

# Escuela de Magia y Hechicería

22, 23 y 24 Septiembre 2023





## ACERCA DEL EVENTO

Escuela de Magia y Hechicería es un evento de rol en vivo ambientado en el mundo mágico creado por JK Rowling, La historia ocurre muchos años después de las novelas y películas. El colegio fue clausurado durante más de diez años debido a unos graves asesinatos y por lo tanto muchos magos y brujas no pudieron acabar sus estudios, ni acceder a ellos.

Muchos años después, Hogwarts volvió a abrir sus puertas, pero esta vez admitiendo a personas mayores de edad, lo que ha convertido al colegio en algo parecido a una universidad mágica. Asiste como alumno/a, parte del profesorado o como parte del elenco de personajes que dan vida al castillo. Asiste a clases, desarrolla tu magia, investiga el Bosque Prohibido, el Lago Negro, juega a Quidditch, y vive todo tipo de aventuras mágicas.

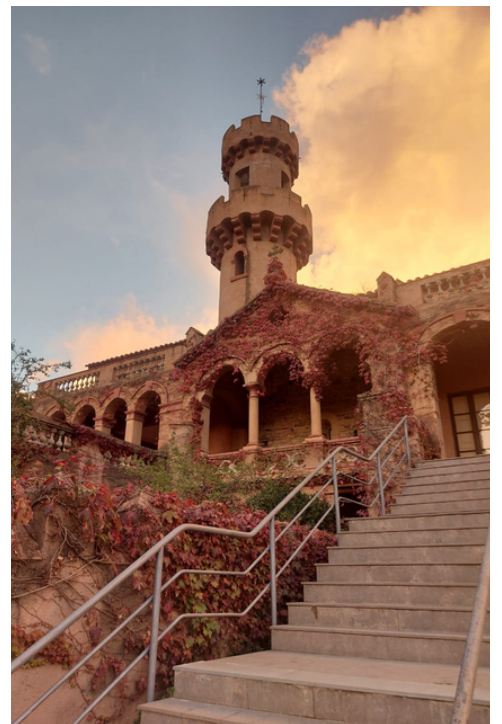
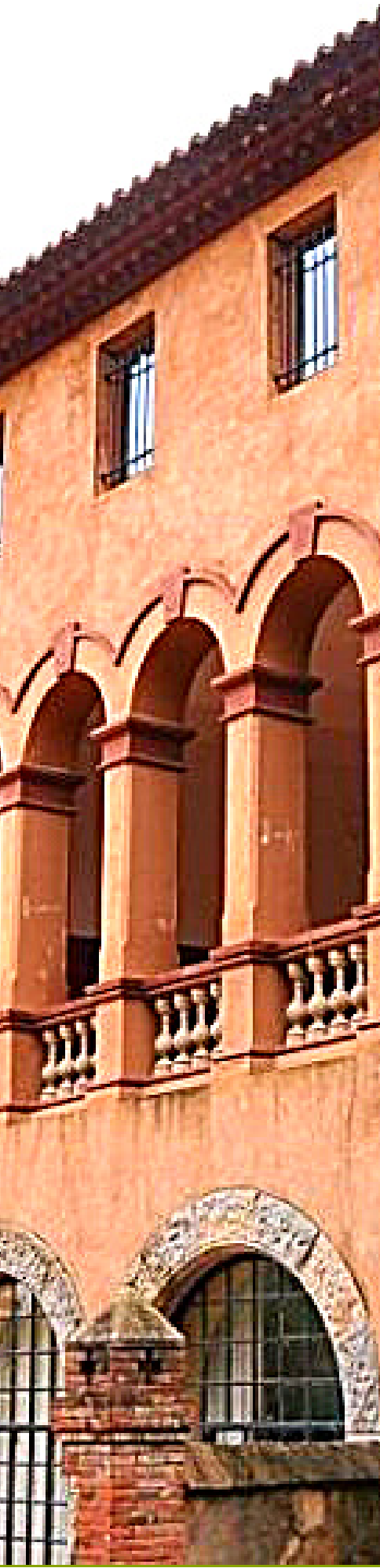
Escuela de Magia y Hechicería es un rol en vivo que abarca un gran número de tramas e hilos argumentales simultáneos, en las que se presentan situaciones de todo tipo, y en el que los jugadores y jugadoras son responsables del rumbo de la historia. Así es como a través de sus ya cuatro ediciones, los auténticos protagonistas sois vosotros y vosotras. Y así queremos que siga siendo.

