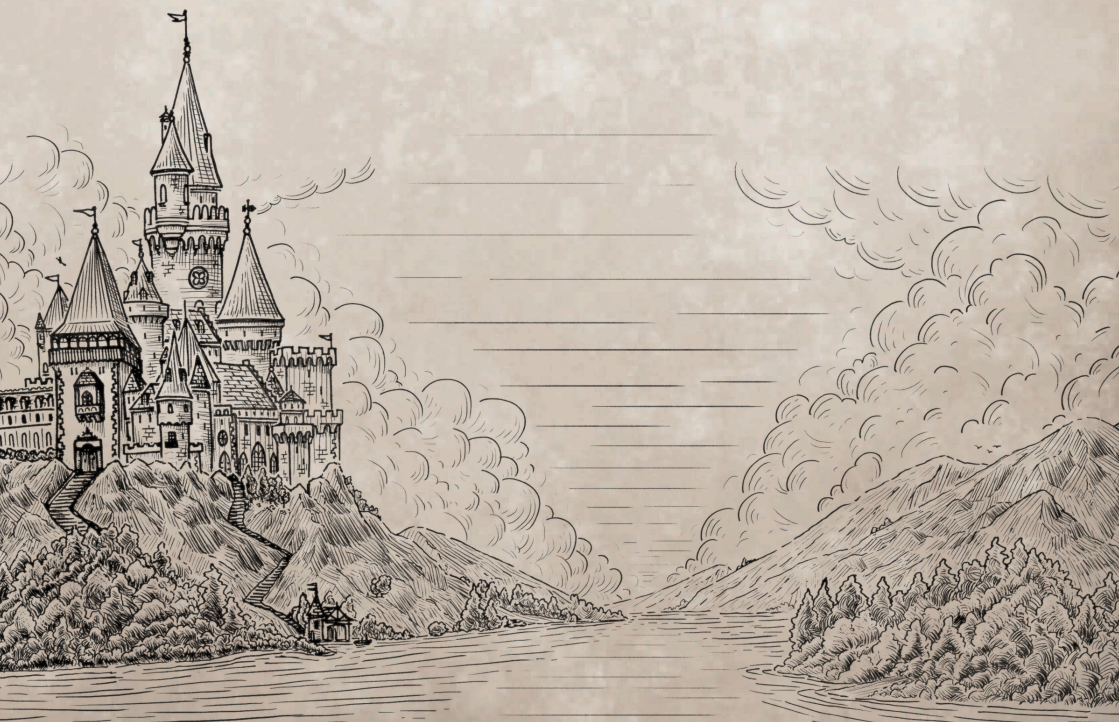




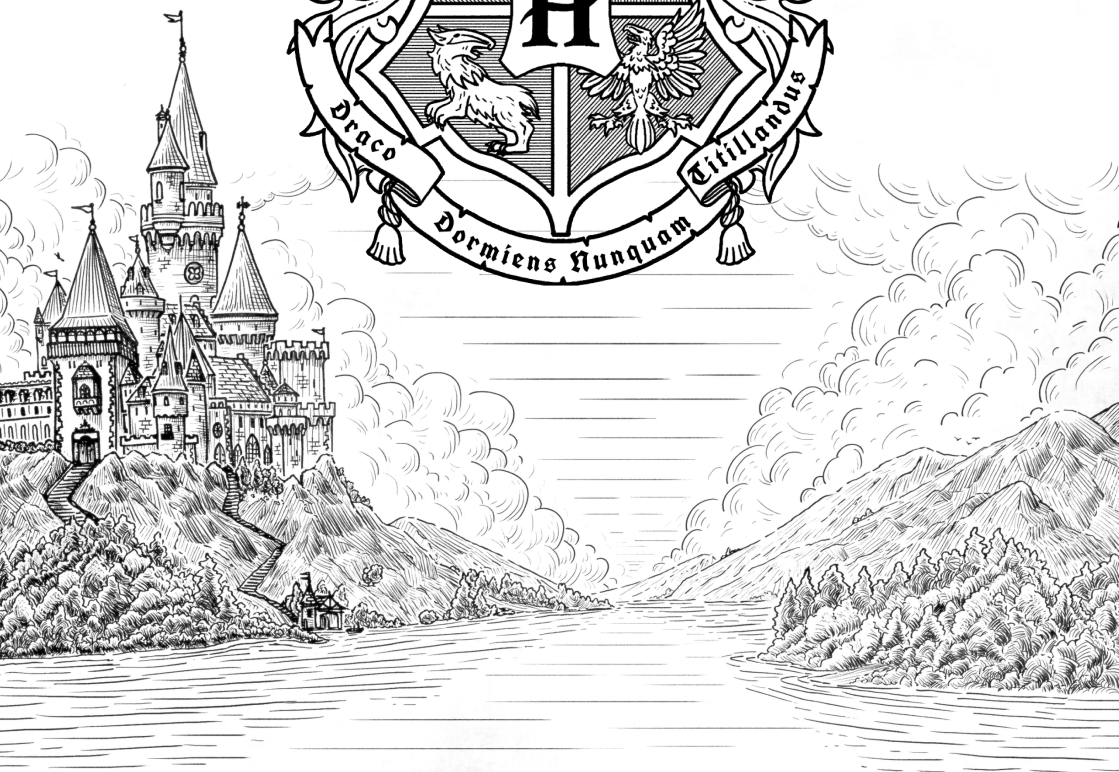
HOGWARTS

UN JUEGO DE ROL PbtA



HOGWARTS

UN JUEGO DE ROL PbtA



★ CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS ★

ESTE JUEGO ESTÁ FUERTEMENTE INFLUENCIADO POR...

Apocalypse World, de D. Vincent Baker y Meguey Baker
Dungeon World, de Sage LaTorra y Adam Koebel
Epyllion, de Marissa Kelly
Lasers & Feelings, de John Harper
Masks, de Brendan Conway
Monster of the Week, de Michael Sands y Steve Hickey

Never Av Stål (Verves of steel), de Simon Pettersson,
traducido por Catherine Ramen
Simple World, de Joe Mcaldno
The Warren, de Marshall Miller
World Wide Wrestling, de Natha D. Paoletta

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A...

Ashley Di Dio, por promover este proyecto;
David Rheinstrom por las correcciones y consejos sobre las reglas;
Alejandro Melendez, Andrew Calogero, Rhyan Goldman, Sarah Poppe y Saribel Pages por las ideas de reglas;
Iof3, Airk, DaveC, DeReel, Paul_T y rhysmakesthings de Story-Games.com por los comentarios y sugerencias de diseño;
Evanleigh Davis, Neal Tanner, Elsbeth Zurek, Avi, Brandon, Cati, Joel, Julia, Ruth, Ryan, Vic y todo el mundo de Metatopia 2018 por participar en las pruebas de juego y sus comentarios;
Mis geniales patrones de Patreon: Adrian Stein, Bones, Brad Riley, Cati, Cliff Fuller, David Rheinstrom, David Walker, Erin Kane, Harald Eckmüller, Jamie Clay, Jim Lampe, Julia Wolfe, Kevin Brown, Maria Squadroni, Merrillea Brunell, MorgenGabe y Reba Herbst;
Y, por supuesto, a J.K. Rowling por crear un asombroso mundo de maravilla y magia.

★ DESCARGA DE RESPONSABILIDAD ★

