

DOCUMENTO DE DISEÑO

HISTORIA DE LA
MAGIA

SEGUNDO AÑO

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, Matt D. McGregor, Javi Monferrer, Cristina Montes, María Reyes, Javi Sanjuan, Isabel Trujillo y Rafa Vargas.

EDICIÓN Y MAQUETACIÓN

Cristina Montes

ILUSTRACIÓN

Lydia Platas

FOTOGRAFÍA

Nuria Díaz-Madroño, Daniel Moraleda y Andrés Solana

índice

SECCIÓN I. INTRODUCCIÓN.....	5
1.1. Historia de la Magia.....	6
1.2. ¿Es para mí?.....	7
1.3. Conviértete en protagonista.....	8
SECCIÓN II. NUESTRO MUNDO.....	9
2.1. Dónde: el mundo mágico.....	10
2.2. Resumen de partidas.....	13
2.3. El canon.....	16
SECCIÓN III. HOGWARTS: ESCUELA DE MAGIA Y HECHICERÍA.....	17
3.1. El primer Colegio de Magia de Occidente.....	18
3.2. La Selección.....	19
3.3. Asignaturas.....	20
3.4. Los Círculos.....	26
3.5. Horarios.....	26
SECCIÓN IV. PERSONAJES.....	28
4.1. ¿Quién vas a ser?.....	29
4.2. Ficha de personaje.....	30
4.3. Creación de relaciones: Discord.....	31
4.4. Personajes jugables.....	33
4.5. Otros datos a tener en cuenta.....	35
4.6. Vestimenta.....	36
4.7. Personajes canon.....	37
SECCIÓN V. EL JUEGO.....	38
5.1. Un territorio por explorar.....	39
5.2. Las cinemáticas.....	40
5.3. Qué jugar.....	41
5.4. Talleres.....	42
5.5. Filosofía de juego: play to lift y play to flow.....	43
5.6. Tiempos de juego.....	44

SECCIÓN VI. CÓMO JUGAR: EL SISTEMA.....	45
5.1. Vida y muerte.....	46
5.2. La magia.....	47
5.2.1. Sortilegios y hechizos.....	47
5.2.2. Objetos mágicos.....	50
5.2.3. Pociones.....	50
5.3. Peleas físicas.....	51
SECCIÓN VII. LOGÍSTICA.....	52
7.1. Localización.....	53
7.2. Tipos de plazas.....	54
7.2.1. Alojamiento.....	54
7.2.2. Plazos de pago.....	55
7.2.3. Política de cancelación.....	55
7.2.4. Comida.....	55
7.3. Proceso de inscripción.....	56
7.4. Taberna.....	58
7.5. Qué traer.....	58
7.6. Reglas generales.....	59
7.7. Amonestaciones.....	61
SECCIÓN VIII. CALLEJÓN DIAGON.....	62

SECCIÓN 1

INTRODUCCIÓN



Historia de la Magia

Año 1003. Comienza, por onceavo año consecutivo, un nuevo curso en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería.

El décimo aniversario se convirtió en un año convulso con la llegada, por primera vez en la historia del Colegio, de alumnos nacidos de muggles. Una polémica decisión que suscitó un ambiente tenso, agravado por la aparición de un espía nórdico dentro de los muros del castillo en un año de graves afrentas políticas. Esto dio lugar a la creación de una cúpula que rodea el Colegio, gracias a que todos los alumnos decidieron entregar parte de su magia para protegerlo. También repercutió en la toma de decisiones de los Cuatro Fundadores, que permitirán a los alumnos continuar sus estudios en Hogwarts gracias a la implementación de un 5º y 6º curso, con la participación de miembros del Consejo de Magia con clases magistrales para los mismos.

Tras las sorprendentes novedades que propició el curso anterior, Hogwarts parece más seguro que nunca, lo que algunos toman como una nueva oportunidad para el Colegio, y otros como cambios que suscitan más dudas incluso.

Porque todos sabemos que los grandes cambios traen consigo grandes tensiones. Quién sabe lo que deparará este onceavo año en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería.



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 **13, 14 y 15 de septiembre, pudiendo acudir desde el jueves 12, 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.

¿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.
 Te encantaría ser **parte del Colegio Hogwarts** y poder asistir a sus clases.
 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.
 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.



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 1003 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 franqueza de los miembros del Consejo de Magia o la protección del Colegio frente a los ejércitos nórdicos, muy fácilmente hallarás ciertos eventos y personajes 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.





