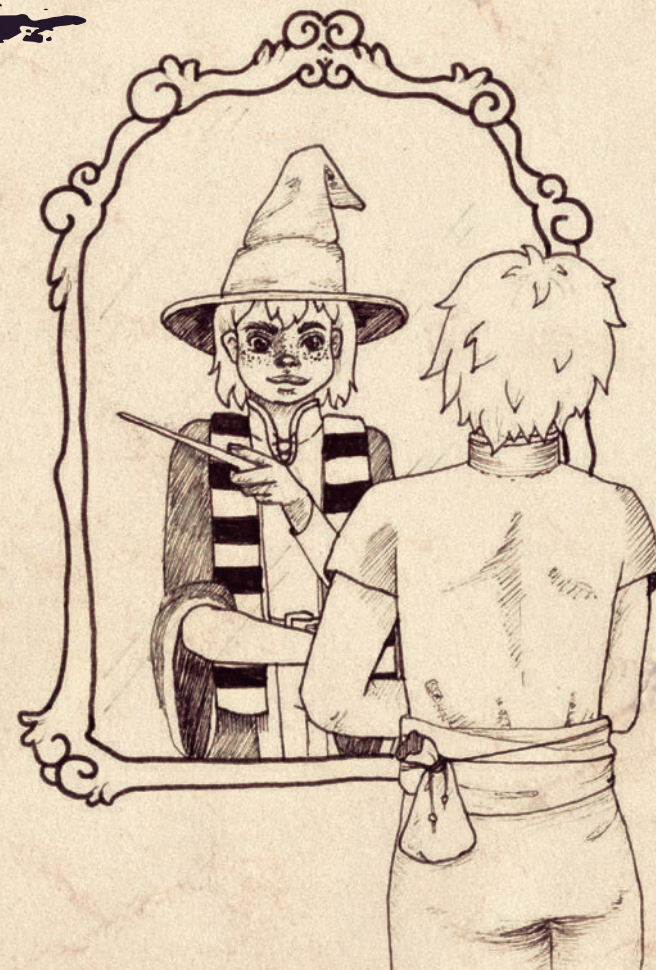
# Un montón de deseos

Las plazas de jugadores disponibles para este rol son un total de 80, siendo la mitad que en Historia de la Magia para conseguir un ambiente más acogedor y familiar.

# ¿Quién vas a ser?

En Las Llamas de Litha podrás crear tu propio personaje, o continuar el que ya jugaste en Historia de la Magia, siempre con ayuda de la organización. Tendrás que elegir su edad, profesión, personalidad o alineamiento, así como sus relaciones y las historias que quieres desarrollar con el resto de jugadores.

En este rol jugarás costumbrismo y drama personal, fiesta y aventuras mágicas, enmarcado en una posada agradable y que deja a cualquiera calentito el corazón.





# El Juego



# Filosofía de juego

Este rol es eminentemente interpretativo, con foco en la historia y la épica. Por eso, te proponemos dos maneras de jugar:

*Play to flow:* déjate llevar por la historia y propuestas del resto, no busques resolver la trama o “ganar” y disfruta del camino.

*Play to lift:* haz que el resto de personajes luzca: 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.

**¡ATENCIÓN!** No es posible matar a un personaje de otre jugadore: la muerte o las consecuencias negativas que sufrir las elige une mismo.



# Qué jugar

En Las Llamas de Litha se desarrolla una **trama general propuesta por la organización y descubierta 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.

Además, desde la organización, se propondrán **actividades para todo el mundo que conectan con la trama principal**, para involucrarte más si lo deseas. Hay actividades propuestas también por jugadores, incluidas en el cronograma de la partida, que **en ningún caso se solaparán con las escenas de la trama principal** para que podamos prestar atención. Todas estas **actividades son voluntarias**, y no tienes por qué que participar si no te apetece.

Por otro lado, esto es un **rol sandbox**: cada jugador deberá crear su personaje 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.**

Y, si no se te ocurre, no te preocupes! Esto no es una tarea obligatoria. Si en el evento fluyes con las historias y juegas con generosidad, te lo pasarás igual de bien.



# Nuestra historia

# ¿Qué ha pasado?

En **nuestro documento de diseño**, podrás encontrar un resumen de todo lo ocurrido en Historia de la Magia I: el año escolar en Hogwarts, las —para nada catastróficas— novatadas de cada casa, el Torneo de las Casas e incluso algunos eventos referidos al Consejo de Magia, cierto Baile por el Décimo Aniversario de Hogwarts y algunos asuntos políticos de Gran Bretaña.