Esta obra NO ES APTA PARA LA VENTA. No está en ningún modo autorizada, aprobada, licenciada o avalada por J.K. Rowling, Bloomsbury Publishing, Scholastic Press o Warner Brothers Entertainment. Todos los derechos y marcas registradas referenciados en esta obra son propiedad de sus respectivos dueños.

The Apocalypse Engine es creación de D. Vincent Baker y Meguey Baker.



Los Pergaminos
del FÉNIX

*“Hogwarts, a roleplaying game” y sus ilustraciones son obra David Brunell-Brutman. Traducción al castellano por Lucas Navarro Muñoz y Luis Gimeno Romero. Maquetación de la edición en castellano por Luis Gimeno Romero.
Para más, visita www.lospergaminosdelfenix.com*

Todo el contenido original de esta obra es distribuido bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA 4.0. Eres libre de compartir y adaptar este material siempre y cuando atribuyas a los autores comerciales, no lo utilices con objetivo comercial y distribuyas tu contribución bajo la misma licencia que el original. Visita creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/ para saber más sobre esta licencia. Encontrarás el documento original y más en hwrpg.net

👉 CÓMO JUGAR 👈

Bienvenido a Hogwarts. Estás a punto de vivir una historia de misterio, amistad, peligro y magia. Esta guía te enseñará cómo jugar a través de la primera sesión de juego. Solo uno de los jugadores, el narrador, necesita leer esta guía. El resto puede aprender mientras juega. ¡Empecemos!

NECESITARÁS...

- Un narrador y de 2 a 5 jugadores.
- Al menos dos dados de seis caras (llamados de aquí en adelante d6).
- Una copia de cada ficha de “JUGADOR” por cada jugador.
- Una copia de cada ficha de “NARRADOR” para ti mismo.
- Una sola copia de cada ficha de “GRUPO” para el grupo entero.
- Lápices, lo ideal es uno para cada uno.
- Fichas o papel en sucio.

