

★ QUIDDITCH ★

👉 LAS REGLAS DEL JUEGO 👈

El Quidditch es un juego entre dos equipos de siete brujas o magos que vuelan por el aire en sus escobas.

Hay tres tipos de pelotas:

- **Un Quaffle**, la más grande. Cada grupo intentará colarla por los aros del equipo contrario para recibir 10 puntos por cada tanto.
- **Dos Bludgers**, pequeñas pero pesadas. Están encantadas y vuelan contra los jugadores.
- **Una Snitch Dorada**, la más escurridiza de todas. Es una pequeña bola dorada con alas encantada para volar por todo el campo aparentemente de forma aleatoria. Atraparla hace que termine el partido y recompensa al grupo con 150 puntos.

Cada uno de los grupos está compuesto por los siguientes jugadores:

- **Tres Cazadores**, que deben lanzar la Quaffle en los aros del equipo contrario para ganar 10 puntos.
- **Un Guardián**, que defiende los postes con los aros del propio equipo.
- **Dos Golpeadores**, armados con bates especiales para mantener las Bludgers lejos del equipo mientras se las lanzan al contrario.
- **Un Buscador**, quien debe localizar y atraparla antes que el otro buscador para terminar el partido y recibir 150 como recompensa.

Los partidos se juegan en un campo de Quidditch, con dos grupos de tres aros, uno por equipo. El campo, de forma ovalada, suele estar rodeado de gradas para los espectadores.

Cada casa tiene su propio equipo de Quidditch. Suele jugarse un partido contra cada una de las casas durante el año escolar. Al final del curso se galardona con la Copa de Quidditch a la casa que haya obtenido la mayor cantidad de puntos durante el curso. Esta hazaña hace que la casa gane 50 puntos para la Copa de la Casa.

Recuerda que hay muchas cosas que suceden alrededor de un partido de Quidditch. Lo más seguro es que estéis intentando resolver un Misterio que ronda por las gradas o enfrentarte a uno de tus rivales en el campo de juego. Puedes hacer cualquier cosa y hacer cualquier tipo de movimiento durante un partido, al igual que en cualquier otra escena del juego, no solo los espícticos de Quidditch.



👉 MOVIMIENTOS DE QUIDDITCH 👈

JUGAR UN PARTIDO DE QUIDDITCH

Cuando participes en un partido de Quidditch, elige una de estas posiciones: Cazador, Guardian, Golpeador, Buscador, Comentarista o Seguidor. El narrador elegirá a uno de los jugadores para que tome el control del partido y de la ficha de Quidditch. Cuando te toque hacerlo, serás quien dicte qué ocurre en el campo. Describe el partido hasta que tu equipo esté a punto de hacer una jugada arriesgada. En ese momento tira...

+Valentía si tu equipo juega con decisión.

+Astucia si tu partido juega sucio.

+Intelecto si tu equipo juega de forma táctica.

+Lealtad si tu equipo hace un buen trabajo en equipo.

Con un 10 o más, tenéis el control del partido y tu equipo gana 10 puntos.

Entre 7 y 9, las tornas no cambian y pasas el control del partido y la ficha al jugador de tu izquierda. Tu equipo no gana puntos porque... (elige una)

- Alguien de tu equipo falla un lanzamiento o una captura.
- Alguien de tu equipo es golpeado por una Bludger.
- La maniobra de tu equipo no funciona como planeabais.
- El otro equipo os ha hecho una finta o juega sucio.

Con un 6 o menos, marca un punto de Experiencia y pasa el control del partido y la ficha al jugador de tu izquierda. Tu equipo no marca puntos y el narrador describe cómo el contrario marca 10 puntos. También cabe la posibilidad de que ocurra una Consecuencia Severa como resultado de vuestro intento.

ATRAPAR LA SNITCH DORADA

En algún momento durante el partido, el narrador anunciará que la Snitch Dorada ha sido vista. Si tienes el control del partido, tu guardián podrá intentar *atrapar la Snitch Dorada*. Colabora con quien juegue como Buscador para describir el partido. Cuando llegue el momento en el que el Buscador tenga la Snitch Dorada a su alcance, tira...

