

Escuela de Magia y Hechicería

25, 26, 27 y 28 Marzo 2027





ÍNDICE

• <u>ACERCA DEL EVENTO</u>	1
• <u>Fecha y lugar</u>	
• <u>FORMATO</u>	6
• <u>¿Es este tu evento?</u>	
• <u>TRASFONDO</u>	8
• <u>EXPERIENCIA DE JUEGO</u>	10
• <u>PLAZAS</u>	12
• <u>Formas de Pago</u>	
• <u>Plazos de Pago</u>	
• <u>Devoluciones</u>	
• <u>CARACTERIZACIÓN</u>	16
• <u>HORARIOS</u>	21
• <u>EQUIPAJE</u>	23
• <u>PREINSCRIPCIÓN</u>	24
• <u>Formulario de Personaje Jugador/a</u>	
• <u>Formulario de Personaje No Jugador/a.</u>	
• <u>Formulario de Comerciantes y Artesanos</u>	



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.

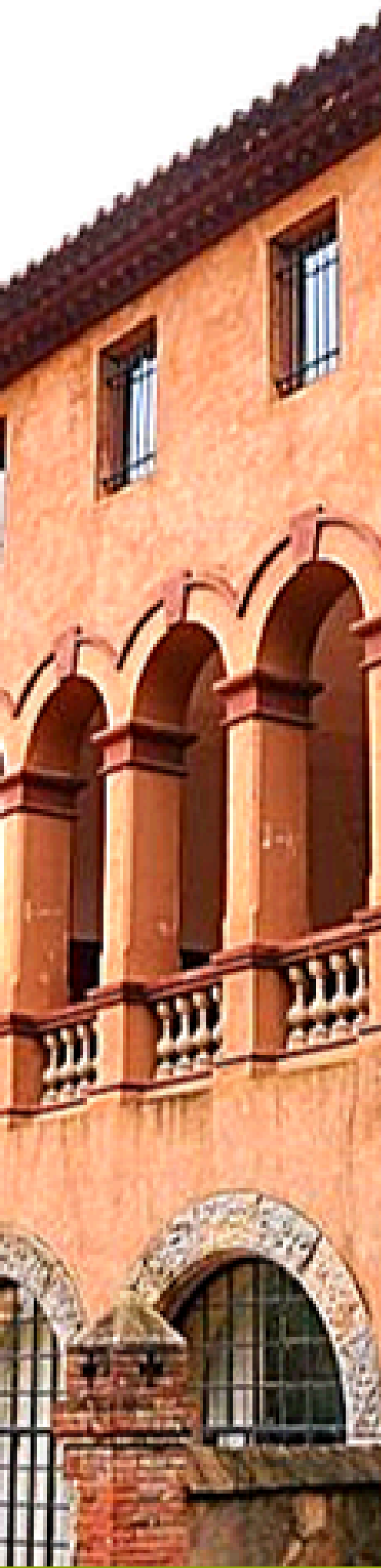
Escuela de Magia y Hechicería abarca un gran número de tramas e hilos argumentales simultáneos, en las que se presentan situaciones de todo tipo, y en el que los jugadores y jugadoras son responsables del rumbo de la historia. Así es como a través de sus ya cinco ediciones, los auténticos protagonistas 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?

25, 26, 27 y 28 MARZO 2027

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.









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 personaje y junto a los masters que dirigen el juego.

Esta es la sexta edición ya de un evento que comenzó en 2015. Es por eso que las personas que continúan con sus personajes tendrán prioridad a la hora de asignarles 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 vuestros personaje, o bien podéis relajaros y dejarnos ese trabajo a nosotros.

Este es un evento de 3 días pero hemos decidido poner un cuarto día opcional por petición popular. Debido a su intensidad, hay ciertos horarios en los que se suele hacer pausas para comer y descansar un rato. El día opcional de Jueves se jugarán tramas personales, arranque de hilos argumentales grupales y aventuras no académicas. El viernes hará la recepción de todos alumnos y alumnas, charla introductoria, escenas como la Selección, presentación de casas 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 un poco y dejamos más tiempo para cierre de tramas, concluir intereses y cerrar escenas.

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 construimos 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.



¿ES ESTE TU EVENTO?

Este NO es tu evento si...

- No te gusta la ambientación Harry Potter, ni crees en la magia.
- Te gustan los roles en los que la organización no se implica en el desarrollo de la partida.
- Quieres que implicarte en todas las historias dependa única y exclusivamente de otros jugadores.
- Crees en el concepto de "ganar" dentro de un rol en vivo.
- No te gustan los eventos pensados para todos los publicos.