1. EXPLICA LAS REGLAS

Empieza la primera sesión explicando que vais a crear, de forma cooperativa, una historia original en el mundo de Harry Potter.

Cada uno de los jugadores interpretará uno de los **personajes protagonistas** de esta historia. Tú serás el **narrador**, quien gestionará todo lo demás. Lo harás describiendo el mundo e interpretando a los **personajes no jugadores**, tales como profesores y otros estudiantes. También serás el encargado de guiar la historia haciendo preguntas, presentando amenazas y eventos misterios, además de ayudar al resto con las reglas.

Veamos, pues, las reglas básicas.

MOVIMIENTOS

Cuando un personaje quiera hacer algo característico, como realizar un hechizo, impresionar a un profesor o enfrentarse a un monstruo, estará haciendo un **movimiento**. Los **movimientos** son todas aquellas acciones características que los jugadores pueden hacer en la historia. Un **movimiento del jugador** suele tener la estructura “cuando sucede un *desencadenante*, entonces ocurren estas *consecuencias*”.

Los jugadores tienen tres tipos de movimientos: los **movimientos básicos**, que ocurren cuando los jugadores tiran para ver cómo sale algo; los **movimientos mágicos**, que ocurren cuando los jugadores realizan hechizos y los **movimientos de Quidditch**, que tienen lugar durante los partidos de Quidditch. Tú, como narrador, también tienes tus movimientos, solo que funcionan de forma distinta.

Si alguna situación de la ficción activa un movimiento, el jugador debe realizar la mecánica de dicho movimiento y, cuando se resuelva la tirada, su resultado debe verse reflejado en la ficción.

Tú, como narrador, puedes indicar cuándo se activa un movimiento, pero todo el mundo debería estar atento por si aparece la situación o desencadenante que lo active.

Recuerda que los movimientos solo ocurren cuando algo sucede en la ficción. Si alguien dice “Quiero activar el movimiento *enfrentarse al peligro*” deberías preguntarle “Vale, ¿cómo lo haces?”.

Si así lo deseas, puedes echar un vistazo a los **movimientos básicos** y a los **movimientos mágicos** junto con los jugadores.

RASGOS

Cada bruja o mago tiene cinco rasgos que los describen. Cuanto mayor es su valor, más competente se es en dicho rasgo y cuanto menor es su valor, mayor es la carencia. Los cinco rasgos son **Valentía**, **Astucia**, **Intelecto**, **Lealtad** y **Magia**.

Valentía indica el coraje, integridad, honestidad y valor de una bruja o mago.

Astucia describe la habilidad para engañar, esconderse o manipular.

Intelecto es el ingenio, conocimiento memoria y habilidad para recopilar información.

Lealtad significa cuán dispuesto está ayudar a sus amigos y compañeros.

Magia representa la habilidad para realizar hechizos, elaborar pociones o usar objetos mágicos.

Cuando un movimiento indique que es necesario hacer una tirada, casi siempre pedirá que se sume al resultado alguno de estos rasgos.

TIRAR LOS DADOS

La aleatoriedad de una tirada de dados es el modo de determinar qué sucede en la historia cuando el resultado de lo que hace una bruja o mago es incierto. Todos los movimientos básicos indican que el jugador debe tirar.

El proceso es simple. Un jugador tira **dos dados de seis caras** (o 2d6) y suma los resultados. Luego, suma cualquier rasgo o bonificador relevante. Por lo general, **un 10 o más** es éxito, **de 7 a 9** se consigue un éxito parcial y **un 6 o menos** se considera fallo (y el personaje recibe un punto de Experiencia).

Los jugadores son quienes describen su éxito y el narrador quien describe qué sucede cuando fallan.

CONDICIONES

Una bruja o mago puede sentir miedo al enfrentarse a un monstruo, sentirse abrumado por una gran cantidad de deberes o sentir celos de alguien. Puede también romperse un brazo al caerse de la escoba o ponerse a vomitar babosas tras fallar al realizar una maldición.

Estos estados negativos se llaman **Condiciones**. Pueden ser de carácter físico o emocional. Cuando alguien falla una tirada puede recibir una condición a modo de consecuencia.

Las ocho condiciones que puede tener un personaje son **Asustado**, **Enfadado**, **Estresado**, **Celoso**, **Avergonzado**, **Herido**, **Hechizado** e **Inconsciente**.

