



CREACIÓN DE BRUJAS Y MAGOS



Para crear tu bruja o mago, sigue los siguientes pasos. Debes tirar un d6 para elegir una de las opciones de cada listado, aunque puedes elegir directamente la opción que más te guste o hacer una combinación de ambos métodos.

1 ¿EN QUÉ CURSO ESTÁS?

Tu bruja o mago puede ser un estudiante de entre primer y séptimo curso o alguien ya graduado como un maestro o incluso un miembro del personal. Los propios jugadores deberéis decidir si estáis en el mismo curso o si pertenecéis a cursos distintos.

2 ¿CUÁL ES TU APARIENCIA?

Piel		
1 - Oscura	2 - Con pecas	3 - Morena/Bronceada
4 - Pálida	5 - Rojiza	6 - Oliva
Pelo		
1 - Moreno	2 - Rubio	3 - Pelirrojo
4 - Castaño	5 - Tapado (prenda)	6 - Teñido
Compleción		
1 - Delgado/a	2 - Grande	3 - Atlético/a
4 - Robusto/a	5 - Pequeño/a	6 - Alto/a

3 ¿CUÁLES SON TU VARITA Y AMBICIÓN?

Tu ambición es aquello que quieres obtener de tu estancia en Hogwarts. Ciertas maderas para varita funcionan mejor para aquellas brujas o magos con ambiciones concretas. También puedes elegir la apariencia de tu varita.

Ambición/madera	Apariencia	Núcleo
1 - Logros - Arce	1 - Flexible	1-2 - Dragón
2 - Diversión - Abeto	2 - Larga	
3 - Poder - Tejo	3 - Lisa	
4 - Sabiduría - Nogal	4 - Segunda Mano	3-4 - Fénix
5 - Amistad - Cedro	5 - Corta	5-6 - Unicornio
6 - Status - Olmo	6 - Decorada	

4 ¿CUÁL ES TU ASCENDENCIA?

1-2	Nacido de Muggles (<i>Empezarás con 1 hechizo y 3 de Experiencia</i>)
3-4	Mestizo (<i>Empezarás con 2 hechizos y 2 de Experiencia</i>)
5-6	Sangre Pura (<i>Empezarás con 3 hechizos y 1 de Experiencia</i>)

Deberás marcar tu experiencia inicial en tu hoja de personaje.

5 ¿CUÁL ES TU ASIGNATURA FAVORITA?

Elige una asignatura favorita. Los estudiantes de primer y segundo curso elegirán su asignatura favorita de la lista de asignaturas troncales. Los estudiantes de tercero a séptimo podrán elegir de entre la lista de troncales y la de optativas (en tal caso, lanza dos veces: el primer resultado es para saber si tu elección es troncal u optativa y el segundo la asignatura).

1-3 Asignaturas troncales	4-6 Optativas
1 - Encantamientos	1 - Aritmancia
2 - Herbología	2 - Cuidado de criaturas mágicas
3 - Pociones	3 - Estudios Muggles
4 - Defensa contra las Artes Oscuras	4 - Astronomía
5 - Historia de la Magia	5 - Adivinación
6 - Transfiguración	6 - Quidditch

6 ¿QUÉ HECHIZOS CONOCES?

Gira tu hoja de personaje y mira la lista de hechizos ordenados por curso que hay detrás. Marca 1 si eres nacido de muggles, 2 si eres mestizo y 3 si eres de sangre pura. Conoces todos los hechizos del curso que hayas completado. Por ejemplo, si eres de segundo conocerás todos los de primero. Los graduados conocerán todos los hechizos.

7 ¿CUÁLES SON TUS RASGOS?

Asigna los siguientes valores según tu Valentía, Astucia, Intelecto, Lealtad y Magia:

-1, 0, +1, +1 y +2.

8 ¿CÓMO TE LLAMAS?

Elige un nombre y un apellido. Si no sabes qué elegir aquí dejamos algunas opciones.

Nombres de muggle: Ahmad, Arthur, Aurora, Chiwetel, 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: Alecko, Andromeda, Arabella, Argus, Ariana, Arsenius, Augusta, Cuthbert, Dedalus, Eldred, Elphias, Emeric, Emmeline, Filius, Griselda, Helena, Imelda, Ludo, Mafalda, Merpe, 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

De forma opcional, puedes doblar una cartulina por la mitad para hacer una tienda en la que escribir tu nombre de bruja o mago y qué pronombres o género deben usar los demás al referirse a tu personaje. Si jugáis online, haz lo mismo con el nombre de usuario que muestre la plataforma que estéis usando.

