

MOVIMIENTOS DE LOS JUGADORES

Movimientos básicos:

- Enfrentarse al peligro (+*Valentía*)
- Ganar conocimiento (+*Intelecto*)
- Esto es una travesura (+*Astucia*)
- Obtener lo que quieres conseguir (+*Valentía* o +*Astucia*)
- Ayudar o interferir (+*Lealtad*)
- Hacer una tirada (*cualquier rasgo*)

Movimientos mágicos:

- Lanzar un hechizo (+*Magia*)
- Elaborar una poción (+*Magia*)
- Usar un objeto mágico (+*Magia*)
- Tratar con una criatura mágica (+*Lealtad*)
- Batirse en duelo (+*Magia*)

PRINCIPIOS DEL NARRADOR

Los **Principios del narrador** son una guía que te ayuda a jugar como narrador. Síguelos para que la aventura vaya como la seda. Siempre deberías...

- Ser admirador de los personajes jugadores.
- Hablar a las brujas o magos, no a los jugadores.
- Hacer preguntas y construir desde las respuestas.
- Cuando tengas dudas, preguntar a los jugadores.
- Darle vida al mundo y los personajes que lo habitan.
- Hacer tu movimiento, pero sin decirlo.
- Pensar fuera de la página.

PRINCIPIOS DE HOGWARTS

Los **Principios de Hogwarts** son los que te ayudarán a retratar la escuela. Síguelos para asegurarte de que la experiencia de juego sea una genuina aventura en Hogwarts. Siempre deberías...

- Abrazar lo místico.
- Describir el mundo con cierto tono de maravilla y peligro.
- Hacer reales las amenazas y que sus consecuencias sean serias.
- Hacer a los adultos sabios, incrédulos e inútiles.
- Usar los libros y películas como un punto de partida, pero sigue vuestra historia allá donde vaya.

MOVIMIENTOS DEL NARRADOR

Estos son los movimientos que harás en la ficción para retratar el mundo. Puedes jugar cualquiera de estos en cualquier momento. Cuando hagas un movimiento no deberías nombrarlo ni mencionar que lo estás haciendo. Simplemente describe qué ocurre en la ficción.

Movimientos generales:

- Junta a los personajes protagonistas.
- Sepáralos.
- Cambia la actitud de alguien respecto a los personajes.
- Pon en riesgo algo que quieran.
- Preséntales un dilema o decisión difícil.
- Ofréceles una oportunidad, con o sin coste.
- Vuelve uno de sus movimientos en su contra.
- Haz una pregunta.
- Después de cada movimiento, di “¿Qué hacéis?”.

Movimientos de personajes no jugadores:

- Recompensa con o resta puntos de la casa.
- Dales trabajo extra.
- Haz algo que esté fuera de sus límites.
- Realiza un hechizo sobre ellos.

Movimientos de la historia:

- Muestra signos de una amenaza actual o futura.
- Presenta un nuevo personaje, lugar o amenaza.

CONSECUENCIAS SEVERAS

Cuando alguien obtiene **un 6 o menos** en una tirada, puedes poner en juego una **Consecuencia Severa**. Estas son movimientos especiales del narrador que complican las cosas para aquel que falle una tirada. No tienes por qué ponerla sobre la mesa siempre que se falle una tirada, pero sí que deberías, al menos, jugar algún tipo de **movimiento del narrador**.

- Impón una Condición al personaje (asustado, enfadado, estresado, celoso, avergonzado, herido, hechizado, inconsciente) que cuadre con lo que sucede en la ficción.
- Castígalos (réstales puntos, reclúyelos, quítales privilegios, notifica a sus padres, suspéndelos, expúlsalos, etc.).
- Quítales algo.
- Inflinge daño a alguien que les importe.
- Ponlos en una situación imposible.
- Cambia, para peor, la actitud de alguien hacia ellos.
- Desvela uno de sus secretos.
- Haz que su rival gane.

PUNTOS DE LA CASA

Los profesores, el personal y los prefectos pueden recompensar con puntos los logros de los estudiantes. También pueden hacer que pierdan puntos si se infringen las reglas. Puedes recompensar o hacer que pierdan puntos según el siguiente baremo:

5 puntos por cuestiones triviales como...

- [+] Responder correctamente en clase.
- [-] No prestar atención en clase.

10 puntos por hechos menores como...

- [+] Respuestas brillantes en las tareas.
- [-] Llegar tarde a clase.

20 puntos por hechos relevantes como...

- [-] Desobedecer a un profesor.
- [-] Merodear por zonas no permitidas o estar fuera de los dormitorios a deshora.

50 puntos por hechos mayores como...

- [+] Salvar la vida de otro estudiante.
- [-] Poner en peligro a otro estudiante.

No tienes por qué aferrarte a esta lista. Solo es una orientación. Los profesores pueden recompensar o restar puntos a la casa por muchas otras razones.

SALIR DE LA HISTORIA

Hay muchas maneras en las que la bruja o mago de un jugador puede salir de la historia. No todas ellas son malas ni permanentes, pero sí que retiran al personaje principal en cuestión del juego.

Cuando alguien marca su última condición y falla su tirada de salir de la historia su bruja o mago puede ser expulsado, caer en coma, desmemorizado, volverse loco, ser mandado a Azkaban, acabar muerto o sufrir cualquier otro destino. Lo que sucede en ese momento de la ficción te dirá qué tiene más sentido. Recuerda que el jugador debe hacer una nueva bruja o mago para continuar dentro del juego.

* Agenda del grupo *

- 📖 Retratar una escuela mágica
- 📖 Llenar la vida de los estudiantes de maravilla, misterio, peligro y esperanza
- 📖 Jugar para ver qué ocurre

AÑO

Personajes Protagonistas

Nombre

Casa

Curso

Nombre

Casa

Curso

Nombre

Casa

Curso

Nombre

Casa

Curso

Nombre

Casa

Curso

Nombre

Casa

Curso

Puntos de las Casas

Gryffindor

Hufflepuff

Ravenclaw

Slytherin

Puntos para las Casas no jugadoras

1 - 250

2 - 275

3 - 300

4 - 325

5 - 350

6 - 375

Casa ganadora del curso anterior

Si empiezas la historia este curso, tira en la tabla de Casa para sacar un ganador aleatorio.

Misterios

Amenazas

Amenaza

¿Quién está involucrado?

¿Qué está en juego?

¿Cuál es el próximo paso de la Amenaza?

Amenaza

¿Quién está involucrado?

¿Qué está en juego?

¿Cuál es el próximo paso de la Amenaza?

Amenaza

¿Quién está involucrado?

¿Qué está en juego?

¿Cuál es el próximo paso de la Amenaza?

Personajes no jugadores

Estos son aquellos personajes que interpreta el narrador. Cuando presentas un nuevo personaje no jugador, escribe su nombre, su rol en la ficción (como, por ejemplo, "el rival de Harry" o "el profesor de Encantamientos") y algún detalle descriptivo que te ayude a caracterizarlo (como "nervioso" o "voz profunda").

Nombre

Casa

Curso

Nombre

Casa

Curso

Nombre

Casa

Curso

Nombre

Casa

Curso

Nombre

Casa

Curso

Nombre

Casa

Curso