SECCIÓN II
NUESTRO MUNDO

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 1003 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. Algunos, 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. Estos magues son repudiados por una buena parte de la sociedad mágica. Los 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 brujes del mismo género que en absoluto ocultan sus identidades.

Los conflictos de poder son otros: Historia de la Magia II se desarrolla en una época cargada 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, dictaminó la inclusión de los nacidos de muggles en Hogwarts.



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—; 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 buitres—; y Uric el Excéntrico —joven prodigio, el que todo lo cuestiona, domador de augureys y experto en la naturaleza 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 prohíbe 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 conmovió a muchos, magues y muggles, y se avecinan futuros enfrentamientos con los pueblos nórdicos debido a este incidente.

Además, las noticias vuelan, y ahora el mundo mágico sabe que un espía nórdico fue asesinado en Hogwarts durante el baile por el décimo aniversario de la inauguración del Colegio.



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 [as presentaciones aquí](#) y el directo donde las [expusimos aquí](#)).

Resumen de partidas

EL DÉCIMO ANIVERSARIO DE HOGWARTS

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 les nacides de muggles pudieron disfrutar de una buena acogida en las casas Gryffindor, Ravenclaw y Hufflepuff, mas ninguno llegó a la casa Slytherin.

Esa misma noche, las famosas novatadas de cada casa dieron que hablar a lo largo del año: les Gryffindor festejaron en el Bosque Negro, hasta que **una centauro apareció para advertirles que aquel era su territorio**; les Slytherin persiguieron y **torturaron a un muggle**, asunto que obligó a debatir cuestiones morales; les 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, les 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 Clodna, 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 una 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 les hijes 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, les 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 les Fundadores.

DE VACACIONES EN LA POSADA DE BEEDLE EL BARDO

Litha, el día más largo del año y la noche más corta, se celebró con más de una sorpresa. En primer lugar, esta celebración druídica que se celebra en la Colina de Tara, en Irlanda, pero no sucedió allí, sino en la posada de Beedle el Bardo, en Escocia. Cliodna, la Última Archidruida, no pudo acudir a este ritual que siempre presenta ella, por lo que dejó la celebración en manos de sus dos amigos Hazel Hopkins, maestra pocionista de Gales, y Agol Senn, domadore de dragones de Escocia. Además, les dio indicaciones de que debían celebrarlo allí por la conexión que tenían con el lugar. Agol y Hazel entendieron que se trataba de la fiesta y todos los momentos vividos en la Posada, con una hidromiel tras otra y una sonrisa siempre en el rostro.

Así, les dos amigos indicaron los ingredientes que debían ser recolectados para llevar a cabo el ritual: el sol que cabe en una mano, la luna desde la tierra, la madera de un recuerdo y las piedras talladas en futuro. Y, por supuesto, añadieron su propio toque, convirtiéndolo en una sana competición entre los seguidores de cada miembro del Consejo de Magia para decidir cómo se encendería la llama de la hoguera: fuego de dragón o poción de llamas eternas. Sea como fuere, ambas serían la chispa para practicar la famosa magia de los deseos de Litha.

De ese modo, recogieron semillas de arbusto de fuego para obtener pequeños soles en sus manos; recolectaron rocíos de luna, flores tocadas por la luz de este cuerpo celeste; consiguieron madera de cipreses, maderas de sus recuerdos más duros y profundos, que hicieron brotar lágrimas al despertar viejas heridas; y, por último, ganaron un ópalo divirtiendo, engañando y confundiendo a un demiguise de la zona, itodo un espectáculo!

Conseguidos los recursos para la hoguera del ritual, Beedle el Bardo realizó un conteo de ingredientes por parte de cada equipo y... ¡ganó el equipo de Hazel Hopkins! Por lo que la hoguera se encendería con su famosa Poción de Llamas Eternas, itodo un hito en la historia de Litha!

No obstante, no fue del todo bien, pues la magia antigua que rezumaba la hoguera no fue manejada correctamente y produjo una corrupción que enloqueció a aquellos que seguían a Hazel Hopkins, haciéndoles pensar que lo más óptimo era manejar la magia antigua y devolverla a la hoguera. ¡Todo un peligro, pues la magia antigua no está al alcance de la mayoría! Los seguidores de Agol Senn, por ello, tuvieron que enfrentarse a ellos para detener su locura. Amigues contra amigues en una batalla campal que acabó cuando un ave marina hecha de luz, el patronus de Cliodna, llegó al lugar y calmó el corazón de todes. Del mismo modo, envió un mensaje para les presentes: el recuerdo del primer encuentro entre Agol, Hazel y Cliodna.