9 ¿TIENES MASCOTA? (OPCIONAL)

1-2	Lechuza (<i>puede enviar y recibir correo</i>)
3-4	Rata (<i>no puede enviar o recibir correo</i>)
5-6	Gato (<i>no puede enviar o recibir correo</i>)

10 ¿A QUÉ CASA PERTENECES?

Si estás jugando como estudiante de primer año y estás empezando la historia antes del primer día de clase, ¡detente! Espera hasta la ceremonia de selección. En esa escena harás tu tirada.

Para encontrar tu casa, empieza tirando un d6. Si sacas un 5 o un 6 vuelve a tirar hasta que saques números entre el 1 y el 4. Deberás elegir entre el resultado de la tirada o la casa asociada con tu mejor rasgo (Gryffindor si tienes el +2 en Valentía, Hufflepuff si es en Lealtad, etc.). Si tu mejor rasgo es Magia, entonces tira dos veces y elige de entre ambos resultados.

1 - Gryffindor (Valentía)	2 - Hufflepuff (Lealtad)	3 - Ravenclaw (Inteligencia)
4 - Slytherin (Astucia)	5 - Vuelve a tirar	6 - Vuelve a tirar

Después de elegir tu casa, añade un +1 al valor que tengas en el rasgo asociado con ella. Si tenías un +2 en Valentía y eres un Gryffindor ahora tendrás +3. Si eres un Hufflepuff y tenías un +1 en Lealtad ahora tendrás +2.

11 ¿QUIÉNES SON TUS AMIGOS?

Si aún no tienes casa, sáltate esta parte. Deberás tirar dos d6 en la tabla de tu casa para obtener dos preguntas. Si todos formáis parte de la misma casa podéis elegir dos preguntas de cualquier lista (para evitar repetir preguntas). Cuando tengáis las preguntas hablaréis por turnos en tres rondas.

Durante el primer turno, presenta tu bruja o mago al grupo. En el segundo turno, haz a tus compañeros una de las preguntas dos preguntas que elegiste. Escribe el nombre de quien haya respondido en la sección de amigos/rivales tu ficha de personaje. En tu tercer y último turno, haz la otra pregunta y anota el nombre de la bruja o mago que te responda.

Al final de este proceso quedará una casilla en blanco debido a que existen dos casillas de amigo y una de rival y se hacen solo dos preguntas. Podrás rellenar el hueco en blanco tras la primera sesión de juego.

<p>✧ Gryffindor ✧</p> <p>1 - ¿A quién de vosotros defendí cuando unos de cursos superiores te estaban molestando? (<i>amigo</i>)</p> <p>2 - ¿Quién estuvo recluso injustamente conmigo tras hablar con un profesor? (<i>amigo</i>)</p> <p>3 - ¿Quien es mi mejor compañero en el equipo de Quidditch? (<i>amigo</i>)</p> <p>4 - ¿A quién de vosotros acudiría si tuviese que ir a buscar algo a la biblioteca? (<i>amigo</i>)</p> <p>5 - ¿Quién de vosotros tiene la misma posición que yo en un equipo de Quidditch de otra casa? (<i>rival</i>)</p> <p>6 - ¿A quién de vosotros reté a un duelo por insultar a un amigo? (<i>rival</i>)</p>	<p>✧ Ravenclaw ✧</p> <p>1 - ¿Quién me ayudó a estudiar toda una noche para un examen de Historia de la Magia? (<i>amigo</i>)</p> <p>¿A quién de vosotros dejo copiar mis apuntes de encantamientos? (<i>amigo</i>)</p> <p>3 - ¿Quién de vosotros comparte mi obsesión por alguna extraña criatura mágica? (<i>amigo</i>)</p> <p>4 - ¿A quién acudo cuando necesito saber algo que no puedo buscar en la biblioteca? (<i>amigo</i>)</p> <p>5 - ¿A quién le tengo manía por sacar mejores notas que yo en mi asignatura favorita? (<i>rival</i>)</p> <p>6 - ¿A quién de vosotros le tengo rechazo por haber copiado en un examen? (<i>rival</i>)</p>
<p>✧ Hufflepuff ✧</p> <p>1 - ¿A quién de vosotros he ayudado alguna vez a buscar su mascota perdida? (<i>amigo</i>)</p> <p>2 - ¿Con quien me colé en la cocina antes de el banquete de Halloween? (<i>amigo</i>)</p> <p>3 - ¿A quién le gusta pasar las tardes de los fines de semana en el invernadero conmigo? (<i>amigo</i>)</p> <p>4 - ¿Quién se sentó conmigo en el primer viaje en el Expreso de Hogwarts? (<i>amigo</i>)</p> <p>5 - ¿Con quién de vosotros me metí en una bulla por insultar a mi mascota? (<i>rival</i>)</p> <p>6 - ¿A quién no soporto por pasar demasiado tiempo con mi mejor amigo/a? (<i>rival</i>)</p>	<p>✧ Slytherin ✧</p> <p>1 - ¿Quién de vosotros descubrió una sala secreta en el castillo conmigo? (<i>amigo</i>)</p> <p>2 - ¿A quién de vosotros no delaté cuando se escapó fuera del horario permitido? (<i>amigo</i>)</p> <p>3 - ¿Quién se sienta siempre a mi lado durante las comidas? (<i>amigo</i>)</p> <p>4 - ¿Cual de vuestras familias ha sido cercana a la mía durante generaciones? (<i>amigo</i>)</p> <p>5 - ¿De quién de vosotros opino que alardea demasiado? (<i>rival</i>)</p> <p>6 - ¿Quién de vosotros duda en público de mis habilidades académicas o mágicas? (<i>rival</i>)</p>

