

--

Nombre

Apariencia		
Piel	Pelo	Complexión

Varita		
Madera	Apariencia	Núcleo

Casa

Curso	Ascendencia
-------	-------------

Ambición	Patronus
----------	----------

Rasgos

Condiciones

Suerte

Experiencia

VALENTÍA	<input type="checkbox"/>	Enfrentarse al peligro Obtener lo que quieres conseguir
-----------------	--------------------------	--

<input type="radio"/> Asustado/a (-2 a Valentía hasta que evites una situación complicada.)	<input type="radio"/> Herido/a (-1 a todos los rasgos hasta ser curado con medicina o magia.)
--	--

☆☆☆	◆◆◆◆
-----	------

ASTUCIA	<input type="checkbox"/>	Esto es una travesura Obtener lo que quieres conseguir
----------------	--------------------------	---

<input type="radio"/> Enfadado/a (-2 a Astuto hasta que hieras a alguien o rompas algo.)	<input type="radio"/> Hechizado/a (-1 a un rasgo a elección del narrador hasta que se elimine)
---	---

Cuando quieras hacer algo que normalmente no podrías o cambiar el resultado de una tirada a un 10 o más puedes gastar un punto de suerte para hacerlo. Recuperas todos los puntos de suerte cuando completas un curso

Cuando fallas una tirada, marca un punto de experiencia. Si consigues marcar los cuatro puntos puedes optar a un Progreso. Tras recibir el Progreso, vuelve los contadores a cero.

INTELIGENCIA	<input type="checkbox"/>	Ganar conocimiento
---------------------	--------------------------	--------------------

<input type="radio"/> Estresado/a (-2 a Intelecto hasta que digas algo hiriente hacia otra persona.)	<input type="radio"/> Inconsciente (Incapaz de actuar hasta que te recuperen. Se puede evitar adquiriendo una condición distinta.)
---	---

Progreso

LEALTAD	<input type="checkbox"/>	Ayudar o interferir Tratar con una criatura mágica
----------------	--------------------------	---

<input type="radio"/> Celoso/a (-2 a Lealtad hasta que traiciones a un amigo.)	Puedes eliminar las condiciones mentales de un compañero (Asustado, Enfadado, Estresado, Celoso y Avergonzado) ofreciéndole consuelo.
---	---

Cuando marcas 4 puntos de Experiencia o cuando completas un curso puedes obtener uno de los siguientes Progresos:

MAGIA	<input type="checkbox"/>	Lanzar un hechizo Batirse en duelo Elaborar una poción Usar un objeto mágico
--------------	--------------------------	---

<input type="radio"/> Avergonzado/a (-2 a Magia hasta que malinterpretes un comentario.)	Las condiciones físicas (Herido, Hechizado e Inconsciente) pueden ser eliminadas en el hospital de la escuela.
---	--

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Aumenta un rasgo en un +1. Puedes hacerlo hasta dos veces. Ningún rasgo puede superar un valor máximo de +3.
<input type="checkbox"/>		Gana una segunda asignatura favorita. Puedes hacerlo una sola vez.

Amigos y rivales

Cuando marcas todas las condiciones debes tirar + tu mayor rasgo para ver si debes salir de la historia.

Con un 10 o más, recuperas la consciencia con todas las Condiciones eliminadas.
Entre 7 y 9, solo recuperas la consciencia. El resto de condiciones se mantienen marcadas.
Con un 6 o menos, debes salir de la historia. Crea un nuevo bruja o mago.
 Si te recuperas ganarás una secuela ya sea física o mental. Escríbela aquí:

Amigo

Amigo

Rival

Cuando alguien es Amigo o Rival tuyo, añade un +1 a tu tirada cuando quieras *ayudar o interferir* alguna de sus acciones. Puedes ser Amigo o Rival de otro personaje protagonista o de alguno de los personajes que interpreta el narrador. Solo puedes añadir o quitar un Amigo o Rival al final de la sesión. Puedes tener un total de dos amigos y un rival.

Mascota

Cuando pasas tiempo con tu mascota puedes cambiar la marca de una Condición a otra.

Secuela

Asignatura favorita

Puedes añadir un +1 a tu tirada cuando esté relacionada con tu asignatura favorita.