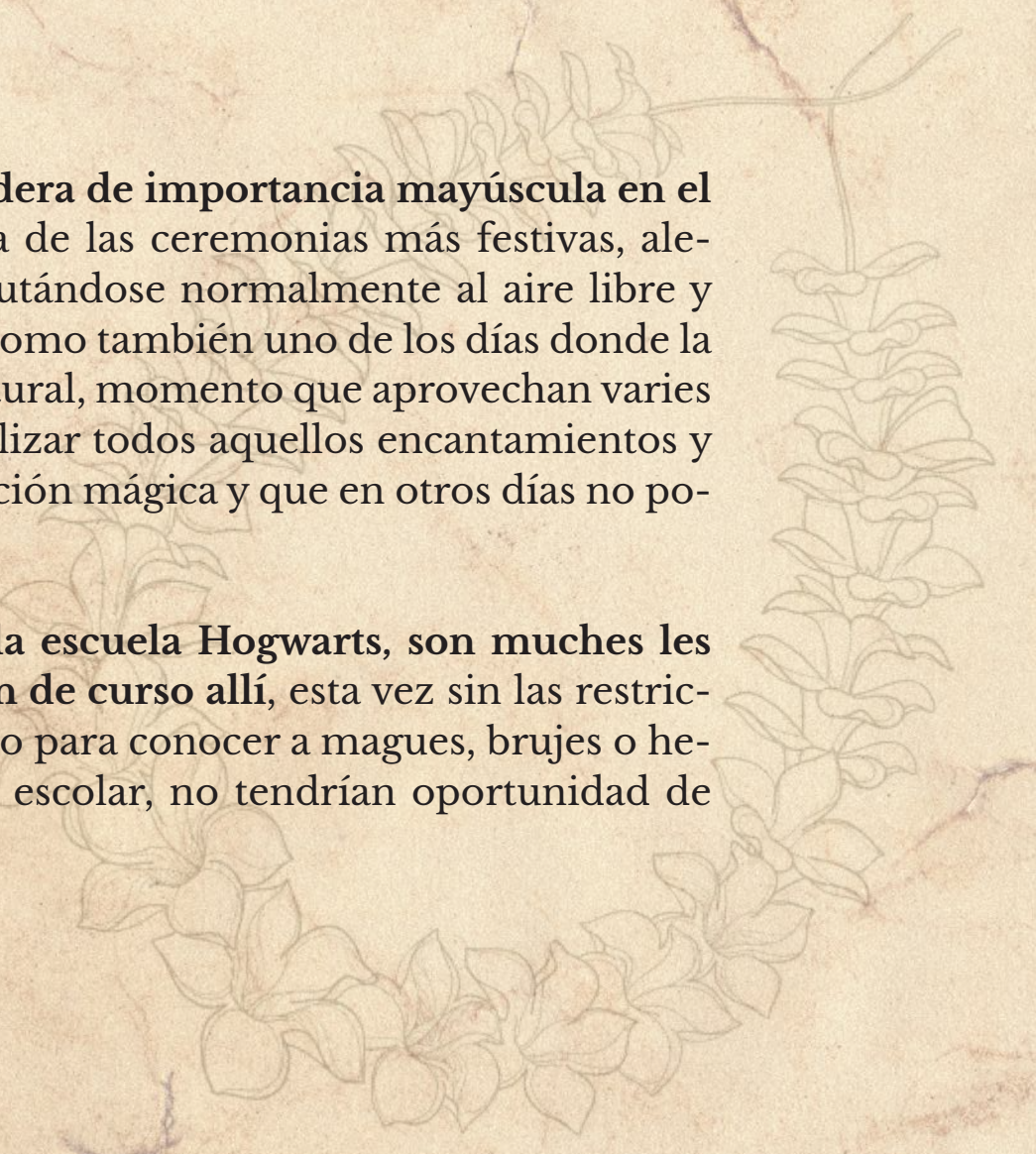
En cualquier caso, en este dossier hay algo de **información más concreta y referente al evento** que consideramos podría serte útil de cara a la celebración de Litha.

# Litha

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 hogueras y emanaban las llamas primigenias.**

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, las 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. Clodna, la última de esta estirpe druidica de grandes maestros, todavía fomenta la celebración de Litha.



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 varies 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, son muchos los 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 con les que, durante el año escolar, no tendrían oportunidad de coincidir.

Es la Colina de Tara, en Irlanda, el lugar que fijaba 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, Cliodna ha anunciado que no podrá acudir a la celebración y pasa el relevo a sus amigos del Consejo, Agol Senn y Hazel Hopkins para que sean ellos quienes lideren Litha. Además, Cliodna ha pedido que cambien el lugar, sugeriéndoles realizarlo en Escocia, en nada menos que la famosa Posada de Beedle el Bardo, donde los hipogrifos y las preocupaciones se dejan en la entrada, donde la cerveza de mantequilla corre como el agua y las risas ahogan el crepitar de la chimenea. Y es que dicen que Beedle, el tan ilustre bardo, conoce desde hace años a este trío de amigos, que tantas fiestas han disfrutado en su posada.

Se dice que es extraño que Cliodna, la última archidruida, haya decidido no celebrar ella misma Litha, siendo esta una tradición ancestral, de mayúscula importancia, por lo que los rumores apuntan a mil y una confabulaciones acerca de por qué no acude.