12 ¿CUÁL ES TU PATRONUS?

Para encontrar tu patronus debes tirar dos veces. El primer resultado determina el tipo de animal y el segundo el patronus. Deberás elegir el patronus al inicio de la partida, pero no podrás realizar el hechizo hasta que lo aprendas en el 5º año. También puedes elegir no tener patronus hasta que aprendas el hechizo.

	1. Aves de presa	2. Otras aves	3. Carnívoros	4. Herbívoros	5. Domésticos	6. Animales raros
1	Gaviota	Mirlo	Tejón	Armadillo	Perro	Dragón
2	Águila	Cuervo	Oso	Cierra/o	Gato	Hipogrifo
3	Halcón	Petirrojo	León	Erizo	Caballo	Búho
4	Garza	Colibrí	Lobo	Ratón	Conejo	Fénix
5	Gavilán	Gorrión	Serpiente	Salmón	Rata	Unicornio
6	Águila real	Faisán	Jabalí	Ardilla	Cisne	Caballo alado

¡ESTÁS LISTO! Dale tu ficha al narrador y prepárate para vivir tu nueva historia en Hogwarts.

--

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.
---	--

- ☐ **Aumenta un rasgo en un +1.** Puedes hacerlo hasta dos veces. Ningún rasgo puede superar un valor máximo de +3.
- ☐ **Gana una segunda asignatura favorita.** Puedes hacerlo una sola vez.
- ☐ **Aprende un nuevo hechizo** de tu curso. Puedes hacerlo tantas veces como quieras.
- ☐ **Adquiere un objeto mágico.** Puedes hacerlo tantas veces como quieras.
- ☐ **Recupera un punto de Suerte.** Puedes hacerlo tantas veces como quieras.

Amigos y rivales

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 _____

Especie

Nombre

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

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:

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
- 🛡️ **Evanescio** - 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

- 🛡️ **Baubbilious** - 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 trasladador**
- ✖ **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.

ENFRENTARSE AL PELIGRO

Cuando te enfrentas a algo peligroso, ya sea una amenaza física, mágica o cualquier otro tipo de situación amenazadora, tira +Valentía.

Con un 10 o más, elige uno:

- Te mantienes impasible y nadie sale herido.
- No recibes daño y devuelves el golpe a la amenaza.

Entre 7 y 9, elige uno:

- La amenaza recibe daño, pero tú también.
- No eres capaz de actuar, pero la amenaza recula.
- Huyes sin sufrir ninguna Consecuencia Severa.
- Evitas cualquier Consecuencia Severa, pero alguien la sufre en su lugar.

Con un 6 o menos, marca un punto de Experiencia. No eres capaz de enfrentarte al peligro y el narrador te dirá qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.

GANAR CONOCIMIENTO

Cuando quieras saber algo sobre una persona, objeto, situación o lugar a través de una conversación, libro, periódico, documento o recordarlo de tu propia memoria, tira +Intelecto.

Con un 10 o más, obtienes el conocimiento que querías. Además podrás hacerle al narrador una pregunta y te deberá contestar con sinceridad. Puedes preguntar:

- ¿Qué no es lo que parece ser?
- ¿Dónde está lo que estoy buscando?
- ¿Cuál es la historia de esto?
- ¿Cómo hago esto útil?
- ¿Qué quiere realmente?
- ¿Qué recuerdo al respecto?

