

A photograph of two young girls walking away from the camera down a dirt path in a lush, green forest. They are holding hands and wearing white dresses. The scene is dappled with sunlight and shadows from the surrounding trees.

HUERFANOS DE GUERRA OMNIA

ÆQUILIBRIUM

— ASOCIACIÓN —

6 · 7 · 8 DE NOVIEMBRE DE 2026

ÍNDICE

QUÉ ES ESTE EVENTO	2
CONTEXTO DE LA PARTIDA	3
MENORES Y ADULTO RESPONSABLE	4
TIPO DE JUEGO Y SISTEMA SEMÁFORO	5
NORMAS, AVISOS Y VESTIMENTA	6
LUGAR, FECHAS, PRECIO Y EL FIN DE SEMANA	7
PERSONAJES PREDEFINIDOS	8
LAS CUATRO RAMAS Y LAS MECÁNICAS	9
CÓMO TERMINA TU PERSONAJE · INSCRIPCIÓN	10

Qué es este evento

Huérfanos de Guerra es un evento de rol en vivo de salón, inspirado en el formato de Promesas y Poder, ambientado en Valeria, en el mundo de Omnia, y posterior a los hechos de Tierras de Sangre IV. No hay combate: todo se juega hablando, negociando y decidiendo qué se hace con quien todavía no puede decidir por sí mismo.

Y es un evento familiar. Está pensado para que adultos, adolescentes y niños jueguen en la misma sala y dentro de la misma historia, cada uno con su personaje y sus propios objetivos. Una familia puede venir junta y jugar junta, o venir junta y no cruzarse en toda la partida.

Los personajes son predefinidos. Se reservan en la web por orden de llegada: cada personaje lo interpreta quien primero lo coge, y con él recibes su ficha, su trasfondo y sus objetivos.

Este dossier recoge lo propio de esta edición: el contexto, el lugar, los horarios, los precios, el tipo de juego y, sobre todo, las normas que afectan a los menores. El mundo, sus dioses y su historia están en el compendio de Ambientación para rol de salón, y las normas comunes a todos nuestros eventos, en el de Normas y seguridad. Los compendios de Clases y de Combate no se aplican aquí. Antes de venir, lee al menos este documento entero.

CONTEXTO DE LA PARTIDA

La antigua residencia de los Reinhard, que la familia «donó» a la beneficencia el mismo día en que fue amablemente invitada a marcharse de Valeria, es hoy el orfanato Nueva Reinhard, así llamado en honor a tan generosa familia. Dos años de guerras y conflictos han desbordado su capacidad: faltan camas, falta comida, faltan manos y, sobre todo, falta dinero. Por eso su directora organiza unas jornadas de puertas abiertas para atraer familias, tutores, mecenas y maestros.

Oficialmente se busca dar un futuro a los menores. En la práctica, los visitantes también valorarán sus aptitudes como aprendices, escuderos, asistentes, pupilos o miembros de una nueva familia. No todos vienen a lo mismo, no todos pagan con dinero, y no todos los tratos que se firmen esos días serán honrados.

Los niños llevan semanas preparándose en cuatro ramas: magia, medicina, lucha y el culto a la Tríada. El viernes habrá una cena humilde pero acogedora, para que los invitados se conozcan y hablen con ellos. El sábado, tras las últimas clases de la mañana, cada uno enseñará qué sabe hacer y en qué podría convertirse. Saben perfectamente para qué es esa exhibición.

Quedan los techos altos, la capilla, la bodega y unos viñedos que ya no atiende nadie. Y queda la pregunta que nadie hace en voz alta: qué fue exactamente de la familia que vivía aquí.

Las piezas del tablero están ya en juego. Todos tienen mucho que ganar y mucho que perder, y esta vez lo que se reparte son personas.

*«¿Qué fue exactamente de
la familia que vivía aquí?»*

MENORES y ADULTO RESPONSABLE

Esta es la parte más importante del dossier y conviene leerla dos veces.

- ♦ Todo menor asiste con un **adulto responsable**, que se inscribe como jugador y participa activamente durante todo el evento.
- ♦ El adulto permanece en el recinto, localizable y pendiente de las necesidades del menor. Puede ir a la taberna, conspirar o negociar, pero siempre jugando: **esto no es una guardería.**
- ♦ Adulto y menor pueden tener tramas distintas y no cruzarse en toda la partida. Eso es parte de la gracia del formato.
- ♦ Ningún menor tendrá una trama que le obligue a quedarse a solas con un adulto que no sea el suyo, y los PNJs docentes están siempre a la vista.
- ♦ Sin adulto responsable inscrito no hay plaza de menor. **Todas las plazas se tarifican igual**, sean de adulto o de menor, y cada uno paga la suya.

QUÉ NO VA A PASAR EN ESTE EVENTO

- ♦ No hay combate ni mecánica de muerte de personaje.
- ♦ No hay escenas de sexo ni contenido sexual de ningún tipo.
- ♦ Ningún personaje jugador sufre daño, real o ficticio, en escena.