Las condiciones emocionales (Asustado, Enfadado, Estresado, Celoso y Avergonzado) desaparecen cuando el personaje cede a sus emociones. También pueden eliminarse si otra bruja o mago los reconforta o apoya, o incluso ser sustituidas por otra condición si pasan tiempo con su mascota.

Las condiciones físicas (Herido, Hechizado e Inconsciente) deben ser tratadas con medicina o magia.

SUERTE

Cada bruja o mago tiene una pequeña reserva de **Suerte** de la que pueden tirar de vez en cuando. Cuando un jugador quiera hacer algo que normalmente no podría, como realizar un hechizo que no conoce o realizar una captura impresionante en Quidditch, pueden marcar uno de sus puntos de suerte para hacer que suceda. **Cada personaje tiene 3 puntos de suerte.**

AGENDA

Por último, todos tenéis unos objetivos compartidos, la agenda. Son tres objetivos que intentaréis conseguir mientras jugáis a través de la narración. La agenda del grupo es:

- **Retratar una escuela mágica.** Hay muchas posibilidades dentro del mundo mágico, pero esta es una historia sobre estudiantes en la escuela de magia. Es tu trabajo contar esa historia y traerla a la vida.
- **Llenar la vida de los estudiantes de maravilla, misterio, peligro y esperanza.** El tiempo que una bruja o mago pasa en la escuela no es solo ir a clase y estudiar para los exámenes. Hay maravillas que experimentar, preguntas que responder y amenazas a las que enfrentarse.
- **Jugar para ver qué ocurre.** Este es un juego de sorpresa y colaboración. Estáis construyendo una historia entre todos, escena por escena y sesión tras sesión. Está bien planear cosas que queréis que sucedan pero, al final, cómo ocurra es cosa de los protagonistas y los dados.

2. HAZ PREGUNTAS

Ahora que ya conoces las reglas necesitarás responder unas cuantas preguntas sobre la historia. Haz a todos las siguientes preguntas.

Primero, ¿en qué año tiene lugar la historia? La Escuela Hogwarts de Magia y Hechicería fue fundada en el siglo X, así que tu historia podría suceder entre dicha fecha y la actualidad. Cuando el grupo tome la decisión, escribe el año en tu ficha de “NOTAS DEL NARRADOR”. Piensa en qué personajes conocidos del mundo mágico que podrían existir en el año que habéis elegido y anótalos.

Segundo, ¿está todo el mundo en el mismo curso y casa? ¡No es necesario! La historia podría hablar de tres hermanos de Griffindor que están en cursos distintos o de cuatro amigos de primer curso que están en distintas casas. El grupo necesita estar de acuerdo con esto porque afecta a cómo se crean los personajes y dónde puede empezar la historia.

Tercero, ¿qué quieren ver los jugadores en la historia? Tal vez alguien quiera ver un hipogrifo, tal vez meterse en problemas o incluso que Dumbledore esté inmiscuido. Los jugadores pueden proponer lo que quieran.

Anota al menos una respuesta por cada jugador. Deberías asegurarte de que todas las respuestas aparecen en algún momento de la historia.

También ayudaría a que todos estuvieran más cómodos si preguntaras a los jugadores qué les gustaría evitar durante la historia.

Por último, ¿cuándo empieza la historia? Las historias de Harry Potter empiezan por lo general durante las vacaciones de verano, pero puedes empezar cuando quieras. Puedes empezar en el Expreso de Hogwarts, en la fiesta de bienvenida o incluso durante una clase. La respuesta del grupo será la escena de inicio.

3. CREA LOS PERSONAJES

Es el momento de hacer los personajes protagonistas. Los jugadores deberían seguir los pasos de la ficha “CREACIÓN DE BRUJAS Y MAGOS”. Prepárate para contestar cualquier pregunta que tengan.

Mientras los jugadores no te pregunten, puedes empezar a pensar sobre la escena inicial. ¿Quién podrá estar en esa escena con los personajes protagonistas? ¿Qué detalles pueden darle vida a la escena? ¿Qué esperan los jugadores que ocurra en esta escena? ¿Qué podría suceder de forma inesperada? Piensa en todas las posibilidades pero no planees gran cosa. Recuerda que estás jugando para ver qué ocurre.

Cuando todo el mundo haya terminado de crear sus brujas y magos recupera las fichas de “CREACIÓN DE BRUJAS Y MAGOS”.

4. JUEGA LA PRIMERA ESCENA

Ya sabes cómo jugar, ya sabes quiénes son los personajes y ya sabes dónde y cuándo empieza la historia. ¡Es hora de empezar!