Intrigas, tramas familiares, guerras mágicas, asesinatos, envidias, investigaciones, ambiente académico, amistades, amores imposibles. Adéntrate de lleno en la experiencia de rol en vivo que lo abarca todo.

¿Crees que puedes influir en el devenir de los acontecimientos?

# 22, 23 y 24 SEPTIEMBRE 2023

La localización del evento es en el Castell de Fluvià, en la provincia de Barcelona. Una casa de colonias, con forma de castillo y unos exteriores inmejorables. Un lugar estupendo con unas instalaciones llenas de posibilidades.





# PLAZAS

**ESCUELA DE MAGIA Y HECHICERÍA IV CUENTA CON DIFERENTES FORMATOS DE PLAZA. ECHA UN VISTAZO PARA ELEGIR LO QUE MÁS SE AJUSTE A TUS NECESIDADES.**

## PLAZAS DE JUGADOR/A

### PLAZA GALEÓN DORADO (150€ IVA INCLUIDO)

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE JUGADOR O JUGADORA EL ALOJAMIENTO DE VIERNES Y SÁBADO, CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).

### PLAZA SIKLE PLATEADO (135€ IVA INCLUIDO)

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE JUGADOR O JUGADORA Y EL ALOJAMIENTO CON PERNOCTA DE SÁBADO, CON PENSIÓN COMPLETA (COMIDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO), PARA MENORES DE 12 AÑOS.



## PLAZAS DE PERSONAJE NO JUGADOR/A

### PLAZA KNUT BRONCE (115€ IVA INCLUIDO) PERSONAJE NO JUGADOR/A

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE PERSONAJE NO JUGADOR Y EL ALOJAMIENTO CON PERNOCTA DE VIERNES Y SÁBADO, CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).

### PLAZA CALLEJÓN DIAGÓN (150€ IVA INCLUIDO) PLAZA ARTESANOS Y COMERCIANTES

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE PUNTO DE VENTA Y EL ALOJAMIENTO CON PERNOCTA DE VIERNES Y SÁBADO, CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).

### PLAZA CALLEJÓN POLVOS FLÚ (50€ IVA INCLUIDO) PLAZA ARTESANOS Y COMERCIANTES

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE PUNTO DE VENTA SIN ALOJAMIENTO NI COMIDAS.

## FORMA DE PAGO

ACTUALMENTE SOLO DISPONEMOS DE UNA FORMA DE PAGO, LA **TRANSFERENCIA BANCARIA**. NO OBSTANTE PUEDES ELEGIR DIFERENTES PERIODOS DE PAGO, PARA QUE EL ABONO DEL IMPORTE SEA LO MÁS CÓMODO POSIBLE.

LAS TRANSFERENCIAS DEBEN HACERSE A LA SIGUIENTE CUENTA BANCARIA.

**BANCO TARGOBANK**  
**AZARKIA ROL EN VIVO**  
**ES88 0216 3716 2080 0018 6187**

EN EL INGRESO DEBÉIS REFLEJAR VUESTROS NOMBRES Y APELLIDOS.

## PLAZOS DE PAGO

**PAGO ÚNICO:** UN SOLO INGRESO ANTES DEL 1 DE JUNIO.

**DOS PAGOS:** PRIMER PAGO ANTES DEL 1 DE MAYO, Y SEGUNDO PAGO ANTES DEL 1 DE JULIO.



---

## DEVOLUCIÓN

HASTA EL 1 DE JUNIO, DEVOLUCIÓN COMPLETA DE LA PLAZA.

DESDE EL 2 DE JUNIO HASTA EL 1 DE JULIO, DEVOLUCIÓN DEL 50% DE LA PLAZA.

A PARTIR DEL 2 DE JULIO, NO SE DEVOLVERÁ EL IMPORTE DE LA PLAZA.