Agol Senn y Hazel Hopkins, con ayuda de Beedle, entendieron entonces que aquel lugar era el idóneo para celebrar Litha, no por la fiesta, sino por el inicio de su amistad y ayuda mutua, que cambiaría sus vidas para siempre. De ese modo, juntas, encendieron la hoguera y, esta vez sí, ilas llamas de Litha encendieron los deseos de toda Gran Bretaña!



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 pocos 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 detailed, low-angle photograph of Hogwarts Castle, a massive Gothic-style stone building with multiple spires and towers, perched on a rugged, rocky cliffside. The sky is filled with heavy, grey clouds. The castle's architecture features intricate stonework, pointed arch windows, and a prominent round tower on the right. The overall mood is dramatic and atmospheric.

SECCIÓN III
HOGWARTS

El primer Colegio de Magia de Occidente

Hogwarts fue fundado en el año 992 por los cuatro grandes magos 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 magos y brujos 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.

Hasta el año pasado existían **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. Pero **este verano se dió una noticia** inaudita hasta la fecha y es que **Los Fundadores han instaurado un Tercer Ciclo**, donde los magos de la escuela podrán especializarse y llevar su magia a un nuevo nivel. El ciclo está formado por otros dos años de formación, quinto y sexto. Para pasar a este Ciclo, cada alumno debe haber sido seleccionado por un profesor que les tutorice.

En quinto explorarán niveles de magia avanzados con clases magistrales instruidas por los miembros del mismísimo Consejo de Magia, así como **aprendiendo y ayudando a sus tutores** en todo lo que deseen. **El sexto y último año se dedicará, en parte, a la investigación concreta de una rama de la magia** a elección para finalizar con un trabajo de fin de estudios. Así, se dará a conocer qué avance tienes que aportar nuevo al Mundo Mágico.

Pero ojo, no todo el mundo consigue superar las clases y avanzar de curso. **Cada alumno 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 magos y brujos **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 ahora mismo hay seis cursos y que se puede repetir solo una vez cada curso... ¡puedes estar hasta los años 29 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 magos y brujas 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.

Además, en vista del crecimiento no solo del alumnado en sí, sino también del interés por aprender y dominar el conocimiento sobre la magia, este año un nuevo ciclo será implantado. Con este Tercer Ciclo, se dispondrá de tutorización directa del profesore que te haya elegido, y de clases magistrales del impartidas por el mismísimo Consejo de Magia. A su vez, durante el sexto curso el alumno deberá realizar un estudio final y único sobre la magia, con alas de investigar las fronteras y límites de la misma que puedan estar aún por descubrir.

	TRONCALES	ESPECÍFICAS	OPTATIVAS
PRIMER CICLO	Magia Elemental	Natura Bestario Alquimia	
SEGUNDO CICLO	Duelos	Transfiguración Maldiciones	Adivinatoria
			Ritualística
			Estudio del Más Allá
			Magia Médica
TERCER CICLO	Clases Magistrales del Consejo de Magia y tutorización directa		

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.

DUELOS

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 alumnado tendrá las herramientas para **cambiar, dentro de los límites estudiados, la forma y apariencia de un objeto o un ser vivo.**

MALDICCIONES

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 curanderos 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.



Las exclusivas del Tercer Ciclo:

CLASES MAGISTRALES

Tras cuatro cursos en Hogwarts les alumnos deberían tener ya un sólido conocimiento de los fundamentos de la magia y no solo eso: deberían haber logrado destacar en al menos uno de los ámbitos de esta. Esto conlleva que el aprendizaje a partir de este punto tenga que ser *magistral* para realmente poder sacar provecho del curso. ¿Quiénes mejor para impartir este conocimiento que les maestros magues y hechiceres más renombrados del mundo mágico? Los miembros del Consejo serán quienes impartan estas clases sobre su ámbito de especialidad.



APOYO A LE PROFESORE TUTOR

Para acceder al Tercer Ciclo, cada alumne debe de contar con la tutorización de un miembro del profesorado que le alabe a continuar sus estudios. Por lo tanto, en este último ciclo, le alumne puede ser requerido para ayudar en las clases, trabajos e investigaciones personales de le profesore.