ESTABLECER LA ESCENA

Pon la banda sonora de las películas de fondo si te es posible. Empieza a describir dónde están los personajes protagonistas. “Empezamos nuestra historia en...” es una buena manera de comenzar. Describe las cosas con cierto tono de maravilla y peligro. Rellena los huecos con detalles que den vida al mundo.

PRESENTA LOS PERSONAJES PROTAGONISTAS

Céntrate en cada una de las brujas y magos. Pídeles que se presenten y describan, además de contar qué están haciendo en ese momento. Conforme se presentan escribe sus nombres en tu ficha de “NOTAS DEL NARRADOR”. Asegúrate de hacer preguntas de seguimiento cuando alguien diga algo interesante. De aquí en adelante todos hablarán como su bruja o mago y deberás llamarlos por su nombre en la ficción (es uno de tus **Principios**, tal y como verás más adelante).

PRESENTA ALGO INESPERADO

En algún momento de esta escena debería ocurrir algo extraño e inesperado. Tal vez el Expreso de Hogwarts se detenga en medio de la nada, tal vez aparezca una escritura misteriosa en las paredes de uno de los pasillos o puede que algún profesor anuncie que este año está prohibido el acceso a alguna de las plantas del castillo.

Puede ser algo que hubieras pensado con anterioridad o puedes preguntarle a los jugadores: “Algo está fuera de lugar. ¿Qué es?”. Escucha lo que te contestan y construye sobre sus respuestas para luego preguntarle qué hacen.

Está bien si no sabes todavía el porqué. Ya lo iréis descubriendo a medida que juguéis.

HACED VUESTROS MOVIMIENTOS

Conforme la escena se desarrolla seguirás tres pasos. Primero le contarás a todos qué está sucediendo y qué hacen y dicen los personajes no jugadores. Luego preguntarás a los personajes jugadores qué hacen. Y, por último, los jugadores describirán qué hacen o dicen sus brujas o magos. Y vuelta al primer paso.

A veces, algo de lo que se diga activará un **movimiento**. En ese momento, el jugador correspondiente tirará los dados (2d6) para ver qué ocurre. En ocasiones el jugador fallará la tirada y podrás poner sobre la mesa una **Consecuencia Severa**. Otras ocasiones reaccionarás haciendo uno de tus **movimientos de narrador**. Y otras tantas usarás tus movimientos de narrador ya no como reacción a una tirada, sino para darle a una escena estancada algo de interés o acción.

Deberías evitar el uso de un mismo movimiento muy a menudo. Los jugadores no tendrán que tirar para *lanzar un hechizo* cada vez que agiten su varita. Si un jugador conoce un hechizo y quiere realizarlo sigilosamente para no llamar la atención de un profesor, podría estar activando *esto es una travesura*. Si necesitan realizar un hechizo rápidamente porque un dementor se les está acercando amenazadoramente, pídeles que tiren *enfrentarse al peligro*. ¡Dale vueltas a la situación y sé creativo!

ESCRIBE LOS MISTERIOS

Cuando la escena termine, pregúntale al grupo si se han cruzado con algún **Misterio**. Un **Misterio** es una incógnita, una pregunta que los personajes protagonistas quieren responder, como “¿Quién ha puesto el nombre de Harry en el Cáliz de Fuego?” o “¿Por qué cojea Snape?”. Los buenos **Misterios** preguntan quién, qué, cuándo, dónde, por qué o cómo. Cualquiera puede proponer un **Misterio** en cualquier momento, aunque lo ideal es que sea después de una escena o al terminar la sesión. Cuando alguien lo haga, escríbelo en tus notas. Asegúrate de que todos conocen cuáles son las incógnitas que plantea cada **Misterio**, porque la historia girará alrededor de ellas y cómo los personajes las resuelven.

VE A LA SIGUIENTE ESCENA

Suele ser obvio cuándo es hora de cortar y cambiar de escena. Normalmente los jugadores te dirán que quieren ir a tal o cual lugar. En ese momento puedes cortar y describir la siguiente localización. Si no lo ves tan obvio busca los momentos en los que nadie esté haciendo nada y pregunta: “¿Estamos listos para seguir adelante?”.

También puedes sugerir un momento o lugar y preguntar si todos están de acuerdo en que la historia debe continuar ahí. Cuando haya dudas, ve a un momento distinto dentro de la vida de la escuela como una clase, el momento de la cena, un rato libre en la sala común... o al siguiente gran evento anual.

5. JUEGA ESCENAS ADICIONALES

El resto de escenas de la historia funcionan igual que la primera. La única diferencia es que no necesitas volver a presentar los personajes jugadores ni estar preguntando constantemente por nuevos misterios.