EN CASO DE ELEGIR FORMATO DE DOS PAGOS, ABONAR EL PRIMERO Y NO ABONAR EL SEGUNDO, NI PEDIR LA DEVOLUCIÓN ANTES DE LA FECHA MARCADA. NI SE HARÁ DEVOLUCIÓN, NI SE PODRÁ DISFRUTAR DEL DERECHO A ACUDIR AL EVENTO.



---

# FORMATO

Escuela de Magia y Hechicería es un evento de formulario. Es decir, podrás escoger entre una serie de opciones o incluso proponer algunas más para construir tu propio personaje y que nosotros desarrollemos su historia en base a la partida.

Esta es la cuarta edición del evento, y también hicimos un evento llamado los Mundiales de Quidditch, en este mismo hilo de partidas de Mundo Mágico. Es por eso que las personas que continúan con sus personajes tendrán prioridad a la hora de asignares una plaza en Hogwarts.

Una vez asignados los personajes, un master os contactará y podréis influir en el desarrollo de vuestras fichas. O lo que es lo mismo, puedes participar muy activamente en el desarrollo de tu personaje, o bien puedes relajarte y dejarnos ese trabajo a nosotros. Tú decides.

Este es un evento de fin de semana, debido a su intensidad, hay ciertos horarios en los que se suele hacer pausas para comer y descansar un rato. El viernes se aprovecha para hacer la recepción, charla introductoria, escenas de introducción y tras esto se habilita una zona chill para quienes quieran aprovechar, conocerse, o saludar a las amistades que vienen de la otra punta del mapa.

El sábado es el día más intenso, donde más carga de hilos argumentales y tramas personales hay. Sin embargo, el domingo bajamos la intensidad y dejamos la gran mayoría del tiempo para cierre de tramas, concluir intereses y cerrar escenas. Aunque también hay algunos hilos jugables el domingo.

En nuestro trasfondo hay multitud de opciones diferentes por lo que podréis vivir todo tipo de aventuras. Podéis indicarnos qué tipo os gusta más jugar.

La partida está construida de manera que todo queda envuelto en un cúmulo de formatos, humor, drama, belicismo, suspense, fantasía y misterio. Se trata de un formato para pasarlo bien y combinar a jugadores y jugadoras experimentadas con jugadores y jugadoras que se inician en el mundo del rol en vivo.

La historia se ha ido desarrollando a través de diferentes partidas en las que desarrollamos un hilo argumental general que se va adaptando en función de las decisiones de los jugadores y jugadoras.

Un rol con muchos intereses personales, grupales y a su vez con muchas historias a las que puedes unirte, si te apetece.

Vive la experiencia mágica más intensa y estudia en Hogwarts como siempre habías querido.





---

# TRASFONDO

Hace ya un buen puñado de años que los hermanos Rose se infiltraron en Hogwarts acabando con la vida de alumnos y alumnas, profesores e incluso el director. De los tres hermanos, uno murió, otro acabó en Azkaban y Danielle, la más temible en paradero desconocido.

Diez años más tarde, Hogwarts volvió a abrir sus puertas. Ahora reconvertida en una escuela para magos y brujas adultos.

El primer año pasó sin ningún tipo de problema. El año académico soñado. Muchos magos y brujas pudieron continuar sus estudios o iniciarlos al fin.

El segundo año sin embargo, no hubo tanta suerte. Danielle Rose se infiltró de nuevo haciéndose pasar por una alumna, e intentó volver a atentar. Los aurores esta vez llegaron a tiempo.

El tercer año estuvo marcado por la Copa de los Tres Magos. La aparición de la Universidad Mágica de Salem, y de la Academia de Magia Kaiserchule. Los alemanes se alzaron con la copa, pero se consiguió el objetivo de crear unos lazos estrechos entre las tres instituciones.

El cuarto año fue convulso, con la desaparición de Nicholas Graham, el director de Hogwarts, y la destrucción de Azkaban. Ante la amenaza, el alumnado y los profesores desarrollaron un sistema de defensa que contuvo las agresiones de una extraña organización que pretendía atacar el castillo.

Tras aquello llegaron los Mundiales de Quidditch y la gran final entre Inglaterra y Alemania. La nueva y joven selección inglesa formada casi en su totalidad por alumnos y alumnas de Hogwarts consiguió vencer por la mínima a los invencibles teutones liderados por los hermanos Von Wolf.