TRABAJO DE INVESTIGACION

El último curso, sexto, se liberará de las clases para permitir al alumnado avanzar en su investigación única sobre la rama de la magia que desee. Así, se promueve el conocimiento y divulgación mágica. Deberán presentarla a final de año ante les Fundadores y otro tribunal profesional.

La asistencia a todas 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 pillas). 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 jugadore 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 y deberán reinscribirse las antiguas. **¡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. **Todos los Círculos deben de presentarse a la organización, incluso los que ya se hicieron el año pasado.**

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: **preparate 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.

Por otro lado, tanto el **jueves por la tarde** como el **viernes por la mañana** estarán **disponibles para roleo y actividades libres**, facilitando espacios para los jugadores siempre que las propongáis a la organización. Así, podéis ir conociendo a más gente y aprovechando rol más allá del horario general. **El jueves por la noche lo reservaremos para una actividad especial que os desvelaremos más adelante.**

	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	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 / Rol, decoración y actividades libres	Círculos y tiempo libre	Tiempo libre
12.00					Reunión de Casa
12.30					Escena final y entrega de la Copa
13.00					Debriefing
13.30					Comida
14.00			Comida (extra)	Comida	
14.30					
15.00			Tiempo libre		
15.30				Tiempo libre	Comida
16.00			Tiempo de atrezzo		
16.30		Clase			
17.00	Check-in / Rol, decoración y actividades libres	Briefing	Clase		
17.30			Clase		
18.00		Taller: encuentros en el pasado	Tiempo libre		
18.30					
19.00		Inicio de juego			
19.30		Escena: La Selección			
20.00					
20.30			Cena		Cena
21.00					
21.30					
22.00	Convivencia	Introducciones por grupo	Velada nocturna		
22.30					
23.00					
23.30					
00.00		«Toque de queda»	«Toque de queda»		



SECCIÓN IV

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.

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. **Todes les participantes del evento deben de realizar su ficha, incluso si ya han hecho una en eventos anteriores de este universo**.

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 revolucionarie inconformista que se revela contra toda injusticia o una dueñista que sirve más para la varita o la espada que para las palabras.

HUFFLEPUFF

Quienes siguen las enseñanzas de Helga Hufflepuff son conocidas por su lealtad, su honestidad y su constancia en el trabajo. Podrías ser una hedoniste amante de la fiesta que solo busque lo bueno de la vida o una 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 brujes que buscan el crecimiento y la mejora de la Comunidad Mágica a toda costa hasta magues 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 (aunque, off rol, esa decisión le compete a la organización del evento). 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 brujas y magos 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 eso son los mejores magos y brujas 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 pagar 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 mojes de cuadra!

Otros datos a tener en cuenta

EDAD

Si has elegido alumne, tendrás que escoger a cuál de los cinco cursos perteneces (ya que nadie ha cursado aún el quinto pues es el primer año que se hace, no puedes pertenecer a sexto), teniendo en cuenta que **entraste con 18 años y puedes haber repetido solo una vez**. Así que como mucho, un alumne puede tener 29 años, e incluso puede ser alguien que se graduó en cuarto pero vuelve para hacer el quinto curso.

Los profesores, por otro lado, deben tener como mínimo más de 30 años, y se identificarán claramente con su estética única y presentándose como clastro.

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 y segundo curso podrá ser nacido de muggles, pues estes han sido admitidos el año pasado 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 con la pureza de sangre... 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.

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**.

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, negras y/o marrones, 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 un alumne más elegante con una larga capa, ropas nobles y algún sombrero de pico, o un 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.



De manera excepcional, también suele haber veladas y ocasiones especiales en las que el atuendo es elegante y libre, así que nunca está de más echarse uno de estos outfits.

PROFESORADO Y OTRES

Los miembros del **claustró 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 medieval, claro). Tal vez seas una profesora de Ritualística con runas por todo el cuerpo y llene de amuletos de protección, o una profesora de Alquimia hasta arriba de ingredientes y frascos con pociones de todo tipo. Elegante, estrafalaria o desaliñada, 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 medieval, 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!



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. y en Discord, y se actualizarán periódicamente.

A person wearing a blue hoodie is looking down at a glowing blue orb. The scene is dimly lit, with the primary light source being the orb itself. The person's face is partially visible, showing a focused expression. The background is dark, making the blue light stand out.

SECCIÓN V

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**.