Asegúrate de incluir algo extraño o inesperado en cada escena. Puede ser algo tan grande como un ataque de dementores o algo tan nimio como un personaje pasándole a otro una extraña nota. Las clases rutinarias, las comidas normales o los partidos de Quidditch sin relevancia no existen en Hogwarts.

Cada vez que los personajes encuentren respuesta a la pregunta de un **Misterio**, táchala de tu hoja de notas. ¡Recuerda también la lista de cosas que los jugadores quieren ver en la aventura! Busca lugares en los que incluirlas conforme vas de escena a escena.

6. TERMINAR LA SESIÓN

Cuando te quedes sin tiempo para seguir jugando o cuando la historia llegue a un momento en el que sea natural detenerse, es hora de terminar la sesión. Intenta hacerlo resolviendo la situación actual o, todavía mejor, déjala sin resolver, en suspenso (lo conocido con un cliffhanger), introduciendo una situación o elemento extraño o inesperado que genere tensión. Al finalizar la sesión, revisad qué personajes son ahora **Amigo** o **Rival**. Recordad que cualquiera con cuatro puntos de **Experiencia** puede optar a un **Progreso**. Asegúrate de preguntar al grupo si tienen algún nuevo **Misterio** que añadir a la hoja de historia o si consideran que alguno ya está resuelto para tacharlo.

ENTRE SESIONES

Si estás jugando una historia que va más allá de una sesión de juego tómate un tiempo tras cada sesión para ordenar tus ideas. Escribe unas cuantas notas sobre la sesión que acabas de jugar para, más tarde, poder recordar lo que ha ocurrido. Después, piensa en qué personajes, escenas o problemas podrías narrar en la siguiente sesión.

Al igual que antes, ¡no planifiques demasiado! Y, desde luego, no planifiques más allá de una sola sesión. Los jugadores, las reglas y los dados siempre llevarán la historia por los caminos menos pensados. Además, la ficción debe desarrollarse durante las sesiones de juego, junto con todos los jugadores.

MISTERIOS

Pon especial atención en tu hoja de “NOTAS DEL NARRADOR” cuando planifiques la próxima sesión. Revisa las preguntas de **Misterio** y piensa en posibles respuestas. Lo ideal es tener un par de respuestas para cada misterio. Si uno de tus misterios es “¿Qué hay en la petaca del Profesor Moody?”, podrías decir “Es una poción curativa que le ayuda con sus viejas heridas” o “Es poción multijugos porque en realidad es otra persona”.

Si no te viene ninguna posible respuesta, no pasa nada. Tú y tus jugadores sois lo suficientemente listos como para resolverlo juntos conforme jugáis antes de que se llegue el final de la historia.

No te aferres a ninguna de tus respuestas. Podrías responder a la pregunta de “¿Por qué estaba Snape murmurando un encantamiento durante el partido de Quidditch?” diciendo “Porque estaba maldiciendo la escoba de Harry” pero si luego la respuesta de tus jugadores es “Porque estaba haciendo un contrahechizo para evitar la maldición que otro estaba haciendo sobre la escoba de Harry” deberías seguir con dicha respuesta. También, si dicen “Porque estaba maldiciendo una bludger” pero no hay bludgers locas en juego, no puede ser una respuesta válida. Quédate con la respuesta de los jugadores siempre y cuando no contradiga nada de lo que ya ha sucedido durante la historia.

AMENAZAS

Por último, deberías escribir algunas **Amenazas**. Las amenazas son cosas como “Voldemort va a regresar”, “alguien está petrificando alumnos” o “todo el mundo necesita pareja para el Baile de Navidad”. Este es el modo en el que controlarás los problemas con los que se encontrarán los personajes durante la aventura.

Los **personajes protagonistas** podrán o no ser conscientes de dicha amenaza. Cuando ocurra algo extraño o inesperado debería estar relacionado con una de esas amenazas. Estas también pueden ser respuestas a las preguntas de **Misterio**.

Pueden ser colosales como un grupo de dementores sueltos por Hogwarts o más nimias como el examen de pociones de la semana que viene. Siempre y cuando ponga en riesgo alguien o algo que tenga importancia para los personajes protagonistas, es una buena amenaza.