El Ministro Longbottom III hizo su primera aparición pública y anunció cambios en el sistema educativo. Destituyendo al director Vlad Dragunov Khull y poniendo en el cargo a Shezard Reims.

Desde entonces, todo ha cambiado. Reims ha endurecido las normas, aumentado los requisitos para acceder a Hogwarts y anunciando los temidos TIMO.



---

# CARACTERIZACIÓN

En general, la moda de los magos no ha seguido las tendencias muggles, aunque se han realizado pequeñas alteraciones, como por ejemplo las túnicas-vestido. Las ropas del mundo mágico consisten en túnicas simples, con o sin sombrero de punta y siempre se llevan en ocasiones formales como bautizos, bodas y funerales. Los vestidos de las mujeres tienden a ser más largos que el de los hombres. Puede decirse que la ropa ha quedado congelada en el tiempo desde el siglo XVII cuando se escondieron. Su observancia nostálgica de esta anticuada forma de vestir puede parecer una forma de seguir viviendo en el pasado, algo así como el orgullo cultural. No siguen ningún patrón estricto de moda.

Aunque esto sea cierto, algunos magos y brujas han tenido que modificar su vestimenta al convivir con muggles según el estatuto internacional del secreto. Por lo que es aceptado ver a un mago vistiendo como si fuera un muggle aunque la mayoría no logran conseguirlo ya que no suelen estar puestos en la moda no mágica y acaban mezclando elementos de ambos mundos o estilos.

Dentro de Hogwarts es obligatorio el uso de las túnicas de las casas. Aunque en sus ratos libres los y las estudiantes pueden vestir como les plazca. También es recomendable las túnicas deportivas para jugar al Quidditch, o incluso elegir un traje elegante para el baile del sábado noche que este año tiene como temática "El Oktoberfest" como símbolo de buena fe y cooperación entre los colegios y ministerios de Inglaterra y Alemania.



---

# CARACTERIZACIÓN



---

# CARACTERIZACIÓN



---

# CARACTERIZACIÓN



---

# EXPERIENCIA DE JUEGO

Puesto que el evento **“Escuela de Magia y Hechicería”** está diseñado para entretenerse y pasarlo bien, pero también para **centrarnos en el trasfondo y la narrativa del evento**, el sistema de juego será ligeramente simplificado respecto a anteriores ediciones, para eliminar la mayoría de reglas que hagan el juego más tedioso.

En la organización **estamos apostando por un sistema de juego en el que se premie la interpretación**, la libertad y la confianza en nuestros jugadores y jugadoras.

**Se reducirá la lista de habilidades**, así como también la cantidad de habilidades en ficha. Aunque sí jugaremos con habilidades secretas que hacen que cada personaje sea único dentro del juego.

**El sistema está compuesto por un comercio muy sencillo**. Con menos recursos jugables en los que el dinero (Galeones, Sikles, Knuts y gemas) tendrá más protagonismo que nunca. Es imprescindible que exista un trasiego constante de mercancías y bienes durante la partida.

**Los personajes ya no tendrán que recolectar recursos**, puesto que el sistema de comercio ha experimentado un cambio de modelo.

**La muerte de un personaje**, fin de su trama (ha completado todos sus objetivos) o abandono de la localización de la partida (El personaje se marcha de la zona de juego), **es posible**. Sin embargo es muy poco probable y no significará el final del juego para la persona que lo interpreta. Pudiendo hacer una de estas siguientes opciones:

- Jugar como Personaje No Jugador.
- Jugar como un Personaje diferente.
- Descansar.
- Volver a aparecer con el mismo personaje (en caso de haberse marchado).



---

# EXPERIENCIA DE JUEGO

**Dentro de Hogwarts existe un perímetro seguro donde toda magia convocada está controlada**, por lo que si te mantienes en la zona segura, a tu personaje no podrá pasarle nada que le suponga la muerte. Sin embargo, si eres amante de las emociones fuertes y te gusta algo más de tensión, podrás abandonar dichas zonas seguras en busca de peligros mayores, eso sí, sabiendo a lo que te expones.