Pero no olvidemos lo más importante, 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.

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, un conflicto que acaba en un duelo final o si quieres aprovechar este curso para recuperar al amor de tu vida antes de que termine el curso.

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



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.



Qué Jugar

Hogwarts acaba de nacer hace tan solo 11 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.

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.

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!



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 jugador haga que los demás se luzcan, tengan escenas memorables y su experiencia sea la mejor posible**. De esta forma, si todos juegan a dar escenas épicas a los demás, a ti también te elevarán y se crearán historias conjuntas mucho más ricas e interesantes para todos.

No olvides que esto es un rol con muchos jugadores, así que es probable que cada uno 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 todos sigamos la filosofía del *play to flow* y *play to lift*, y potenciemos la **generosidad, la experiencia de juego será la ideal**.



Tietypos de Juego

El juego empezará el viernes después de comer 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, especialmente dentro del Monasterio.

El piso de las de habitaciones, el camping y la sala de másteres, 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 solid, dark blue. The text is centered over the wands.

SECCIÓN VI
EL SISTEMMA

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 jugador.

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 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 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 *desmaiis* 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

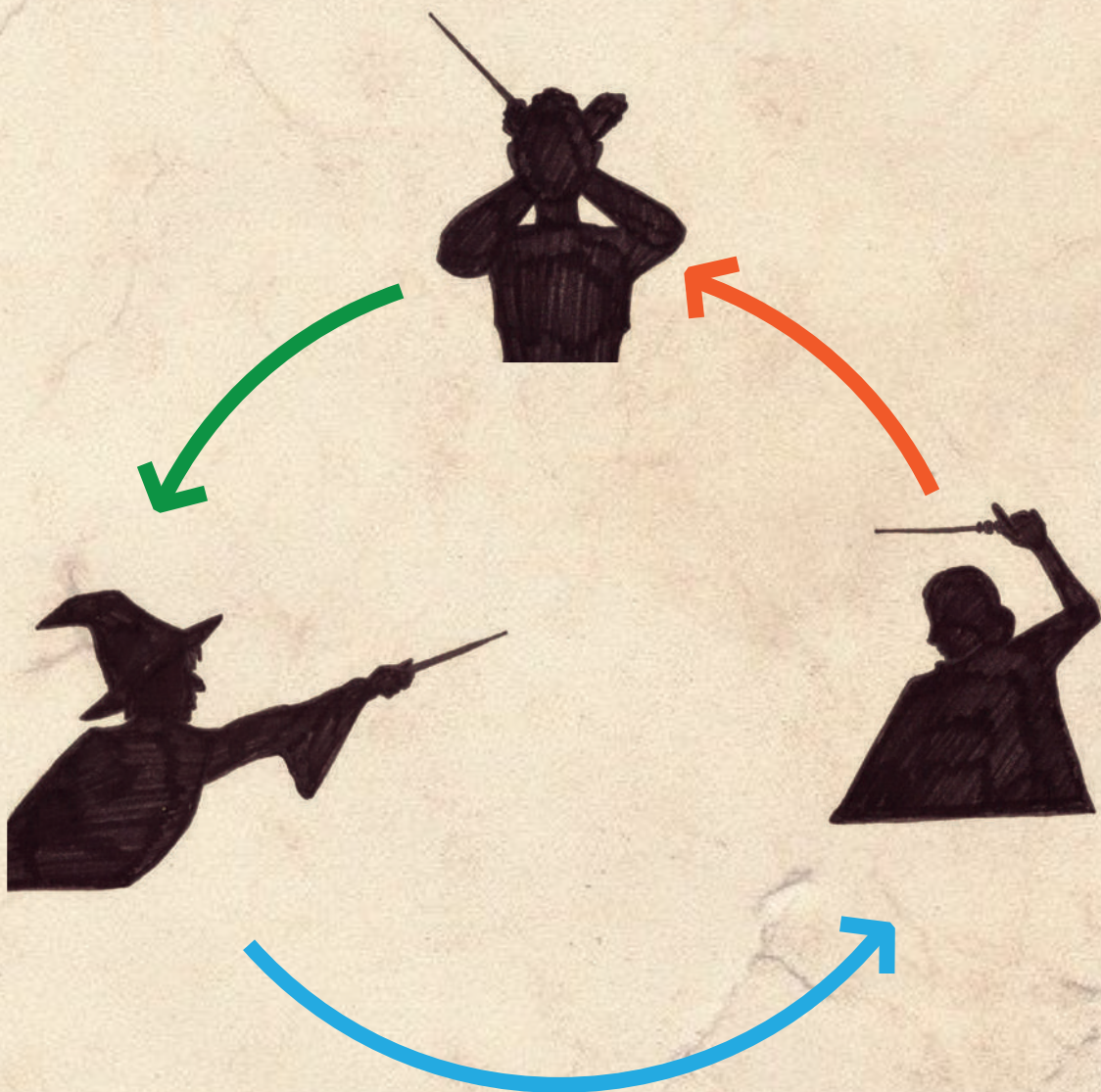
Para **situaciones menos controladas (aventuras o batallas campales)** en las que se produzca una batalla entre **varias personas de poder similar**, se utilizará un sistema gestual al mismo tiempo que se pronunciarán en voz alta los hechizos que se consideren.