En cualquier caso, la archidruida confía en sus amigos para el ritual, y además ha dejado indicaciones muy claras acerca de cómo realizarlo, por lo que nada podría salir mal en este lugar tan jovial. ¿O sí?



# El mundo mágico

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.

En primer lugar, tienes que tener en cuenta que, 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 prohíbe, la ocultación mágica frente a muggles**. Esto implica que magues y muggles tengan vida común, pero que vean incrementada la tensión y discriminación.

Además, aunque estemos en la Edad Media, en nuestro universo **no existirá discriminación racial, de género o de identidad sexual**.



# El Consejo de Magia

La sociedad mágica se rige según los acuerdos del Consejo de Magia: los Diez de Gran Bretaña. Este es el primer consejo del mundo mágico conocido. Se halla formado por:

—**Merwyn el Susurrante:** fundador del Consejo de Magia, maestro ocultista y consejero del Rey Etereldo.

—**Viviane, la Dama Blanca:** encantadora suprema, embajadora de la Gente del Agua y protectora de las islas de Ávalon.

—**Clidna:** la última Maestra Druida, experta animaga y guardiana de la gente mágica de Irlanda

—**Los 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

—**Uric el Excéntrico:** joven prodigio, el que todo lo cuestiona, domador de augureys y experto en la naturaleza de todo el continente.

# Contexto político

**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 vikingos en el reino de Inglaterra el 13 de noviembre del año 1002, ordenada por el rey Etelredo II. Varios familiares de alumnos de procedencia nórdica de Hogwarts perecieron allí. En respuesta a las frecuentes incursiones danesas, el rey Etelredo ordenó la ejecución de todes les vikingos que vivían en Inglaterra. Este hecho conmocionó a muchos, 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

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

- 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 podrán hacerse pociones como la poción multijugos, la matalobos o el veritaserum** —independientemente de las tramas desarrolladas en Historia de la Magia 1—.

- **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.**

- **La magia antigua es algo desconocido, que no se estudia y que no se puede controlar.**

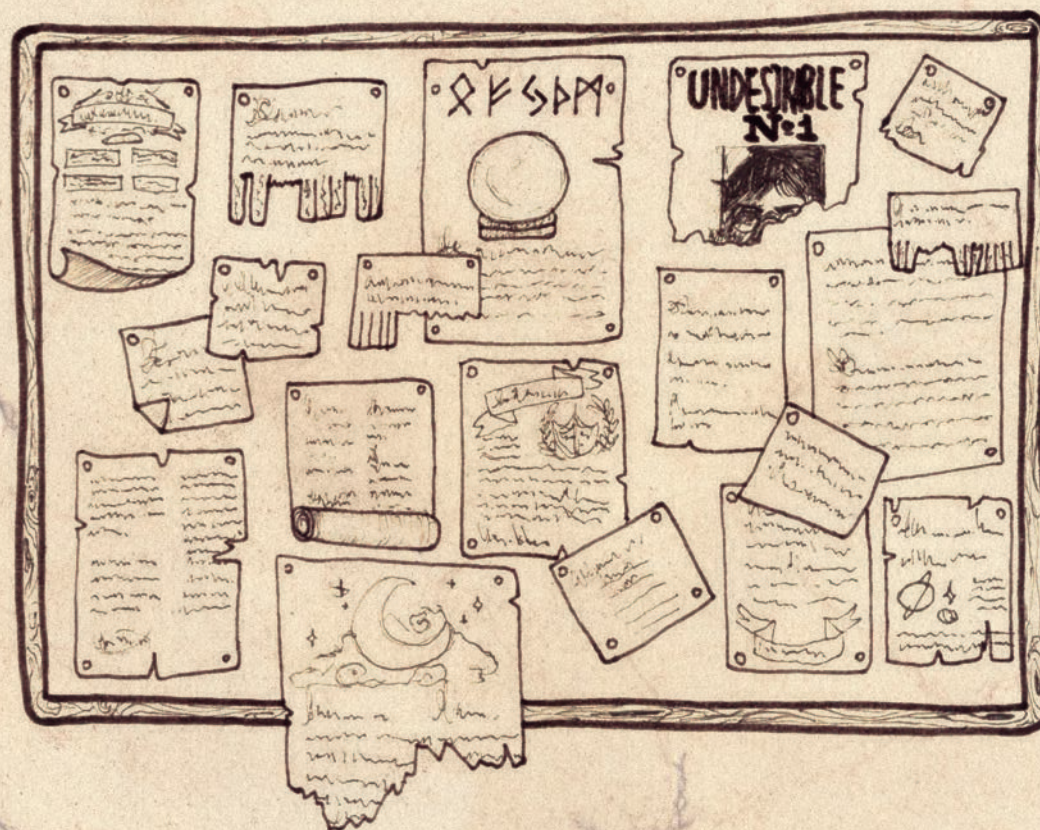
Si ves a alguien desarrollando una de estas cuestiones, es porque será parte de una **trama autorizada y co-creada con la organización.**

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

The image features a dark, moody background of an open book. The pages are filled with dense, handwritten text in a historical script, likely Gothic or similar medieval handwriting. The lighting is dramatic, highlighting the texture of the paper and the ink. In the foreground, the spine of the book is visible on the left. Overlaid on the center of the image is the title 'La Prepartida' in a large, golden, gothic-style font. The overall aesthetic is historical and scholarly.

