

A stylized phoenix with orange and yellow wings, perched on a circular emblem.

La Orden del Fénix

EL TERCER ENFRENTAMIENTO

Basado en el universo

Harry Potter

ÍNDICE

CONTENIDO	3
ANTES DE COMENZAR (ANOTACIONES DEL AUTOR)	3
EL SISTEMA DE JUEGO	4
FICHA DE PERSONAJE	4
COMBATE	5
DETALLES FINALES	5
LA ORDEN DEL FÉNIX: EL TERCER ENFRENTAMIENTO	6
LA PETICIÓN DEL DUMBLEDORE	6
LA CASA DE LOS BODE	6
EL MINISTERIO DE MAGIA	8
OFICINAS DEL DEPARTAMENTO DE MISTERIOS	8
EL CALLEJÓN KNOCKTURN	9
OTHERWOOD 27	9
GOLDENPLACE 13	10
CÁMARAS DEL DEPARTAMENTO DE MISTERIOS	10
FINAL DE LA PARTIDA	12
APÉNDICE	13
INFORMACIÓN ADICIONAL	13
PNJ'S	14
LISTA DE HECHIZOS	16
CREACIÓN DE PERSONAJES	18

CONTENIDO

Este módulo contiene:

- La aventura **“La Orden del Fénix: El tercer enfrentamiento”**, con una explicación detallada del sistema de juego.
- Un **apéndice** con información adicional y fichas de PNJ (personajes no jugadores)
- Una breve **guía de creación de personajes** para jugar nuevas aventuras.
- Un archivo PDF separado de la guía con las **fichas de personaje** para poder imprimir fácilmente.

ANTES DE COMENZAR (ANOTACIONES DEL AUTOR)

Es muy recomendable que, si vas a dirigir esta aventura, estés familiarizado con la saga *Harry Potter* de J. K. Rowling y, en menor medida, con sus adaptaciones cinematográficas. El mundo en el que se desenvuelve la historia cuenta con ciertas características y detalles que son importantes a la hora de saber casar el entorno con los sucesos y las reacciones. Si no conoces la saga, es mejor que eches un vistazo en Internet, pues es crucial que el director de esta partida se vea cómodo en este ambiente y sienta que puede controlar la situación.

Este módulo está pensado para **5 jugadores**, aunque puede jugarse cómodamente con 6. En cualquier caso, no se recomienda jugar con 7 jugadores ya que el desafío puede ser demasiado fácil y la dirección algo caótica. Su duración está estimada **entre 3 y 4 horas**, pero no tengas miedo de que, al final, la partida finalice en menos tiempo. Es preferible que los jugadores disfruten dos horas de una aventura en la que ellos han tomado las decisiones a jugar cuatro horas como meros espectadores.

Por último, si tienes alguna opinión, pregunta o sugerencia sobre el contenido de este módulo, te invitamos a que escribas a laesquinaamarillarol@gmail.com . Estaremos encantados de leer tu experiencia jugándolo y las ideas que se te hayan ocurrido.

LA ORDEN DEL FÉNIX: EL TERCER ENFRENTAMIENTO (ABRIL 2014)

Basado en la saga “Harry Potter” de J. K. Rowling.

Este contenido no cuenta con los derechos de la propiedad intelectual. Su difusión es gratuita y, por ello, queda prohibida su venta.

Escrito por Unai Rojo.

Miembro de la asociación cultural La Esquina Amarilla (<http://laesquinamarilla.blogspot.com>)

EL SISTEMA DE JUEGO

FICHA DE PERSONAJE

Todos los jugadores necesitarán una ficha de personaje de las 7 que pueden escogerse, a saber:

- Alastor “Ojoloco” Moody.
- James Potter.
- Lily Potter.
- Minerva McGonagall.
- Remus Lupin.
- Rubeus Hagrid.
- Sirius Black.

Cada jugador deberá disponer de 4 dados de Fudge (desde ahora los llamaremos 4dF). En su lugar, también pueden utilizarse dados de 6 caras, teniendo en cuenta lo siguiente:

- Los valores 1 y 2 representan **valor negativo o fracaso [-]**.
- Los valores 3 y 4 representan **valor neutro o cero [0]**.
- Los valores 5 y 6 representan **valor positivo o éxito [+]**.

Todas las fichas de personajes tendrán los siguientes campos:

- **Nombre del personaje.**
- **Frase representativa** que define a grandes rasgos la filosofía del personaje.
- **Características** divididas en *Físico*, *Mental* y *Social*. Cada una de ellas tendrá asignado un valor numérico y unos Rasgos que pueden forzarse en acciones concretas. Cada vez que un jugador pueda justificar un rasgo al realizar una acción, ganará un éxito adicional (+1) en la prueba, exceptuando aquellos rasgos que empiezan por el determinante “Muy”, que ofrecerá 2 éxitos adicionales.