ANTES DE VENIR

- ♦ Autorización firmada de padres o tutores para cada menor, en el modelo que facilita la asociación.
- ♦ Datos de contacto de emergencia.
- ♦ Alergias, intolerancias o dietas, indicadas en la inscripción.

Inscripción de menores. Ya está abierta en la web. Primero se inscribe y paga su adulto responsable; la plaza del menor queda aceptada cuando la asociación recibe su autorización firmada, cuyo modelo se descarga en la web.

Tipo de juego

Rol de salón puro. La partida se basa enteramente en la interpretación y en la resolución de diálogos entre jugadores y PNJs. No hay combate: si llevas un arma, es parte del traje.

RESTRICCIONES Y RECOMENDACIONES

- ♦ Queda prohibida cualquier actitud que atente contra la integridad física o moral, y puede implicar la expulsión inmediata del evento.
- ♦ **Juega y da juego.** No ignores al resto de jugadores; si lo que te proponen no te encaja, contesta con cortesía o interpreta una ofensa.
- ♦ Es un evento de **intensidad media**. Se negocia con dureza y se miente mucho, y alguna discusión puede acabar en increpaciones, pero poco más. No hay peleas ni diálogos subidos de tono.
- ♦ Cualquier jugador, de cualquier edad, puede parar una escena en cualquier momento con el sistema semáforo, y no tiene que dar explicaciones a nadie.

SISTEMA SEMÁFORO

Se explica en el briefing y es obligatorio para todos, adultos y menores.



Verde: todo bien, sigue.



Ámbar: baja la intensidad de la escena.



Rojo: la escena se corta ahí mismo, sin preguntas y sin explicaciones.

Cualquier jugador puede usarlo con cualquiera, de cualquier edad y en cualquier momento. **Un adulto que no respete un rojo de un menor queda fuera del evento.**

NORMAS Y AVISOS

SE PROHÍBE EN LAS INSTALACIONES

- ♦ Actividades ilícitas o ilegales.
- ♦ Actividades que supongan un atentado al respeto o a la convivencia.
- ♦ Cualquier modificación del mobiliario o la edificación.
- ♦ Traer animales al centro, excepto perros guía.
- ♦ Pintar o pegar cosas en paredes, puertas o mobiliario.
- ♦ Pisar o sentarse sobre las mesas.
- ♦ La entrada a las áreas reservadas al personal.

TEN EN CUENTA QUE EN EL EVENTO

- ♦ Los PNJs llevarán un **brazal naranja** distintivo y resolverán cualquier duda o problema.
- ♦ La responsabilidad de los artículos personales es de cada jugador.
- ♦ Se necesita puntualidad. Si vais a llegar tarde, avisad con tiempo.
- ♦ El briefing de inicio es obligatorio para todos, adultos y menores.

VESTIMENTA

Depende del personaje. Los visitantes vienen a una casa noble y se visten para la ocasión; los residentes del orfanato, no. Sed imaginativos e interpretad a vuestro personaje en todo lo que se os ocurra: traje, complementos, colores.

QUÉ TRAER

- | | |
|--|----------------------------------|
| ♦ Vestuario del personaje. | ♦ Ropa de abrigo. |
| ♦ Vestuario de gala del personaje. | ♦ Saco de dormir o ropa de cama. |
| ♦ Calzado cómodo. | ♦ Muda de recambio. |
| ♦ Iluminación atrezada para el juego nocturno. | ♦ Aseo personal y toalla. |

Lugar, fechas y precio

FECHAS

Viernes 6, sábado 7 y
domingo 8 de
noviembre de 2026.

RECINTO

Albergue San Agustín,
Fuentelencina
(Guadalajara).
Aparcamiento en el
albergue.

PRECIO

Entrada normal, 135 €;
entrada mecenaz, 150 €.
Todas las plazas se
tarifican igual, sean de
adulto o de menor.

HORARIO

VIERNES 6

18:00 – 20:00 Llegada y check-in.
20:00 – 21:00 Briefing obligatorio.
21:00 – 22:00 Cena.
23:00 – 1:00 Juego (ciclo 1).

SÁBADO 7

9:00 – 10:00 Desayuno.
10:00 – 14:00 Juego (ciclo 2).
14:00 – 15:00 Comida.
15:00 – 21:00 Juego (ciclo 3).
21:00 – 22:00 Cena.
Desde las 22:00 Juego (ciclo 4).

DOMINGO 8

9:00 – 10:00 Desayuno.
10:00 – 14:00 Juego (ciclo 5).
14:00 – 15:00 Comida.
17:00 Abandono del recinto.

Los horarios son orientativos y pueden sufrir cambios. Cualquier ajuste se avisará antes del evento y en el propio check-in.

EL FIN DE SEMANA

VIERNES TARDE Y NOCHE

Llegada, recepción, cena y fiesta de bienvenida: presentación de personajes, primeras relaciones, rumores y conflictos.