Este SI es tu evento si...

- Adoras la ambientación de Harry Potter.
- Quieres que la organización tenga un contacto cercano.
- Es importante para ti que toda la organización esté implicada en que la experiencia sea cómoda y segura.
- Quieres tener una experiencia conectada con lo que ocurra en la partida.
- Te gusta tener una historia propia que facilite la comprensión e inmersión de tu personaje.
- Crees que la interpretación, el compañerismo, conocer gente y vivir experiencias son el gran premio de acudir a un rol en vivo.



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.





TRASFONDO

El Quinto año ha sido intenso. El colegio Alemán Kaiserchule fue atacado por una sociedad secreta de magos oscuros, que tras destruirlo, amenazó con hacer lo mismo con otras instituciones de enseñanza mágica.

Hogwarts acogió a todos los alumnos y alumnas alemanas. Como siempre, el castillo tuvo que ser defendido de diferentes amenazas. Durante el Oktoberfest, un trol irrumpió en el gran salón creando el caos total. Sin embargo cada casa había preparado su propio plan para defender una zona de Hogwarts.

Las amenazas liberadas por los Animas Mortis atacaron por todos los flancos. Acromántulas, Driades, Minotauros e Inferis. Por suerte y gracias a la exigencia del profesorado los ataques fueron repelidos.

Más tarde, cuando ya se cantaba victoria, una de las dirigentes de los Animas, apareció con un grupo de magos oscuros. Los profesores y aurores entraron en acción, y tras duros intercambios de hechizos la enemiga fue reducida junto a su séquito. Pero el mensaje estaba claro. Hogwarts se había convertido en el objetivo principal de los Animas.

El sexto año fue por fin de nuevo más tranquilo en Hogwarts. El año estuvo marcado por la cooperación internacional y por la celebración de un nuevo Torneo en el que podían por primera vez participar hasta siete colegios diferentes y más de una persona por colegio. Como siempre anexo al torneo hubo un baile de gala, se estrecharon lazos, y el curso lectivo concluyó con la mayor trastada de Peeves alterando todas las notas, y con Hufflepuff ascendiendo al trono con un doblete histórico.

Sin embargo, todo lo que ocurrirá en este séptimo año, es un gran misterio. Al menos por ahora...

¡Hogwarts vuelve con nuevas aventuras y emociones por vivir en el rol en vivo más longevo del Mundo Mágico en España!

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.

El Grimorio: Aparte de vuestra ficha de personaje, recibiréis un Grimorio donde vuestro progreso como Mago o Bruja quedarán registrados a medida que avanzáis por los diferentes cursos. Cada rama de la magia tendrá un minijuego para desarrollarla y expandir vuestros conocimientos.

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. Lo imprescindible para poder obtener lo necesario para tus pociones o varitas.

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 Hechizos es necesario que acudas a las clases, o a los hilos argumentales que desbloquean dichos conocimientos.

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 contra los demás jugadores.

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



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. EN EL CASTELL DE FLUVIÀ LAS COMIDAS SON BUFFET LIBRE. ASÍ QUE PODRÁS COMER CUANTO QUIERAS.

PLAZAS DE JUGADOR/A

PLAZA GALEÓN DORADO (180€ 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 + MERIENDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).

PLAZA SIKLE PLATEADO (140€ 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 + MERIENDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO). PARA MENORES DE 12 AÑOS.

PLAZA PROFESORADO (120€ 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 + MERIENDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).



PLAZAS DE PERSONAJE NO JUGADOR/A

PLAZA KNUT BRONCE (100€ 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 + MERIENDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).

PLAZA CALLEJÓN DIAGÓN (180€ 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 + MERIENDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).

PLAZA CALLEJÓN POLVOS FLÚ (60€ IVA INCLUIDO) PLAZA ARTESANOS Y COMERCIANTES

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



JUEVES DÍA EXTRA

POR PETICIÓN POPULAR VAMOS A AMPLIAR 1 DÍA MÁS LA EXPERIENCIA PARA TODAS LAS PERSONAS QUE DESEEN DISFRUTAR DE ELLO. QUIEN NO QUIERA PUEDE SEGUIR JUGANDO EN EL FORMATO CONVENCIONAL DE VIERNES.