Las **Amenazas** tienen cuatro partes:

- Un título o una frase corta que describe cuál es la amenaza, como “Sirius Black ha escapado de Azkaban”.
- Una lista de personajes amenazados y personajes responsables de dicha amenaza. Normalmente incluye a los personajes protagonistas, pero no siempre.
- Explicitar qué está en juego; lo que los personajes perderán si la amenaza se cumple, como “la vida de Harry”.
- Saber el próximo paso de la Amenaza. Deberás ir dando muestras de cómo la amenaza va abriéndose camino de tal manera que los personajes puedan anticiparla y tengan una oportunidad para detenerla. Si no actúan o ignoran dichas muestras, la amenaza seguirá su curso.

Asegúrate de ir actualizando tus amenazas después de cada sesión. Cualquiera de las cuatro partes es susceptible de cambios, dependiendo de lo que ocurra en la historia.

Y eso es todo. Ya sabes todo lo necesario para jugar y crear tu propia aventura en Hogwarts. Haz tus **movimientos**, asegúrate de seguir los **Principios** y tu **Agenda** y ¡a divertirse!



¿QUÉ PASA SI...

...ALGUIEN HABLA DEMASIADO O MUY POCO?

Puedes atajar este problema haciéndole preguntas a la persona más callada. Siempre es bueno hacer preguntas como “¿Qué quieres hacer ahora mismo?” o “¿Qué sientes sobre esto?” Asegúrate de usar su nombre de bruja o mago y hacerle la pregunta directamente a su personaje.

Considera que a veces, los jugadores más callados, pueden estar disfrutando de la historia a pesar de su pasividad. Ofréceles la oportunidad de participar, pero no los fuerces a hacerlo.

Si eres tú el que habla demasiado, haz preguntas a todos. Puedes preguntar cosas como “¿Qué pinta tiene esta sala?” o “¿Cómo está actuando ahora mismo el fantasma?” Sí, lo de describir el mundo se supone que es cosa tuya, pero también está bien que de tanto en tanto puedan hacerlo el resto de jugadores.

...TODO EL MUNDO ME MIRA Y NO SÉ QUÉ DECIR?

No entres en pánico. Esto indica que es un buen momento para hacer un **movimiento del narrador**. Presenta algo novedoso en la historia como un estudiante nuevo o una sala desconocida, haz que ocurra algo inesperado o haz una pregunta... y a ver cómo reaccionan los personajes.

Si la historia te tiene bloqueado no tengas problema en decir “Vale, no sé qué puede ocurrir a continuación”. Haz una pequeña pausa para organizar tus ideas o pregúntale a los jugadores qué creen que podría ocurrir. ¡Recuerda que esta es una historia colaborativa!

...NO RESOLVEMOS TODOS LOS MISTERIOS?

Podrías terminar la aventura sin tachar de tu lista todas las preguntas de **Misterio**. Si a los jugadores les ha gustado cómo ha terminado la aventura no tienes por qué preocuparte por ellos. Si, por el contrario, mencionan los aspectos que se han quedado sin resolver tal vez es que consideran que la aventura tiene algo más que ofrecer. Eso quiere decir que la sesión podría alargarse un poco más para resolverlas, seguir jugando en otra ocasión... y si no se puede seguir jugando, pregúntales directamente cuáles creen que podrían ser las respuestas y charla al respecto proponiendo vuestras propias soluciones.

...NO SABEMOS QUÉ HACE UN HECHIZO?

La lista de hechizos solo incluye los nombres de hechizos y encantamientos. Esto se ha hecho así para que cuando alguien realice un hechizo describa su efecto. Mientras dicho efecto encaje con el nombre del hechizo y todos los jugadores estén de acuerdo, seguid adelante.

La lista de hechizos tiene algunas sugerencias sobre cómo algunos hechizos pueden infligir o evitar Condiciones. De cualquier modo, la mayoría de los hechizos tienen sus consecuencias en la ficción, tales como provocar hipo o hacer que los objetos vuelen. Y recuerda, para realizar un hechizo, la bruja o mago debe decir correctamente las palabras ¡y agitar la varita!

...MI GRUPO CREE QUE NO ES NECESARIO USAR TODAS LAS REGLAS?

No hay problema. Puedes usar tantas o tan pocas reglas como quieras. Si tu grupo quiere jugar sin usar Condiciones, no las uses. Si no quieres escribir y tachar Misterios, no preguntes por ellos. Es vuestro juego.

...NO SÉ ALGO SOBRE EL MUNDO MÁGICO O ALGUIEN SABE MÁS QUE YO?

No te preocupes. Esta es la historia de vuestro grupo; de nadie más. Está bien inventarse cosas para adecuarlas a vuestra aventura. No tienes por qué seguir los libros o las películas.