# La Prepartida

**Discord es 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 ¡que comience el prejuego!**



# Tu personaje

La ficha de personaje es un paso esencial para el rol, en ella te preguntaremos datos básicos como: estatus económico, sangre, catalizador de la magia y aspectos relacionados con la historia, personalidad, virtudes y debilidades, miedos y esperanzas de tu personaje.

*¡Atención! 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.*

## Expedientes públicos

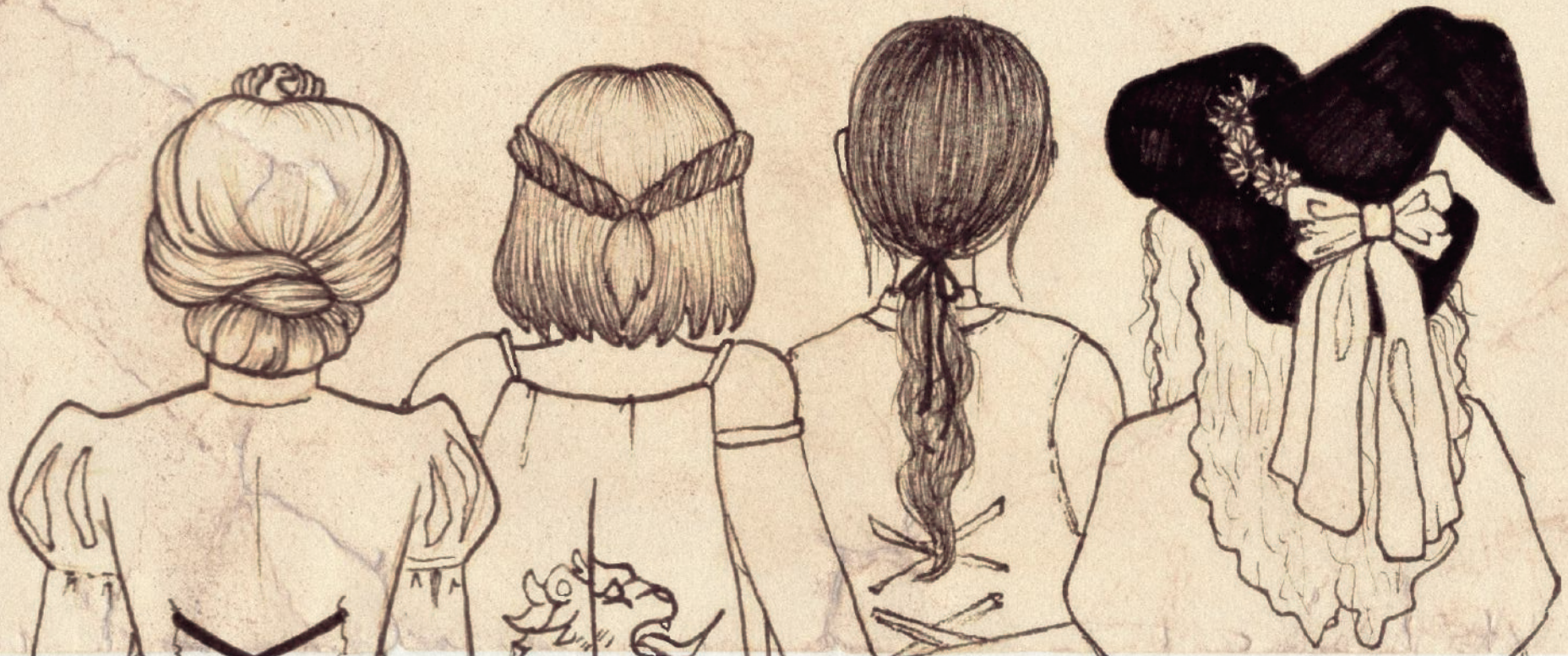
Una vez revisada y aprobada tu ficha de personaje, un máster se encargará de subir la parte pública de esta al canal de expedientes públicos, para que el resto de jugadores puedan echarle un ojo, y tú a las del resto.

*Además, cuentas con una lista de todos los personajes del evento ordenados por casa, ciclo 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.



¡Atención! Todos los canales de Discord han de utilizarse OFF-ROL, para conocerse y organizarse de jugadore a jugadore. No se permite el roleo por Discord.

**Relaciones:** ¿Tienes una relación en mente, como buscar a tu medio hermane cuya existencia acabas de descubrir? Ponlo en el canal de relaciones: si a algune jugadore 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.

**Tramas:** ¿Tienes una trama en mente, como montar una rave en el ático de la posada? Ponlo en el canal de tramas y comienza su co-creación con otros jugadores. Igualmente, echa un ojo al canal y apúntate a tramas propuestas por otros jugadores.