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. 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 adversario. ¡Juega con el amago y mantén la mente fría!



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 heridas.

¡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 liste, le 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.

SECCIÓN VII

 DATOS LOGÍSTICOS



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 desde el jueves por la tarde. 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>



Tipos de plazas

ALOJAMIENTO

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

- **Plaza de camping (115 €):** 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 (190 €):** puedes elegir alojarte en una de las habitaciones del Monasterio del Olivar, siendo individuales, dobles o cuádruples. El número de plazas de habitación es limitado y la asignación se realizará por sorteo. La comida no está incluida.



Ambas plazas incluyen acceso al juego en el Monasterio, por lo que siempre puedes escoger la Plaza de Camping y alquilar un alojamiento externo donde pasar las noches.

Por otro lado, hay dos tipos de plazas especiales:

- **Plazas subvencionadas (50 €):** 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 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 Mecenas 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.

PLAZOS DE PAGO

Ofrecemos dos modalidades de pago:

- Pago único: La primera modalidad consiste en un pago único, donde el monto total de tu tipo de plaza debe ser abonado en los 15 días posteriores a recibir tu confirmación de la plaza.
- Pago fraccionado: La segunda modalidad es un pago fraccionado en dos partes:
 - Primer pago: 50€ en los 15 días posteriores a recibir tu confirmación de la plaza.
 - Segundo pago: Monto restante antes del 1 de junio de 2024

La solicitud y pago del régimen de comidas se realizará aparte (ver apartado Comida más adelante), así como la noche extra del jueves (daremos más detalle cuando se acerque el evento).

POLÍTICA DE DEVOLUCIÓN Y CANCELACIÓN

Si cancelas tu plaza antes del 1 de junio, se te devolverá el importe que hayas pagado menos 50€ que tomamos en concepto de reserva. A partir del 1 de junio, lamentablemente no podremos devolver los pagos de las plazas.

Si alguno de los pagos no se realiza en los plazos estipulados, la Asociación puede dar por cancelada tu plaza y se aplicará la misma política de devolución.

COMIDA

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

- **Pensión completa (+74,20 €).** Incluye cenas de viernes y sábado, comidas de sábado y domingo (menú fijo con opción vegana) y desayunos de sábado y domingo (estilo buffet).

- **Pensión completa sin desayuno (+61,20 €).** Incluye cenas de viernes y sábado, comidas de sábado y domingo (menú fijo con opción vegana).

Incluye cenas de viernes y sábado, comidas de sábado y domingo (menú fijo con opción vegana).

- **Gestión de tu comida.** También puedes traer tu propia comida que podrás comer en la zona de camping o en la taberna. En la zona del *camping*, además, 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). Por otro lado, hay un pueblo cerca, Estercuel, a 5 minutos en coche, en el que buscar más opciones para este punto, y dispondrás de **la taberna del evento donde podrás pedir bocadillos a la hora de comer y de cenar.**

La solicitud y pago del régimen de comidas se realizará aparte del de la inscripción y podrás realizarla hasta 2 semanas antes del evento. Recibirás más información al respecto más adelante.

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 los 3 días de la apertura** para poder otorgar la plaza de acuerdo a los criterios que se explican más adelante. 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. Se responderá a todas las inscripciones, ya tengan otorgación de plaza o no.

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.

5. Al disponer de acceso al Discord, **cada jugadore deberá 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 del evento cuenta con Administradores y Moderadores para garantizar su buen funcionamiento** y ayudar con todo este trabajo de co-creación previo al rol en vivo.