SÁBADO POR LA MAÑANA

Clases y actividades de formación para los menores, mientras los adultos se relacionan, investigan, negocian o preparan sus planes.

SÁBADO POR LA TARDE

Exhibiciones públicas de las cuatro ramas, entrevistas entre menores y posibles tutores, y primeras propuestas.

SÁBADO POR LA NOCHE

Las complicaciones y revelaciones que rompen la fachada benéfica de las jornadas.

DOMINGO

Resolución de tramas y acuerdos finales.

PERSONAJES PREDEFINIDOS

Habr  **sesenta personajes predefinidos** y **diez PNJs**. Los vinculados y acompa antes tambi n son adultos: vienen ligados a un visitante o a la casa, como escoltas, sirvientes, aprendices o contratados. Los personajes se reservan en la web por orden de llegada, y al llegar recibir s un sobre con tus objetivos.

60 PERSONAJES PREDEFINIDOS

24 VISITANTES ADULTOS	18 VINCULADOS Y ACOMPA�ANTES ADULTOS	18 MENORES	10 PNJS DE LA ORGANIZACI�N
------------------------------------	--	----------------------	---

ADEM S

CADA FICHA INDICA

-   El nombre y la edad del personaje.
-   Su raza y naci n de origen.
-   Su bloque: visitante, vinculado o acompa ante (adultos), o menor.
-   Su rama de formaci n u oficio.
-   Con qui n viene y de qui n depende.
-   La manera de jugar para la que est  pensado.
-   Su alineamiento y su nivel de inter s pol tico, social y m gico.

TRES MANERAS DE JUGAR

-   **Juego independiente.** Ideal si quieres llevar tu propio juego.
-   **Independiente, con encuentro familiar.** Ideal si quieres llevar tu propio juego, pero encontrarte con tu familia.
-   **Juego en familia.** Ideal si quer is jugar juntos: vuestros personajes llegan juntos a la casa.

QUI N LLAMA A LA PUERTA

Nobles, burgueses, altos cargos militares, mercaderes, l deres espirituales y grandes magos. El orfanato abre sus puertas a gente adinerada, para que haga sus donaciones y alivie el aforo de ni os. No va a mirar con lupa la pureza de su sangre: solo su buena fe y, sobre todo, el peso de su bolsa de oro.

Las cuatro ramas de formación

Cada residente del orfanato se forma en una rama, que viene con su personaje. Cada rama tiene su docente PNJ, sus clases el sábado por la mañana y su exhibición por la tarde.

MAGIA BÁSICA

Primeros conjuros y control, con un docente que detecta quién tiene talento de verdad, y esa información vale dinero.

PRINCIPIOS DE MEDICINA

Curas, remedios y atención a heridos.

INICIACIÓN A LA LUCHA

Defensa, disciplina y coordinación, sin contacto, porque es demostración y no combate.

CULTO A LA TRÍADA

Símbolos, relatos, valores y ritos sencillos.

Mecánicas

Exhibiciones

El sábado por la tarde cada rama muestra lo aprendido ante los visitantes. Puntúa un tribunal de PNJs, y lo que salga de ahí condiciona las ofertas que reciba cada menor.

El dado de las armas

En las prácticas de la rama de lucha se tira un D20 de gran formato: cada número corresponde a un arma de la lista, y no siempre toca la que sabes usar.

Los intereses de tu ficha

Los niveles de interés de tu personaje no son orientativos: marcan lo que hace y lo que no. Si tu ficha dice que un asunto le interesa poco, no lo persigue durante la partida.

Tratos y documentos

Todo acuerdo que se firme en las jornadas se escribe en un documento sellado por la organización. Un trato de palabra no vale nada, y un documento puede estar falsificado.

CÓMO TERMINA TU PERSONAJE

La adopción no es el único final posible, y muchas veces no es el mejor. Valen igual:

- ♦ La tutela temporal.
- ♦ El patrocinio.
- ♦ El aprendizaje con un maestro.
- ♦ La acogida de hermanos que no se separan.
- ♦ La permanencia por decisión propia.
- ♦ El rechazo de una familia que no conviene.

La intención es que todos los personajes terminen con una decisión, una victoria o una nueva posibilidad de futuro; también los adultos, que salen de aquí con negocios cerrados, deudas contraídas o el nombre por los suelos.

INSCRIPCIÓN

- ♦ La inscripción y el pago se hacen en nuestra web: **asociacionaequilibrium.org**.
- ♦ Plazo: del 1 de octubre al 1 de noviembre de 2026.
- ♦ Los personajes se reservan por orden de llegada: el primero que elige uno se lo queda. Si el tuyo ya está cogido, elige otro de los que sigan libres.
- ♦ Cada menor se inscribe junto a su adulto responsable, y todas las plazas se tarifican igual.

ORGANIZA

ÆQUILIBRIUM

info@asociacionaequilibrium.org · asociacionaequilibrium.org

Instagram y Facebook: @asociacionaequilibrium · X: @A_Aequilibrium