+Valentía si vuestro Buscador hace una maniobra atrevida para cazar la Snitch.

+Astucia si tu equipo sabotea al otro Buscador para cazar la Snitch.

+Intelecto si tu equipo burla al otro Buscador para cazar la Snitch.

+Lealtad si alguien del equipo ayuda a cazar la Snitch.

Con un 10 o más, ¡lo conseguís! Tu equipo captura la Snitch Dorada y termina el partido recibiendo 150 puntos.

Entre 7 y 9, tu equipo no es capaz de cazar la Snitch, pero tampoco el contrario. Pásale el control narrativo y la ficha al jugador de tu izquierda.

Con un 6 o menos, marca un punto de Experiencia. Tu equipo fracasa en su intento y el contrario lo consigue, recibiendo 150 puntos. El narrador también te dirá qué Consecuencia Severa tiene lugar como resultado.

✠ JUEGO ACTUAL ✠

Equipo: _____ Puntuación: _____

Equipo: _____ Puntuación: _____

TEMPORADA _____

Gryffindor vs Hufflepuff	Slytherin vs Hufflepuff
<div></div>	<div></div>
Gryffindor vs Ravenclaw	Ravenclaw vs Slytherin
<div></div>	<div></div>
Slytherin vs Gryffindor	Hufflepuff vs Ravenclaw
<div></div>	<div></div>

TOTALES

✧ Gryffindor ✧	<div></div>
✧ Hufflepuff ✧	<div></div>
✧ Ravenclaw ✧	<div></div>
✧ Slytherin ✧	<div></div>

Casa ganadora del curso anterior

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



OBJETOS MÁGICOS



- **Pluma de respuestas automáticas.** Escribe la respuesta correcta a una pregunta. Se usa para copiar en los exámenes.
- **Bezoar.** Piedra extraída del aparato digestivo de las cabras. Cura la mayoría de los venenos.
- **Escoba.** Herramienta muggle usada por magos para el vuelo. Se usa normalmente como transporte o para jugar a Quidditch.
- **Caldero plegable.** Un caldero para llevar donde quieras.
- **Desiluminador.** Tiene forma de mechero. Permite atrapar las luces de alrededor.
- **Mapa encantado.** Un mapa que refleja las salas, los objetos y personas que están presentes a tiempo real en la zona que representa.
- **Vela eterna.** Una vela que produce luz eternamente.
- **Snap explosivo.** Juego de cartas mágico en el que las cartas explotan de forma espontánea.
- **Ropa ignífuga.** Prendas de ropa (camisetas, guantes, etc.) que te protegen contra el fuego.
- **Espejo de enemigos.** Espejo que muestra siluetas de tus enemigos. Estas se vuelven más claras cuanto más cerca están de ti.
- **Caramelos de hipo.** Dulce que produce hipo.
- **Capa de invisibilidad.** Si te cubres con ella te vuelves invisible.
- **Tienda mágica.** Tienda de campaña encantada que hace que el interior sea mucho más grande que el exterior.
- **Omniculares.** Equivale a los prismáticos muggles. Las imágenes pueden volver a reproducirse lentamente. Suele usarse para ver Quidditch.
- **Vuelapluma.** Escribe automáticamente lo que se le dicta.
- **Recordadora.** Produce un humo rojo que te advierte que has olvidado algo. El problema es no recordar lo que has olvidado.
- **Caldero automático.** Caldero mágico que remueve su contenido.
- **Chivatoscopio.** Un cristal que se ilumina, gira y silva si alguien cercano está haciendo algo sospechoso.
- **Pluma correctora.** Corrige automáticamente la ortografía.
- **Zapatillas pegajosas.** Se adhieren a la superficie y permiten escalar paredes y cruzar techos.
- **Proyectil oloroso.** Desprenden olor a estiércol.
- **Giratiempos.** Collar que permite viajar en el tiempo.
- **Varita de broma.** Aparentemente normal pero cuando se lanza un hechizo se convierte un objeto aleatorio.
- **Espejo de dos vías.** Un par de espejos que permiten a dos personas hablar aunque estén en diferentes localizaciones.
- **Ajedrez Mágico.** Ajedrez en el que las piezas están encantadas para moverse solas. Es tachado de violento.