(Ejemplo: Ojoloco acaba de desarmar a un mortífago y va a propinarle un puñetazo para noquearlo. Ojoloco tiene un valor en Físico de -1 y, tras tirar 4dF, sus resultados han sido +, +, 0, -, lo que podremos traducir en 1. Con lo cual, el resultado de la tirada de Físico habrá sido de 0, pero Ojoloco puede forzar su rasgo Nudillos gruesos, lo que le da un éxito adicional y hace que el resultado final sea de 1. No ha sido el puñetazo más fuerte que el auror habrá dado, pero no va por mal camino).

- **Disciplinas** que representarán la destreza que poseen los personajes con algunos de los tipos de conjuros y aspectos que comprenden el mundo mágico, a saber:

- *Artes oscuras*: comprenden conjuros que se utilizan para causar daño.
 - *Encantamientos*: son los hechizos que crean ilusiones o manipulan el entorno.
 - *Herbología*: representa los conocimientos del personaje sobre plantas y hierbas mágicas, y de sus efectos y posibles aplicaciones.
 - Historia de la magia: engloba todo lo que tenga que ver con hechos históricos del mundo de la magia, así como ciertos objetos emblemáticos o personajes famosos.
 - *Pociones*: es la disciplina dedicada a la creación y reconocimiento de pociones mágicas.
 - *Transformaciones*: son todos aquellos hechizos que pueden convertir unas cosas en otras.
- Naturalmente, el universo de Harry Potter comprende más disciplinas, pero en esta aventura no tendrían una aplicación útil y, por ello, no están incluidas.

- **Heridas**, representadas en cuadrados blancos. Están divididos en *Leves*, *Graves* y *Mortales*. Cuando un personaje recibe una herida, debe tachar uno de los cuadrados, dependiendo del tipo de herida recibida (para saber más sobre cómo los personajes pueden recibir heridas, consulta la sección “Combate”, más abajo). Cuando un personaje ha tachado todas las heridas de una categoría, deberá sustituirlas por la categoría inmediatamente superior (de esta manera, si un personaje ha tachado todas sus heridas Leves, cuando reciba una herida de este tipo de tachará como herida Grave). Por cada herida Grave que el personaje tache, tendrá un fracaso adicional a todas sus tiradas, y si llega a perder su herida Mortal, quedará incapacitado y sin poder realizar ninguna acción. No obstante, podrá recuperarse a través de hechizos y ungüentos curativos.

(NOTA: dado que se ha intentado dar el mayor sentido a la aventura con la historia de la saga, los personajes nunca morirán).

- **Especial**, donde aparecerá una habilidad que el personaje posea. En la descripción aparecerán tanto sus efectos como su tiempo de activación (si lo tuviera).

- **Descripción**, donde resumirá los aspectos más importantes del trasfondo del personaje.
- **Lista de hechizos**, donde se describirán todos los conjuros que podrá utilizar el personaje. Los hechizos estarán divididos en categorías dependiendo de su tipo, y cada uno tendrá una dificultad que deberá igualarse o superarse para que el hechizo se realice con éxito.

(Ejemplo: Sirius va a lanzar un encantamiento patronus para combatir a un dementor. La dificultad del hechizo es 2, y el valor de Sirius en Encantamientos es 2. El resultado de los 4dF ha sido +, 0, -, -, lo que podemos traducir en -1, con lo que el resultado final será de 1. Parece que Sirius va a tener que correr si no quiere que absorban su felicidad).

COMBATE

El combate se dividirá en turnos, que tendrán una duración "on-rol" aproximada de 3 segundos. La iniciativa la llevarán los personajes con mayor valor en la característica Mental (si dos o más personajes tienen el mismo valor en Mental, resólvolo con una tirada de Mental con 4dF). La iniciativa se calculará al comienzo de la aventura y, desde entonces, será siempre la misma.

Durante el combate, los personajes pueden llevar a cabo las siguientes acciones:

- **Acción de movimiento (medio turno)**: un personaje con un valor en Físico de 0 podrá moverse 3 metros. Teniendo en cuenta esto, cualquier personaje con un punto por encima de 0 en Físico podrá moverse un metro más, mientras que los personajes con 1 punto por debajo de 0 podrán moverse un metro menos. Los ataques físicos se considerarán acciones de movimiento, y serán tiradas enfrentadas de Físico.
- **Lanzar hechizo (varía)**: los personajes pueden emplear medio turno para lanzar un hechizo, o emplear un turno completo para obtener un éxito adicional en el hechizo. Un personaje sólo puede lanzar un hechizo

por turno. Cuando se lanza un hechizo, se debe igualar o superar la dificultad establecida en la descripción del mismo. Si al lanzar los dados el resultado es negativo, podrá haber consecuencias negativas para el lanzador.