# El momento de crear

**Actividades:** En Litha, puedes plantear una actividad abierta dentro del cronograma oficial de la partida (la organización se encargará de encajarlo y anunciarlo) para el resto de jugadores. Además, te animamos a traer cualquier tipo de decoración y atrezzo para hacerla más única y especial.

**La hoguera:** La hoguera de Litha es el principal punto de celebración y unión del fin de semana. Por eso, en Discord tienes este canal para poder conocer al resto de jugadores de la partidas, hablar de las tramas o gritar por el hype que nos está dando todo.

# 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 relevantes para el rol, del Mundo Mágico en general. Es importante que prestes atención a esta información para tener más conexión con lo que ocurre en la partida.



# El evento

**VIERNES**

CHECK  
IN

17.30 - 20.30

BRIEFING  
Y TALLERES

22.00 - 23.00

23.30 - 00.00  
BIENVENIDAS  
A LA POSADA

20.00 - 20.30

EL CREPÚSCULO

EL DÍA  
MÁS LARGO

12.00 - 12.30

**SÁBADO**

LA  
HOGUERA

00.00 - 01.30

**DOMINGO**

HASTA  
PRONTO

13.00 - 13.30

15.00 - 16.00  
DEBRIEFING

# Horarios

En el mapa anterior, hemos reflejado a **grandes rasgos los eventos más importantes**, tanto on rol como off rol, que tendrán lugar a lo largo de Las Llamas de Litha

A continuación, te presentamos un **horario más detallado en el que se especifican todas las actividades**. Con las escenas generales on rol no coincidirá ninguna otra actividad, para que todo el mundo pueda seguir la historia si así lo desea.

Este **horario es orientativo y sus tiempos pueden cambiar** según las necesidades del evento.

# HORARIO DEL EVENTO

Este horario es orientativo y puede estar sujeto a cambios.

	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
9.00		Desayuno	Desayuno
9.30			
10.00		Torneo: duelos de espada	Tiempo libre
10.30			
11.00		Juegos de campo	
11.30			
12.00		Escena: el día más largo	
12.30			Premios del Torneo
13.00		Juegos de campo	Escena: hasta pronto
13.30			
14.00		Comida	Comida
14.30			
15.00			Debriefing
15.30		Tiempo libre	
16.00			Despedida
16.30		Torneo: duelos de varita	
17.00			
17.30	Check-in	Tiempo libre	
18.00		Torneo: caza del monstruo	
18.30			
19.00		Tiempo libre	
19.30			
20.00		Escena: el crepúsculo	
20.30		Tiempo libre	
21.00	Cena	Cena	
21.30			
22.00	Briefing		
22.30	Talleres de introducción	Tiempo libre	
23.00			
23.30	Escena: Bienvenidas a la Posada		
00.00		Escena: La Hoguera	
00.30	Arte a la luz de las llamas		
01.00	<i>Canciones, cuentacuentos, bailes y purificación</i>		
01.30			

Actividades obligatorias fuera de partida.

Escenas de la trama principal gestionadas por la orga

Actividades optativas propuestas por jugadores.





# Sistema de magia

# Sortilegios y hechizos

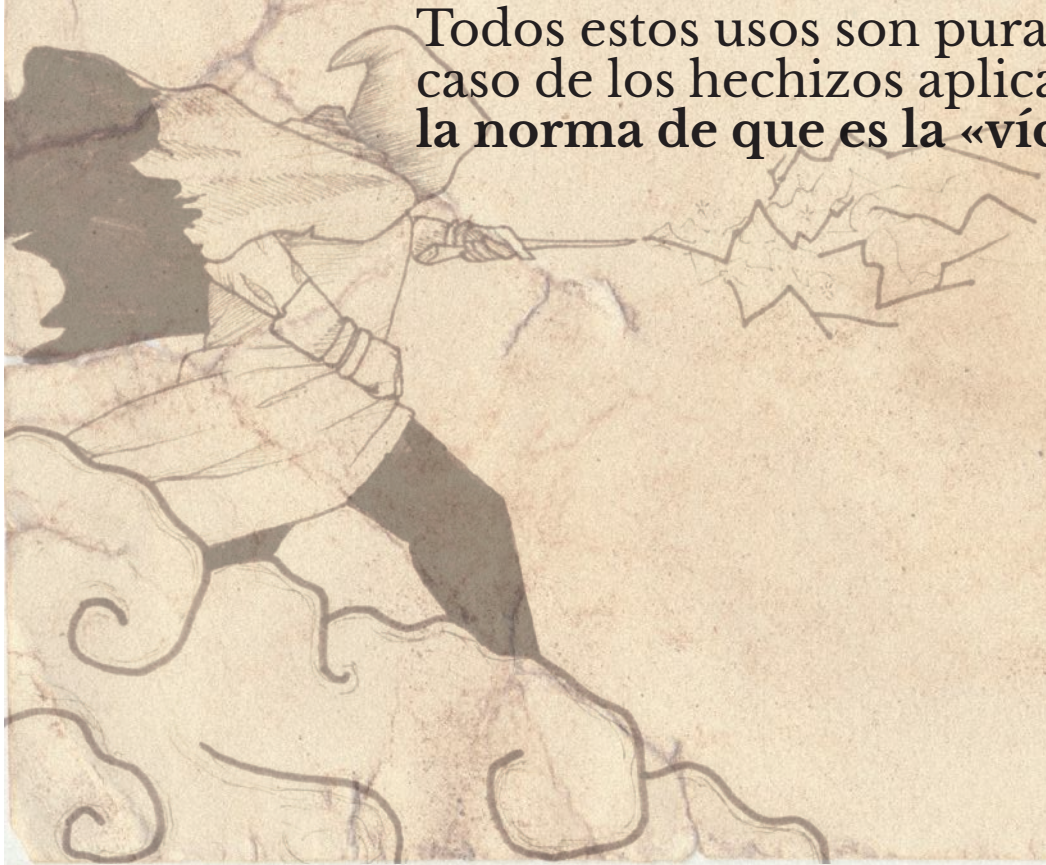
Para lanzar un hechizo tendrás que mover la varita y decir una palabra que suene mágica. Si el hechizo no es explicativo, está bien que venga acompañado con una pequeña explicación, por ejemplo: «¡Te vuelvo piedra, Petrificio!». Este sistema es compatible con los hechizos ya existentes en el universo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