Entre 7 a 9, recibes algo de la información que buscabas. Puedes hacerle una pregunta al narrador pero aunque su respuesta debe ser sincera, no tiene por qué darte toda la información.

Con un 6 o menos, marca un punto de Experiencia. No estás seguro de si has conseguido lo que necesitabas. Puedes hacerle una pregunta al narrador, pero no tiene por qué darte una respuesta completa ni tiene por qué ser verídica. El narrador también te dirá qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.

ESTO ES UNA TRAVESURA

Cuando te escondas, ocultes algún objeto, intentes moverte sin ser visto o pretendas colarte en algún sitio, tira +Astucia.

Con un 10 o más, consigues que tú o cualquier cosa que ocultes pase desapercibido.

Entre 7 a 9, elige uno:

- Alguien o algo te busca a ti o a lo que has escondido.
- Alguien o algo sabe que estás cerca o que has escondido algo, pero no sabe dónde.
- Dejas algún tipo de rastro o prueba.

Con un 6 o menos, marca un punto de Experiencia. Descubren tu escondite o el de lo que sea que estás escondiendo. El narrador dirá qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.

OBTENER LO QUE QUIERES CONSEGUIR

Cuando quieras obtener un objeto o convencer a alguien para que haga o piense algo y lo quieras hacer con honestidad, carisma, humildad o negociando, tira +Valentía. Si lo haces con trampas, tejemanejes o robando, tira +Astucia.

Con un 10 o más, consigues lo que quieres, sin problemas.

Entre 7 y 9, consigues lo que quieres, pero... (elige uno)

- La persona de la que lo obtienes sospecha.
- Debes prometer algo como pago.
- La persona de la que lo obtienes cambia su actitud hacia ti.

Con un 6 o menos, marca un punto de Experiencia. No consigues lo que querías y el narrador te dirá qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.

**AYUDAR O INTERFERIR**

Cuando prestes asistencia, defiendas, ayudes a alguien; o bien cuando pongas impedimentos, trampas o perjudiques a propósito a alguien, tira +Lealtad. Si la persona es un amigo o un rival, añade +1 a tu tirada.

Hacia otros personajes jugadores:

Con un 10 o más, lo consigues y elige uno:

- Dale un +1 o -1 a su tirada.
- Evita que reciba una Condición.
- Ofréceles 1 punto de Experiencia para que dejen lo que están haciendo.

Entre 7 y 9, elige una de las opciones anteriores, pero recibes una Condición como resultado de tus esfuerzos.

Con un 6 o menos, marca un punto de experiencia. No eres capaz de ayudar o perjudicar y el narrador te dirá qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.

Hacia personajes no jugadores:

Con un 10 o más, describe cómo lo consigues.

Entre 7 y 9, lo consigues, pero debes elegir una de las siguientes:

- Recibes una Condición por tu esfuerzo.
- Recibes daño accidentalmente en el proceso.
- Se enfadan contigo por hacerlo.
- Sospechan de tus motivos reales.

Con un 6 o menos, marca un punto de experiencia. No eres capaz de ayudar o perjudicar y el narrador te dirá qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.

HACER UNA TIRADA

Cuando quieras hacer algo que tiene cierta probabilidad de fallo y ningún movimiento se adapta a la situación siempre puedes tirar sumando alguno de tus rasgos (usa el que mejor se adecue a lo que pretendes).

Con un 10 o más, logras realizar sin problemas lo que pretendías.

Entre 7 y 9, lo consigues, pero hay un coste.

Con un 6 o menos, no lo consigues y el narrador te dice cómo empeoran las cosas. Márcate un punto de Experiencia.

LANZAR UN HECHIZO

Cuando realices un hechizo que conoces, primero pronúncialo en voz alta y agita tu varita; luego tira +Magia. Si no conoces el hechizo, no lo dices en voz alta o no agitas tu varita debes gastar un punto de Suerte antes de tirar +Magia. No tienes por qué tirar si no hay posibilidad de fallo. Por lo general, puedes lanzar un hechizo de dos o más curos anteriores sin necesidad de tirar (pero tirarás cuando lo hagas ante una situación delicada).

Con un 10 o más, tienes éxito lanzando el hechizo.

Entre 7 y 9, consigues lanzar el hechizo, pero... (elige una)

- El efecto no es tan potente como debería.
- El efecto no dura tanto como esperabas.
- Llamas la atención.