LISTA DE ESPERA

Las personas que no consigan plaza serán incluidas en la Lista de Espera. Esta lista estará priorizada por orden de inscripción. No se tendrán en cuenta grupos. En el momento en el que quede una plaza libre, la primera persona de la lista de espera será contactada por email para ofrecerle una plaza. En caso de rechazarla, se pasará a la siguiente persona de la lista.

ASIGNACIÓN DE HABITACIONES

En el formulario de inscripción, en el caso de que se solicite plaza de habitación, se deberán indicar hasta dos solicitudes distintas de habitación, constando cada opción de:

- N° de huéspedes (1, 2, 3 o 4)
- Nombres de los huéspedes

La asignación de habitaciones se realizará por sorteo aleatorio entre las inscripciones aceptadas que solicitaron este tipo de plaza.

- En orden aleatorio, se asignará a cada persona la primera opción de habitación, formada por los huéspedes indicados en esa opción
- En caso de no haber disponibilidad de habitaciones para ese n° de huéspedes, se asignará la segunda opción de habitación, formada por los huéspedes indicados en esa segunda opción
- En caso de tampoco haber disponibilidad, esa persona tendrá la posibilidad de asistir al evento con el tipo de plaza de Camping. Si acepta, se le ofrecerá quedar en la lista de espera de habitaciones por si se quedase alguna plaza libre en algún momento.

ACLARACIONES:

- Las habitaciones estarán formadas única y exclusivamente por los huéspedes indicados en cada opción. La Asociación en ningún caso separará o creará grupos de huéspedes nuevos. (Exceptuando cancelaciones, ver punto siguiente)

- Si un huésped decidiese dejar su plaza de habitación, su sitio en esa habitación sería reasignado por la Asociación y cubierto por una de las personas de la lista de espera de habitación.

Algunas habitaciones estarán reservadas para uso de la Asociación y organización del evento.



Taberna

Durante la partida, los jugadores tendrán a su disposición el servicio de taberna, ¡bienvenidos a Las Tres Escobas!

El menú de la taberna contará tanto con bebidas (refrescos, Monster, cerveza y café) como con picoteo diverso, además de comida: hamburguesas y bocadillos encargados directamente a las cocinas del Monasterio. El desglose detallado del menú junto con los precios estará disponible más adelante y se comunicará por nuestros canales oficiales de Discord.

En cuanto al pago de la bebida y comida, volveremos a contar con nuestro sistema de Galeones, los cuales se podrán canjear en el check in con el cambio de 1 € = 1 galeón. Recomendamos que llevéis dinero en efectivo para cambiar los galeones, ya que en el monasterio no hay cobertura. Los Galeones que se canjeen durante la partida no se devolverán al finalizar.

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.



Reglas generales

RESPECTO. 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.

PUNTUALIDAD. 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. No se permite la grabación de escenas o toma de fotografías durante el tiempo de juego de manera que perjudique la inmersión o la experiencia del resto de jugadores.

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

CUIDAMOS EL MONASTERIO. El lugar que hemos elegido para Historia de la Magia, 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: respeta los espacios privados y eclesiásticos (no está permitido entrar en ellos en el juego) y, por supuesto, respétalos a ellos.

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 jugadore alcance el estado de embriaguez.

PROHIBIDO EL FUEGO. Está prohibido hacer fuego en cualquier parte del Monasterio o de los recintos. Es una zona natural con mucho bosque y puede incurrir en un peligro real.