En Las llamas de Litha existen **DOS** sistemas distintos para interpretar esta magia según la situación:

## Día a día:

Situaciones que requieren el uso de la magia, como por ejemplo utilizar fregotego para limpiar el estropicio que has hecho al intentar robar una botella de hidromiel.

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.**



## Escenario de batalla:

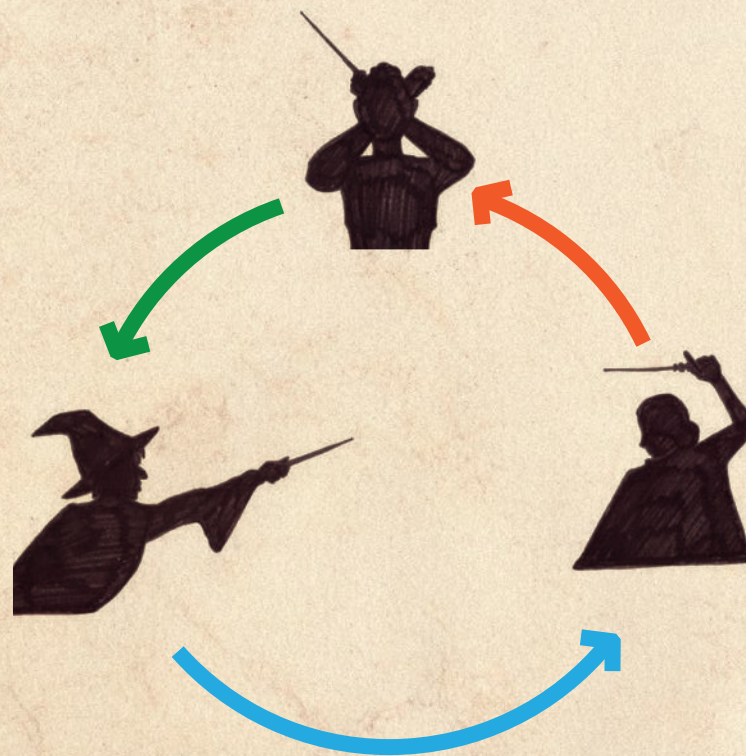
Para situaciones menos controladas en las que se produzca una batalla multitudinaria, se utilizará un sistema gestual al mismo tiempo que se pronunciarán en voz alta los hechizos que se consideren.

Dicho sistema se compone de tres gestos:

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

- **Ofensivo (EXPELLIARMUS):** 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 (FLIPENDO):** 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.*



## **¡NUEVO! HECHIZO DE SIGILO**

En el escenario de batalla, puedes hacer también **PETRIFICUS TOTALLUS** acercándote por la espalda sin que haya **contacto visual** (ante contacto visual se inicia un duelo), tocando al hombro de la persona y lanzándole el hechizo para dejarlo petrificado.

Si alguien ve a una persona petrificada, puede hacerle un **FINITE** para anular los efectos.

# Objetos y pociones

## 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).

## 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.

# Realmente

Puede ser que, en ocasiones, escuches una narración por parte de un máster que empiece por “Realmente”. Esto indica que, todo lo que cuente a continuación, ocurre de manera real: lo ves, lo sientes y lo vives.

El uso del Realmente es usado principalmente por másteres. Sin embargo, te animamos a usarlo como herramientas para tus tramas personales para facilitar el roleo con tus compañeros, siempre y cuando seas coherente con lo que narres y sigas la filosofía de juego explicada anteriormente.