LOCALIZACIONES

Hogwarts y sus terrenos

Torre de Astronomía
Embarcadero
Oficina del Conserje
Mazmorras
Gran escalera
Bosque Prohibido
Choza del Guardián de las Llaves y Terrenos
Gran Comedor
Gran Lago
Invernaderos y Jardines
Torre de Gryffindor
Oficina del Director
Ala del Hospital
Sótano Hufflepuff
Cocinas
Baños
Biblioteca
Lechucería
Baño de los Prefectos
Campo de Quidditch
Torre de Ravenclaw
Sala de los Menesteres
Mazmorra de Slytherin
Sala del Personal
Oficinas de los Profesores

Hogsmeade

Ropa para magos de Gladrags
Posada Cabeza de Puerco
Estación de Hogsmeade
Honeydukes
Tetería de Madam Puddifoot
Casa de los Gritos
Las Rres Escobas
Tienda de bromas Zonco

Callejón Diagon, Londres

Librería Flourish & Blott's
Banco de Gringotts
Callejón Knockturn
Togas de la señora Malkin
Tienda de Animales Mágicos
Tienda de Varitas de Ollivander
Tienda de Quidditch
Boticario Slug & Jiggers
Pub El Caldero Chorreante
Tienda de bromas Weasley

EVENTOS ANUALES

El Expreso de Hogwarts
Banquete de Bienvenida
Pruebas de Equipo de Quidditch
Banquete de Halloween
Partidos de Quidditch
Banquete de Navidad
Baile de Navidad
Vacaciones de Navidad y Pascua
Exámenes finales (*conocidos como T.I.M.O. y E.X.T.A.S.I.S.*)
Banquete de fin de curso
Vacaciones de verano

CRIATURAS MÁGICAS

Acromántula
Basilisco
Boggart
Bowtruckle
Caballo alado
Centauro
Cerbero
Crup
Dementor
Doxey
Dragón
Duendecillo de Cornualles
Elfo doméstico
Escarabajo de fuego
Escarbato
Escreguto de cola explosiva
Esfinge
Fénix
Ghoul
Gigante
Gnomo
Goblin
Hipogrifo
Hombre lobo
Kappa
Knarl
Kneazle
Sirenas
Thestral
Troll
Unicornio



NOMBRES

**Nombres de muggle**

Ahmad, Arthur, Aurora, Chivwetel, Cormac, Daniel, Dev, Dimitrios, Eleni, Emma, Fatima, Gabriela, Genevieve, James, Jing, Joanne, Lorenzo, Maggie, Nnedi, Pablo, Penelope, Richard, Riya, Rupert, Scarlett, Sean, Susan, Terry, Wei, Zoe.

Nombres de mago

Alecto, Andromeda, Arabella, Argus, Ariana, Arsenius, Augusta, Cuthbert, Dedalus, Eldred, Elphias, Emeric, Emmeline, Filius, Griselda, Helena, Imelda, Ludo, Mafalda, Merope, Newt, Phyllida, Rodolphus, Rolanda, Septima, Silvanus, Sybill, Thorfinn, Wilbert, Wilhelmina.

Apellidos

Adebayo, Ali, Bagshot, Chowdhry, Davies, Diaz, Dubois, Finnigan, Goldstein, Grint, Johnson, Kazinsky, Khan, Leung, Macmillan, Mwangi, Ogden, Okafor, Patel, Quinn, Radcliffe, Santos, Schmidt, Spinnet, Tarkowski, Thomas, Valentini, Warren, Watson, Wong



ASIGNATURAS



Troncales	Optativas
Encantamientos	Aritmancia
Herbología	Cuidado de criaturas mágicas
Pociones	Estudios Muggles
Defensa contra las Artes Oscuras	Astronomía
Historia de la Magia	Adivinación
Transfiguración	Quidditch

* **Agenda del grupo** *

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