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

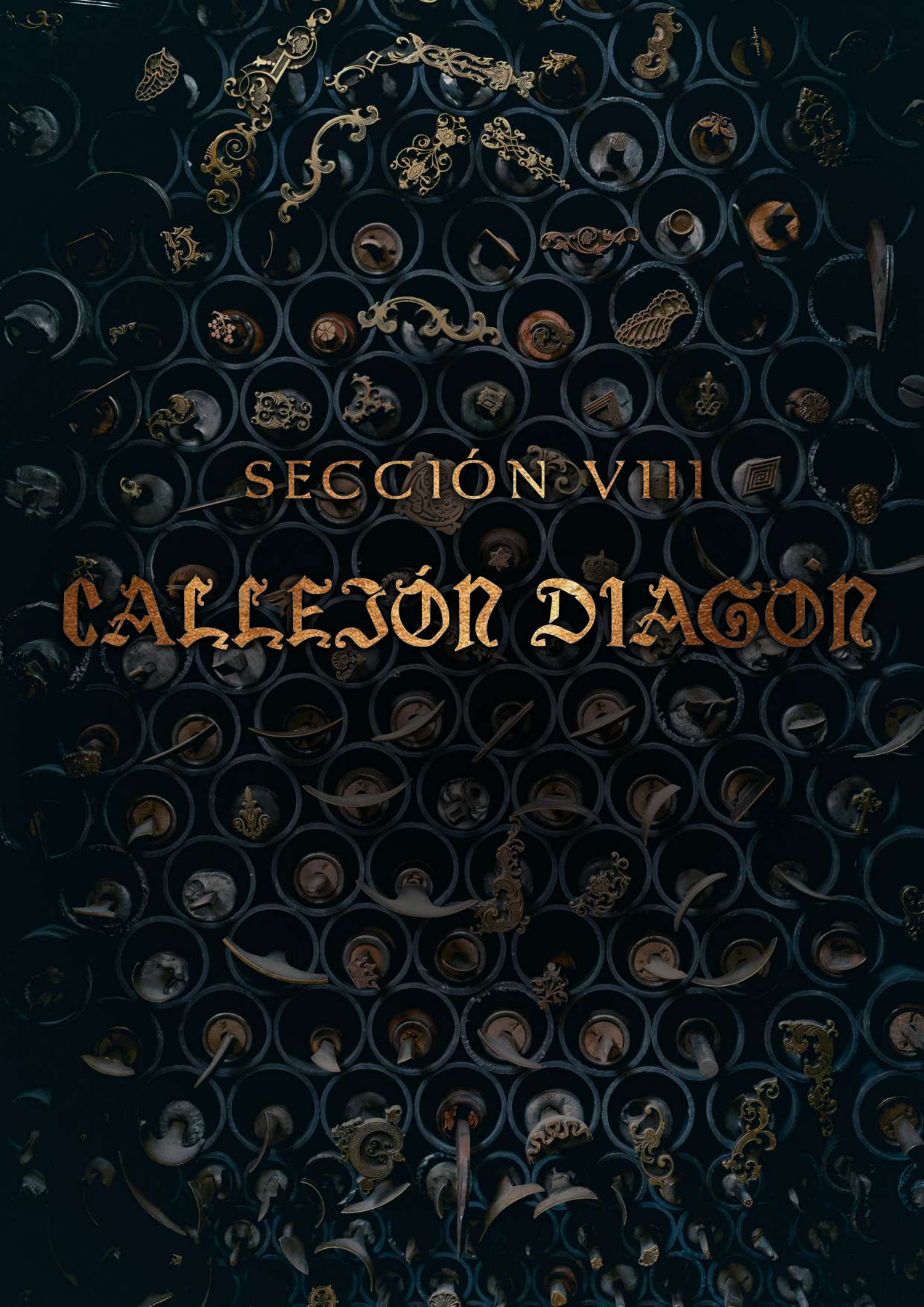
ZONA OFF ROL. Está prohibido rolear en las habitaciones o las salas destinadas para el off rol, ya que son espacios para higienizar y mantener la seguridad emocional.

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.





SECCIÓN VIII

CALLEJÓN DIAGON

Tiendas y artesanes

En las anteriores partidas de nuestro universo contamos con más de 15 colaboradores, artesanes y tiendas 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, así como una publicación en nuestras redes sociales. Además, también contaban con la posibilidad de acudir a la partida presencialmente y ofrecer sus productos y servicios a los jugadores.

Sumado a estos beneficios, los patrocinadores tuvieron un post exclusivo en nuestro blog, aparecieron en nuestras comunicaciones en medios y su logo estuvo incorporado en nuestra página web y documento de diseño, así como en el rollup.

Esta colaboración con artesanes, tiendas y colaboradores nos permite tejer un entramado donde ellos se dan a conocer entre nuestros jugadores.

Para esta partida queremos continuar por este camino. Si quieres colaborar y participar en este entramado, ¡esta lechuga es para ti! Esbríbenos a contacto@theroamers.es y forma parte de nuestro Callejón Diagon particular.

NUESTRO CALLEJON DIAGON YA TIENE VIDA



PATROCINA



múlám



COLABORAN



PARA MÁS INFORMACIÓN...

<https://theroamers.es/historia-de-la-magia-2/>



@theroamersrol



The Roamers

contacto@theroamers.es

THE
ROAMERS