# Sobres

Hay efectos que, por mucho que queramos, no podemos representar visualmente (ejemplo: una puerta protegida por un hechizo, determinadas criaturas mágicas, embrujos diversos...). Para poder rolearlos, **implementamos el sistema de sobres**: dentro del sobre, te encontrarás una narración con pistas o efectos sobre tu personaje. Puedes encontrarte varios tipos de sobres en este rol:

## Sobre con interrogación (?)

Algo te llama la atención, pero **puedes elegir** investigarlo (abrirlo y asumir lo que te cuente su narración) o ignorarlo.

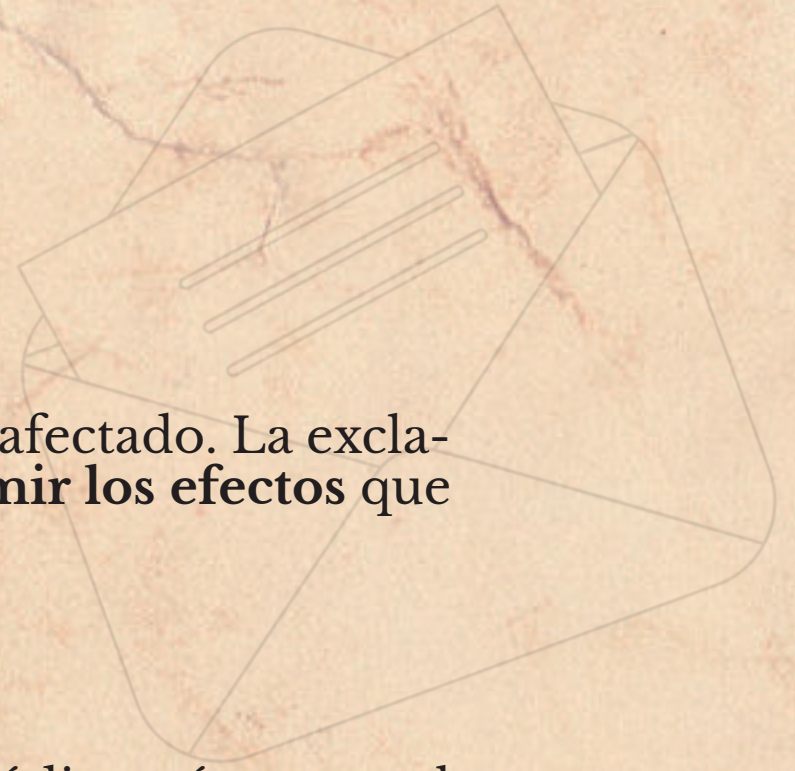


### **Sobre con exclamación (!)**

Has visto algo e, ineludiblemente, te ha afectado. La exclamación te obliga a abrir el sobre y asumir los efectos que éste cuente.

### **Sobre con código especial**

En su exterior puede estar pintado un código número o el dibujo de un hechizo. No puedes abrirlo a no ser que hayas encontrado dicho código o hayas estudiado el hechizo previamente (es como si fuera una cerradura de la que tienes que poseer una llave).





Logística

## Alojamiento

El alojamiento para la partida se trata de una cabaña de 10 personas y otras de 12 personas equipadas con mantas y un baño individual por cabaña. También se disponen baños comunes en el edificio principal del albergue. El día 18 de septiembre se abrirá un documento, cuyo link podréis encontrar en vuestro correo, para la autogestión y reparto de las cabañas.

## Comida

La comida está incluida en el precio básico de la plaza disponiendo de pensión completa. Desde viernes cena hasta domingo a la comida (ambos incluidos).



## Taberna

A lo largo del rol estará disponible la taberna, regentada por el mismísimo Beedle el Bardo. Allí, podrás pedir bebidas y algunas tapas de picoteo.

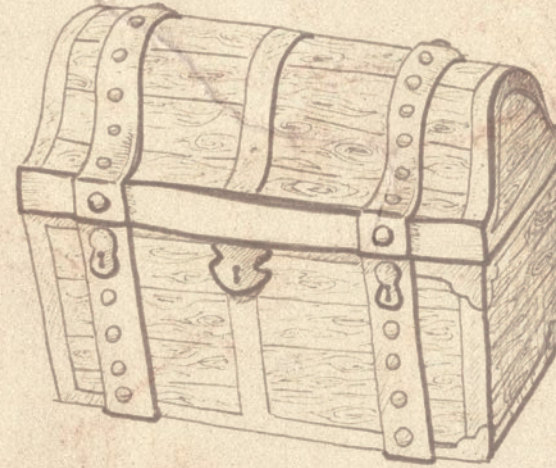
Todas las bebidas y comidas de la taberna se pagarán en galeones. Puedes cambiar euros por galeones en el check-in o con la persona responsable de la taberna. Un euro corresponde a un galeón. No es posible cambiar galeones a euros de vuelta, y tampoco es posible utilizar galeones de la pasada partida.

Te pedimos que lleves tu propio vaso atrezado de la época (de barro o metal) para que te sirvan en él las bebidas y todo quede acorde a la estética del rol.

La taberna cerrará en las escenas generales y a la hora de las comidas y cenas.