**El sistema de aprendizaje de Hogwarts está basando en las clases** y en los cursos. Para mejorar en Encantamientos o Hechices es necesario que apruebes tus asignaturas y pases de curso.

**Todos los Magos y Brujas conocen y usan sin necesidad de Puntos de Magia, la mayoría de Encantamientos de las diferentes ramas.** Únicamente aquellos que supongan un peligro para el desarrollo de las historias del resto de participantes, como Legeremens o Obliviate, tendrán determinados usos, y serán controlados por la organización. Así que se recomienda moderación a la hora de utilizar hechizos sobre todo sobre los demás jugadores.

**El Sistema de Duelos se aparcará por algo mucho más dinámico y sencillo**, sin embargo para los duelistas avanzados tendremos el ya clásico sistema de duelos por iniciativas.





---

# HORARIOS

## **VIERNES:**

El viernes noche se hará la recepción a partir de las 18:00. Donde os llevaremos a vuestras habitaciones para que os pongáis cómodos y cómodas y descarguéis el equipaje. Después deberéis retirar el coche a la zona de parking.

Tras eso ya podéis acudir a pasar el TATA (Test de Armas y Test de Armaduras) y a recoger vuestra ficha en formato físico.

A las 21:00 tendrá lugar la cena. Y tras ella daremos la charla de bienvenida. Aquí podréis preguntar a los másters por cualquier tipo de duda acerca de la partida o sus mecánicas.

Luego haremos unas cuantas escenas de introducción. No es necesario que os caractericéis al 100% para estas escenas, sobre todo aquellas personas que tengan que hacerse maquillajes complejos.

Quien quiera podrá quedarse de chill en la taberna, tomando algo y hablando con el resto de personas.



---

# HORARIOS

## **SÁBADO:**

El sábado comienzan las clases y ya os proporcionaremos un horario exacto de a que horas y en que aulas debéis estar para asistir a según que clases.

También habrá momentos de parón para que hagáis otras tareas, o podáis investigar, merodear y completar vuestras tramas personales.

Habrà liga de Quidditch.

Por el buen funcionamiento del comedor, se hará un breve parón para agilizar este proceso y después tendréis un rato para reposar la comida. Lo mismo ocurrirá con la cena.

Por la noche habrá un baile para celebrar el Oktoberfest.

## **DOMINGO:**

El domingo se jugarán los últimos partidos de Quidditch y se asistirán a las últimas clases. Tras eso tendréis tiempo para finalizar vuestras tramas y escenas.

Charla final, entrega de premios, notas y diplomas y fotos grupales.

Recogida de habitaciones.  
(Cafés en la taberna para aguantar los viajes largos).

---

# INSCRIPCIÓN

**¿Quieres apuntarte al evento?** Muy sencillo. Piensa primero qué tipo de partida quieres jugar.

**¿Quieres tener un personaje con ficha, historia propia, y objetivos a completar?** Elige entonces la opción de Personaje Jugador.

Si has jugado antes en Escuela de Magia y Hechicería o los Mundiales de Quidditch puedes continuar jugando con el mismo personaje, y además tendrás prioridad a la hora de asignar las plazas definitivas.

Se os notificará por correo si obtenéis plaza o no tras la recepción de formularios. Este proceso puede tardar puesto que trabajamos todos los formularios a conciencia y uno por uno.

**¿Quieres venir a interpretar diferentes personajes, en un ambiente más relajado y sin estar ligados a una historia ni objetivos concretos?** Elige entonces la opción de Personaje No Jugador.

Para dar vida a todo aquello que sea necesario para que las historias sean inolvidables. Fantasmas, Funcionarios, criaturas, Auroras, Magos Oscuros, Elfos, Duendes, Guardabosques, Profesorado.

**¿Eres artesano/a, comercio, o quieres promocionar alguna tienda o producto?** Elige entonces la plaza de Comerciantes y Artesanos y acude al Callejón Diagón.

**FORMULARIO DE PERSONAJE JUGADOR/A**

**FORMULARIO DE PERSONAJE NO JUGADOR Y CALLEJÓN DIAGÓN.**

**¡Vive la magia y estudia en la mejor escuela de magos y brujas del mundo!**