Si alguien te corrige sobre alguna cuestión del mundo mágico acéptalo, pero solo si tiene sentido dentro de la historia. Si alguien está acaparando la partida corrigiendo al grupo constantemente recuérdale que esta es una historia original. Aunque las películas hayan cambiado u omitido cosas de los libros, siguen siendo buenas historias.

Si realmente necesitáis saber algo siempre se puede detener unos segundos la partida para buscarlo online.

...ESTAMOS EN MEDIO DE LA CEREMONIA DE SELECCIÓN Y EL SOMBRERO SELECCIONADOR NECESITA CANTAR SU CANCIÓN?

¡Deberías cantarla!



REFERENCIAS PARA EL NARRADOR



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 protagonistas.
- 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.





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
Complexión		
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	3-4 - Fénix
4 - Sabiduría - Nogal	4 - Segunda Mano	
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, Chivitel, 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, Merop, 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	Lchuza (<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, saltate 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.

✧ Gryffindor ✧

1 - ¿A quién de vosotros defendí cuando unos de cursos superiores te estaban molestando? (*amigo*)

2 - ¿Quién estuvo recluso injustamente conmigo tras hablar con un profesor? (*amigo*)

3 - ¿Quién es mi mejor compañero en el equipo de Quidditch? (*amigo*)

4 - ¿A quién de vosotros acudiría si tuviese que ir a buscar algo a la biblioteca? (*amigo*)

5 - ¿Quién de vosotros tiene la misma posición que yo en un equipo de Quidditch de otra casa? (*rival*)

6 - ¿A quién de vosotros reté a un duelo por insultar a un amigo? (*rival*)

✧ Hufflepuff ✧

1 - ¿A quién de vosotros he ayudado alguna vez a buscar su mascota perdida? (*amigo*)

2 - ¿Con quien me colé en la cocina antes de el banquete de Halloween? (*amigo*)

3 - ¿A quién le gusta pasar las tardes de los fines de semana en el invernadero conmigo? (*amigo*)

4 - ¿Quién se sentó conmigo en el primer viaje en el Expreso de Hogwarts? (*amigo*)

5 - ¿Con quién de vosotros me metí en una bulla por insultar a mi mascota? (*rival*)

6 - ¿A quién no soporto por pasar demasiado tiempo con mi mejor amigo/a? (*rival*)

✧ Ravenclaw ✧

1 - ¿Quién me ayudó a estudiar toda una noche para un examen de Historia de la Magia? (*amigo*)

¿A quién de vosotros dejo copiar mis apuntes de encantamientos? (*amigo*)

3 - ¿Quién de vosotros comparte mi obsesión por alguna extraña criatura mágica? (*amigo*)

4 - ¿A quién acudo cuando necesito saber algo que no puedo buscar en la biblioteca? (*amigo*)

5 - ¿A quién le tengo manía por sacar mejores notas que yo en mi asignatura favorita? (*rival*)

6 - ¿A quién de vosotros le tengo rechazo por haber copiado en un examen? (*rival*)

✧ Slytherin ✧

1 - ¿Quién de vosotros descubrió una sala secreta en el castillo conmigo? (*amigo*)

2 - ¿A quién de vosotros no delaté cuando se escapó fuera del horario permitido? (*amigo*)

3 - ¿Quién se sienta siempre a mi lado durante las comidas? (*amigo*)

4 - ¿Cual de vuestras familias ha sido cercana a la mía durante generaciones? (*amigo*)

5 - ¿De quién de vosotros opino que alardea demasiado? (*rival*)

6 - ¿Quién de vosotros duda en público de mis habilidades académicas o mágicas? (*rival*)

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	Cierva/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.



MOVIMIENTOS DEL JUGADOR



MOVIMIENTOS BÁSICOS

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.

MOVIMIENTOS MÁGICOS

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 cueros 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.

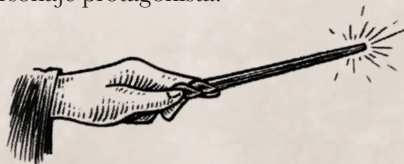
Entre 7 y 9, elige una:

- 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.





LAS REGLAS DEL QUIDDITCH



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 espécificos 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.



REFERENCIAS DE LA AMBIENTACIÓN



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.
- **Proyector 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's
- Posada Cabeza de Puerco
- Estación de Hogsmeade
- Honeydukes
- Tetería de Madam Puddifoot
- Casa de los Gritos
- Las Rres Escobas
- Tienda de bromas Zonco

Callejón Diagón, 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

CRATURAS MÁGICAS

- Acromántula
- Basilisco
- Boggart
- Bowtruckle
- Caballo alado
- Centauro
- Cerbero
- Crup
- 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