PLAZAS DE JUGADOR/A

PLAZA GALEÓN DORADO FILOSOFAL (240€ IVA INCLUIDO)

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

PLAZA SIKLE PLATEADO FILOSOFAL (200€ IVA INCLUIDO)

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

PLAZA PNJS Y PROFESORADO FILOSOFAL (160€ IVA INCLUIDO)

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

FORMA DE PAGO

TRANSFERENCIA BANCARIA.

LAS TRANSFERENCIAS DEBEN HACERSE A LA SIGUIENTE CUENTA BANCARIA.

ABANCA
AZARKIA ROL EN VIVO
ES93 2080 3826 3430 4006 4500

EN EL INGRESO DEBÉIS REFLEJAR VUESTROS NOMBRES Y APELLIDOS.

PLAZOS DE PAGO

RESERVA DE PLAZA: HASTA 15 DÍAS DESPUÉS DE LA CONFIRMACIÓN DE QUE HAS OBTENIDO PLAZA. IMPORTE DE 50€ QUE SE RESTARÁN AL IMPORTE DE TU PLAZA TOTAL.

PAGO ÚNICO: UN SOLO INGRESO ANTES DEL 1 DE DICIEMBRE.

DOS PAGOS: PRIMER PAGO ANTES DEL 1 SEPTIEMBRE, Y SEGUNDO PAGO ANTES DEL 1 DE DICIEMBRE.

EN OCASIONES SE ABREN PLAZAS DE NUEVO SI ALGUNAS PERSONAS CAUSAN BAJA, EN ESE CASO CONSULTAR PLAZOS DE PAGO CON LA ORGANIZACIÓN.

SI NECESITÁS MÁS PLAZOS, O TENÉIS ALGUNA NECESIDAD CONCRETA, TAMBIÉN PODÉIS CONTACTAR CON LA ORGANIZACIÓN. SOMOS MUY FLEXIBLES.



DEVOLUCIÓN

HASTA EL 1 DE SEPTIEMBRE, DEVOLUCIÓN COMPLETA DE LA PLAZA INCLUYENDO RESERVA.

DESDE EL 1 DE SEPTIEMBRE HASTA EL 1 DE DICIEMBRE, DEVOLUCIÓN DEL 50% DE LA PLAZA.

A PARTIR DEL 2 DE DICIEMBRE, 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.



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 baile de gala de unión de las escuelas mágicas.



CARACTERIZACIÓN



CARACTERIZACIÓN



CARACTERIZACIÓN



CARACTERIZACIÓN





HORARIOS

JUEVES:

Por primera vez en esta saga jugaremos también el jueves.

A partir de las 16:00 se hará recepción de participantes y se ubicarán en sus dormitorios. 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 vuestros documentos en formato físico.

A las 17:00 se iniciará el juego con escenas especiales. Y ya no quedará interrumpido nada más que por la cena.

Este nuevo espacio de tiempo será aprovechado para todos y todas que les encante desarrollar tramas personales, o hilos argumentales que no tengan que ver con asistir a clases o con temas meramente académicos, dando más profundidad al evento y enriqueciendo las historias.

El Viernes por la mañana continuaremos tras el desayuno y hasta la hora de comer. Después de comer se seguirá con la recepción de más participantes y las pertinentes escenas de todos los años.



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 la sala de profesores a pasar el TATA (Test de Armas y Test de Armaduras) y a recoger vuestros documentos 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. Selección del sombrero, presentación de las casas, o escenas secundarias.

Quien quiera podrá quedarse de chill en la taberna, tomando algo y hablando con el resto de personas o bien deambulando por el castillo arriesgando los primeros puntos para sus casas.



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 escenas de alta intensidad y el baile de gala.

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).

EQUIPAJE

Os dejamos un recordatorio de qué cosas podéis llegar meter en vuestros equipajes.

- Saco de dormir y mantas.
- Funda de almohada (hay almohada)
- Neceser de cuidado personal.
- Toalla.
- Chanclas para la ducha.
- Pijama.
- Linterna, antorcha o similar (para el juego por la noche)
- Alguna sudadera y chaqueta para los momentos off rol.
- El atrezzo de vuestro personaje.
- Regletas para cargar móviles.
- Tapones para los oídos. La noche es oscura y alberga horrores.



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.

Desde el 1 de Junio hasta el 1 de Julio podréis completar la preinscripción. Tras ese periodo la organización notificará la asignación de plazas definitivas.

¿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, Aurores, 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 Diagon.

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!