Objetos mágicos

1º CURSO

- ★ **Alohomora** - Encantamiento para abrir puertas
- ⚡ **Calvario** - Maldición de pérdida del cabello
- ★ **Colovaria** - Encantamiento de cambio de color
- ★ **Diminuendo** - Encantamiento empequeñecedor
- 🛡️ **Finite Incantatem** - Contra-hechizo
- ⚡ **Locomotor Mortis** - Maldición que paraliza las piernas
- ★ **Lumos** - Encantamiento de luz
- ★ **Periculum** - Lanzamiento de chispas rojas
- ⚡ **Petrificus Totalus** - Maldición de petrificación
- ⚡ **Tragababosas** - Maldición en la que vomitas babosas
- ★ **Spongify** - Encantamiento reblandecedor
- ★ **Tergeo** - Encantamiento de limpieza
- ✖ **Ventus** - Hechizo de viento
- ★ **Wingardium Leviosa** - Encantamiento de levitación
- 🍷 **Bebida balbuceante**
- 🍷 **Poción calmante**
- 🍷 **Solución para la tos**
- 🍷 **Solución para encoger**

2º CURSO

- 🍷 **Epoximise** - Transfiguración de unión
- ★ **Expelliarmus** - Encantamiento para desarmar
- 🍷 **Flagrate** - Escritura con fuego
- 🍷 **Fumos** - Conjunción de humo
- 🍷 **Incendio** - Conjunción de fuego
- ⚡ **Mucus ad nauseam** - Maldición para constipar
- ★ **Obscuro** - Encantamiento para cegar los ojos
- 🛡️ **Protego** - Crear un escudo personal

- 🍷 **Reparo** - Encantamiento reparador
 - ✖ **Rictusempra** - Hechizo de la risa
 - 🍷 **Serpensortia** - Conjura una serpiente
 - ✖ **Steleus** - Hechizo de estornudos
 - ✖ **Titilando** - Hechizo de cosquillas
 - 🍷 **Poción de envejecimiento**
 - 🍷 **Poción de embellecimiento**
 - 🍷 **Solución para el hipo**
 - 🍷 **Zumo de mandrágora** - Elimina maldiciones/hechizos
 - 🍷 **Esencia de Murtlap** - Calma el dolor
- 3º CURSO
- ✖ **Anteoculatia** - Maldición que hace crecer cuernos
 - ✖ **Solloschoo** - Pega los pies al suelo
 - ✖ **Engorgio** - Hechizo para agrandar
 - 🍷 **Ferula** - Venda
 - ★ **Herbivicus** - Hace crecer las plantas
 - ★ **Illegibilus** - Codifica un texto
 - ★ **Impervius** - Impermeabilización
 - ⚡ **Mimble Wimple** - Maldición trabalenguas
 - 🍷 **Orchideus** - Conjura una flor
 - ★ **Prior Incantato** - Averigüas el último hechizo de una varita
 - 🍷 **Reparifarge** - Destrasfiguración
 - 🍷 **Riddikulus** - Defensa contra Boggarts
 - ✖ **Tarantallegra** - Hechizo que te hace bailar
 - 🍷 **Bebedizo Desinflador**
 - 🍷 **Poción Pepperup** - Cura el resfriado
 - 🍷 **Ucción Untuosa** - Poción de la amistad
 - 🍷 **Bebedizo Soporífero**
 - 🍷 **Solución Hinchadora**

4º CURSO

- ★ **Accio** - Encantamiento de atracción
- 🍷 **Avis** - Conjura pájaros
- ✖ **Densaugeo** - Maldición alarga-dientes
- ★ **Depulsio** - Encantamiento de repulsión
- ★ **Diffindo** - Produce cortes
- 🍷 **Episkey** - Hechizo de curación menor
- ✖ **Furnunculus** - Hechizo que produce espinillas
- ✖ **Impedimenta** - Impide el movimiento hacia delante
- 🍷 **Incarcerous** - Invoca cuerdas que sujetan al enemigo
- ✖ **Locomotor Wiggly** - Piernas de gelatina
- ★ **Quietus** - Encantamiento silenciador
- ⚡ **Reducto** - Maldición destructora
- ★ **Sonorus** - Encantamiento amplificador
- ★ **Stupefy** - Encantamiento aturridor
- 🍷 **Blemish Blitzer** - Poción para el acné
- 🍷 **Poción de protección contra el fuego**
- 🍷 **Poción lazante**
- 🍷 **Bebedizo vigorizante**

5º CURSO

- 🍷 **Anapneo** - Libera de la asfixia
- ★ **Aperio** - Encanto de apertura
- ✖ **Cantis** - Hechizo del canto
- ★ **Colloportus** - Encantamiento para cerrar puertas
- 🍷 **Evanesco** - Hace desaparecer
- ★ **Expecto Patronum** - Invocación de un Patronus*
- ✖ **Oppugno** - Hechizo que hace atacar
- 🍷 **Protego Totalum** - Escudo en un área