Con un 6 o menos, de alguna manera fallas y el narrador te dice cómo empeoran las cosas. Márcate un punto de Experiencia.

ELABORAR UNA POCIÓN

Cuando confecciones, mezcles o elabores una poción que conoces, tira +Magia. Debes tener a tu disposición los ingredientes necesarios, un lugar donde prepararla y una varita. Si no conoces la poción, debes gastar un punto de Suerte antes de tirar +Magia.

Con un 10 o más, creas la poción de manera exitosa.

Entre 7 y 9, creas la poción, pero... (elige una)

- Tiene algún efecto secundario.
- El proceso es accidentado y recibes una Condición.
- Te equivocas y haces una poción distinta (el narrador te dice cuál).

Con un 6 o menos, marca un punto de Experiencia. No consigues crear la poción con éxito y el narrador deberá decirte una Consecuencia Severa que ocurre como resultado.

USAR UN OBJETO MÁGICO

Cuando hagas uso de un objeto mágico, tira +Magia.

Con un 10 o más, el objeto funciona tal y como se esperaba y puedes hacer uso de él por completo.

Entre 7 y 9, elige uno:

- El objeto hace algo inesperado pero útil.
- El efecto del objeto no es tan poderoso como debería.
- El objeto funciona como se esperaba, pero recibes una Condición de su uso.
- El objeto funciona pero se rompe en el proceso.

Con un 6 o menos, marca un punto de experiencia. El objeto no funciona bien y el narrador puede decirte qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.

TRATAR CON UNA CRIATURA MÁGICA

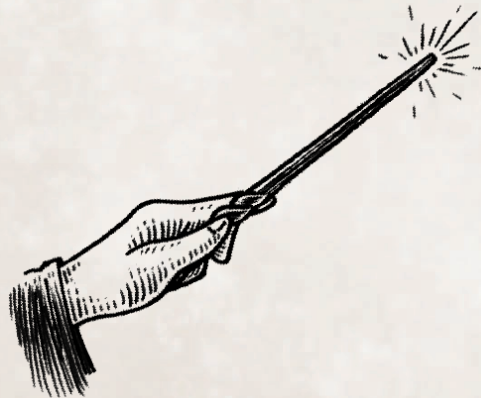
Cuando intentas domar, ayudar a, recibir ayuda de, o relacionarte de cualquier modo con una criatura mágica, tira +Lealtad.

Con un 10 o más, la criatura cede a tu voluntad.

Entre 7 y 9, elige una:

- La criatura actúa como querías, pero recibes una Condición por tus esfuerzos.
- La criatura reacciona como querías pero llama la atención.
- La criatura no actúa como querías, pero hace algo que te resulta útil.

Con un 6 o menos, marca un punto de Experiencia. La criatura se revela y el narrador puede decirte qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.



BATIRSE EN DUELO

Cuando participas en un duelo de magia, tira +Magia para realizar un hechizo, pero trata de la siguiente manera los resultados. Si lo que lanzas es un hechizo defensivo o curativo, trata el alcance como un bloqueo o sanación exitosa. El duelo termina cuando una bruja o mago se rinde o no puede realizar más hechizos.

Con un 10 o más, alcanzas al adversario y su hechizo falla.

Entre 7 y 9, elige una:

- Vuestros hechizos chocan en el aire.
- Ambos hechizos fallan.
- Ambos hechizos os alcanzan.

Con un 6 o menos, marca un punto de Experiencia. Tu hechizo falla pero el de tu adversario te alcanza. El narrador te dirá qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.

Si te enfrentas contra otro personaje protagonista:

Tira +Valentía. Quien obtenga mayor resultado actuará el primero. Cuando sea tu turno, ambos agitaréis vuestras varitas y diréis qué hechizo lanzaréis. Luego, tira +Magia (el oponente no lanza). Usa los resultados anteriores para ver qué sucede. Tras esto, es el turno del siguiente personaje protagonista.

* Agenda del grupo *

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

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.
- Ofreceles 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

★ 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

Gryffindor vs Ravenclaw

Ravenclaw vs Slytherin

Slytherin vs Gryffindor

Hufflepuff vs Ravenclaw

TOTALES

✱ Gryffindor ✱

✱ Hufflepuff ✱

✱ Ravenclaw ✱

✱ Slytherin ✱

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 Gladrag
Posada Cabeza de Puercos
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
Cerberos
Crupe
Dementor
Doxy
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**