# Qué traer



Un baúl bien preparado debe traer:

**1. Ropa de tu personaje:**

- Ropa medieval para celebrar la Litha.

- Ropa medieval cómoda por si hay alguna actividad que te lleve por terrenos menos uniformes.

**2. Ropa cómoda para ti como jugador** (CONSEJO: nunca está demás echarse ropa térmica y unos calcetines gordos por si hace frío, recordamos que estamos en la sierra).

**3. Catalizador mágico** (varita, báculo).

**4. Otras armas muggles** (espadas, dagas... siempre de softcombat).

**5. Otros útiles mágicos** (pociones, ingredientes de alquimia, amuletos...).

**6. Útiles de escritura** (plumas, pergaminos, cuadernos antiguos...).

**7. Una taza medieval** para poder beber de la taberna.

**8. Una bolsa atrezzada** para poder llevar todo lo anterior.

**9. Una lintorcha atrezzada:** decora una linterna que puedas cuadrar con la época.

**10. Toalla, chanclas y neceser con útiles de aseo.**

**11. Sábanas, funda de almohada o saco para las camas.**

**12. Medicinas que puedas necesitar.**



Código de conducta

# Normas



- **RESPETO:** 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.

- 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 lugar 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: 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 del albergue sin autorización expresa de la organización.

- 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 las 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.



A woman with long dark hair is shown in profile, looking down at a small succulent in a white ceramic pot that she is holding in her hand. The scene is lit with a soft, blue-purple light. The text "Figuras de referencia" is overlaid in a gold, gothic-style font.

Figuras de  
referencia

# PNJ Másteres

En esta partida hallarás ciertas figuras de referencia, interpretadas por másteres o PNJ de la organización, a las que puedes acudir para cualquier duda o problema, además de para buscar juego:



PROTECTORE DE ESCOCIA Y  
MIEMBRO DEL CONSEJO DE  
MAGIA



EL ANFITRION DE LA  
POSADA



MAESTRA ALQUIMISTA DE  
GALES Y MIEMBRO DEL  
CONSEJO DE MAGIA



SUSSAN C. URQUAT

ANTIGUA PREFECTA DE GRYFFINDOR DEL CURSO 1002



NIAHM O'ONCHOBHAI

ANTIGUO PREFECTO DE SLYTHERIN DEL CURSO 1001



GINGER PARKINSON

SLYTHERIN DE 4 CURSO



MARCUS, EL PROFETA

FAMOSO BARDO QUE DIO LA NOTICIA DE LA MASACRE DE SAN BRICIO



OISIN O'HEACHTHIANNA

CURANDERE Y ALOUIMISTA DE SU PUEBLO



FÄELÄN "FÄE" SPÖR

HERBÓLOGUE EN CIERNES Y MÚSIQUE



JOANNE LOCKE

ANCIANA OCLUMANTE

# Organización

El equipo de Historia de la Magia está formado por **8 másteres** y **1 PNJ** que estaremos pendientes tanto de las cuestiones logísticas como de la trama de la partida.

6 de nosotros llevaremos un **banderín blanco con el logo de Hogwarts** para que puedas localizarnos fácilmente en cualquier momento, sobre todo si tienes cualquier duda o problema, o si estás aburrido y no sabes qué hacer. Las otras tres personas serán **Beedle el Bardo, Agol Senn y Hazel Hopkins**, personajes principales de la partida, que también estarán disponibles para ti especialmente para cuestiones de trama y juego.





# Callejón Diagon

# Patrocina

Mortis Draco patrocina Las Llamas de Litha, siempre al pie del cañón para vestir nuestros personajes con túnicas, armaduras, varitas y un sinfín de complementos. ¡Porque tus vidas pueden ser maravillosas!



# Colabora

En Las Llamas de Litha contaremos con **tres colaboradores principales** que estarán disponibles para que **hagas tus pedidos pre partida que podrás recibir en el propio evento** y a los que queremos agradecer su confianza en el proyecto desde Historia de la Magia.

múl<sup>l</sup>am

Khayartworld





# Equipo audiovisual

Durante la partida contaremos con la fotógrafa Nuria Díaz. Os pedimos que le facilitéis el trabajo todo lo posible, ya que será la encargada de que nuestros recuerdos duren para siempre.

Podéis chequear su trabajo en Instagram: @nutrianonima

**AN  
ON  
IMA .**

A wooden sign with the text "HISTORIA DE LA MAGIA" is the central focus. The sign is light-colored wood with a dark, textured background. The text is carved into the wood. "HISTORIA DE LA" is in a simple, sans-serif font, while "MAGIA" is in a large, ornate, gothic-style font. The sign is surrounded by decorative elements: a green, scaly snake-like object on the right, and several wooden sticks or staves with decorative carvings and braided handles. The background is a dark, textured surface, possibly a wall or a backdrop.

HISTORIA DE LA  
MAGIA

[www.theroamers.es](http://www.theroamers.es)  
[contacto@theroamers.es](mailto:contacto@theroamers.es)