- ✖ **Avis** - Conjura pájaros
- ★ **Repello Muggletum** - Encantamiento anti-muggles
- ★ **Silencio** - Hechizo enmudecedor
- ★ **Specialis Revelio** - Revela cualquier hechizo
- 🍷 **Vulnera Sanentur** - Sanación para cortes
- 🍷 **Amortentia** - Filtro de Amor
- 🍷 **Brebaje de Confusión**
- 🍷 **Esencia de Dianý** - Poción sanadora
- 🍷 **Antídoto de Amortentia**
- 🍷 **Poción para agudizar el ingenio**

6º CURSO

- 🍷 **Aguamenti** - Conjura agua
- 🍷 **Apparate** - Conjuro de tele-transporte**
- ★ **Confundo** - Encantamiento de confusión
- ★ **Deprimo** - Encantamiento para agujerear
- ✖ **Ebublio** - Atrapa el objetivo en una burbuja
- 🍷 **Emendo** - Reparación de huesos
- ✖ **Flipendo** - Maleficio de rechazo***
- ⚡ **Gemino** - Maldición que multiplica objetos si son tocados
- ✖ **Langlock** - Hechizo que bloquea la lengua
- ✖ **Melofors** - Encierra la cabeza en una calabaza
- ★ **Muffliato** - Encantamiento que provoca un zumbido
- ✖ **Pullus** - Hechizo que convierte en gallina o en oca.
- ★ **Revelio** - Encantamiento revelador
- 🍷 **Revelio** - Hechizo cabeza de calabaza
- 🍷 **Gas de Asfixia**
- 🍷 **Poción Fortalecedora**
- 🍷 **Veritaserum** - Poción de la verdad
- 🍷 **Antídoto para Veritaserum**

7º CURSO

- 🍷 **Baubilious** - Conjura un rayo
- ⚡ **Confrigio** - Maldición explosiva
- ★ **Duro** - Encantamiento endurecedor
- 🍷 **Fianto Duri** - Incrementa la protección
- ★ **Homenum Revelio** - Revela la presencia humana cercana
- ★ **Legillimens** - Permite leer la mente
- ✖ **Levicorpus** - Otorga ingravidez
- ✖ **Mutatio** - Maldición de mutación
- ★ **Obliviate** - Encantamiento desmemorizador
- ★ **Portus** - Convierte el objeto en un traslador**
- ✖ **Redactum** - Encogimiento de cabeza
- ✖ **Vermiculus** - Transfigura en gusanos
- 🍷 **Poción para reponer la sangre perdida**
- 🍷 **Elixir Eufórico**
- 🍷 **Felix Felicis** - Poción de la suerte
- 🍷 **Poción del Olvido**
- 🍷 **Poción Multijugos** - Poción transformadora
- 🍷 **Skele-Gro** - Poción regeneradora de huesos

MALDICIONES IMPERDONABLES

Las Maldiciones Imperdonables no se pueden aprender al principio del juego, por medio de un Progreso, completando un curso ni en clase. Cuando lanzas una Maldición Imperdonable el narrador te dirá qué Consecuencia Severa recibes como resultado de tus acciones.

- 🍷 **Avada Kedavra** - Maldición Asesina
- 🍷 **Crucio** - Maldición Dolorosa
- 🍷 **Imperio** - Maldición de control mental

HECHIZOS Y CONDICIONES

Un hechizo de **Sanación** puede eliminar las Condiciones **Herido/a**, **Hechizado/a** o **Inconsciente** si su efecto permite sanar la causa de la Condición.

Un hechizo de **Defensa** puede prevenirte de algunas Condiciones si su efecto puede bloquear la causa de la Condición.

Un **Hechizo** puede darte la Condición **Hechizado/a** además de su propio efecto.

Una **maldición** puede imponerte las Condiciones **Herido/a** o **Inconsciente**, además de su propio efecto.

APRENDER HECHIZOS

Puedes aprender hechizos en clase, en un libro, de un compañero o de un mentor. Si algún compañero o alumno quiere enseñarte un hechizo deberás hacer una tirada de *ayudar* o *interferir*.

Jamás deberás hacer una tirada para aprender un hechizo o poción a no ser que la forma de lanzarlo o elaborarla esté oculta de alguna manera.

Aprenderás cualquier hechizo que te enseñen en clase incluso aunque tu primer lanzamiento sea fallido.

LEYENDA

- ★ Encantamiento
- 🍷 Sanación
- ⚡ Maldición
- ✖ Hechizo
- 🛡️ Defensa
- 🍷 Poción
- 🍷 Transfiguración
- 🍷 Maldición Imperdonable

* Cuando aprendes el encantamiento Patronus, elige tu Patronus de la tabla correspondiente de creación de personajes.

** Necesitas pasar un test y recibir una licencia del ministerio para poder usarlo.

*** Aunque en el original figura como de sexto curso, en realidad corresponde al primero.