- **Defenderse (varía)**: los personajes pueden utilizar dos maneras para defenderse de un hechizo:

- *Mediante escudo (medio turno)*: un personaje puede defenderse de un hechizo haciendo una tirada enfrentada con la tirada para lanzar el hechizo de su atacante. Si iguala o supera la tirada, evadirá el hechizo y no sufrirá ninguno de sus efectos; si por el contrario no consigue igualar la tirada, el conjuro impactará pero realizará sus efectos con la diferencia entre ambas tiradas.

(Ejemplo: un mortífago ha lanzado un maleficio rechazo a James Potter con una tirada de Artes oscuras de 4, y éste va a intentar defenderse. Tras lanzar los dados, James ha sacado +, +, 0, 0 que, junto con su valor de 0 en Artes oscuras, tiene un resultado final de 2. Como James no ha conseguido igualar a su atacante, el maleficio le impactará pero sus efectos serán los de una tirada final de 2).

- *Esquivando el hechizo (turno completo)*: los personajes pueden apartarse de la trayectoria del conjuro. Si superan una tirada de Físico de dificultad 1, se apartarán del hechizo atacante y no sufrirán sus efectos. Algunos hechizos no pueden esquivarse.

Si los personajes llevan a cabo cualquier otra acción que no puedas encajar en estas categorías, decide tú cuál será su gasto en turnos.

DETALLES FINALES

Antes de comenzar a jugar, asegúrate de que todos los jugadores tienen todo el material necesario, que han entendido el sistema de juego y que todas sus dudas han quedado resueltas. Una vez hecho esto, podemos comenzar.

LA ORDEN DEL FÉNIX: EL TERCER ENFRENTAMIENTO

LA PETICIÓN DE DUMBLEDORE

Los personajes comenzarán reunidos en el salón de la casa de los Potter, en el Valle de Godric a las 11 AM del 2 de Agosto de 1980. Aparte de ser el hogar de la recién estrenada familia, ya que hace apenas dos días ha nacido su primer hijo, Harry, también hace sus veces de piso franco de La Orden del Fénix. A pesar de no encontrarse allí al comenzar la partida, ha sido Albus Dumbledore quien les ha citado, apareciendo en escena minutos después. Por su gesto, no parecerá que traiga buenas noticias. Les pedirá que se sienten y comenzará a hablarles.

“Siento tener que aparecer de esta manera, sobre todo cuando disfrutáis del nacimiento de Harry. No quiero quitaros el derecho a descansar, pero he de pedirlos un favor: la señorita Dorothy Bode contactó conmigo esta misma madrugada y me ha pedido ayuda para encontrar a su marido, Broderick, quien desapareció ayer al ir al ministerio, como cada día. Para quienes no lo conozcáis, es un trabajador del Departamento de Misterios, un inefable, y éste es el principal dato que me haría pensar quién está detrás de todo esto. Necesito que investiguéis esta desaparición, pues si Quien-vosotros-sabéis llegase a entrar en el departamento, quién sabe qué podría pasar. La señorita Bode vive en el 59 del lado Norte del callejón Diagon, al lado de Flourish y Blotts.”

A continuación, se dirigirá hacia Ojoloco.

“Alastor, como auror y empleado del Ministerio tendrás más facilidades que los demás para conseguir información. Te pido que hables con el director del Departamento de Misterios, será de gran ayuda conocer los detalles de en qué estaban trabajando últimamente. Está claro que no se trata de una casualidad.”

Tras ello, hablará a Lupin.

“Severus está demasiado ocupado y no ha podido preparar la poción de matalobos, así que me temo que tendrás que acudir al callejón Knockturn. Sé que no es de tu agrado pero, si mi reloj biológico sigue funcionando como debería, mañana será luna llena. Lo siento, Remus.”

Éste detalle será importante para el personaje, pues al día siguiente será luna llena. Finalmente, antes de despedirse, volverá a dirigirse a todos.

“Os recomiendo extrema precaución. Hasta ahora, nadie había sido tan osado como para atentar contra el Departamento de Misterios, y hacerlo no ha sido una cuestión de valor, sino de interés. Sea lo que sea que quieran de entre sus paredes, no me cabe duda de que harán lo que sea necesario para conseguirlo. De nuevo, disculpad que deje esto en vuestras manos, pero en cuanto me sea posible me reuniré con vosotros.”

Dumbledore desaparecerá y les tocará a los personajes trazas el plan de acción. A continuación describiremos los lugares que, de manera predilecta, visitarán.

LA CASA DE LOS BODE (MAPA 1)

Esta casa tiene una puerta pequeña, prácticamente pegada a la famosa tienda de libros. Cuando los personajes llamen a la puerta, pasará un momento hasta que una mujer de pelo moreno, nariz pequeña y ojos muy abiertos abra. Irá vestida con pantalones vaqueros un par de tallas más grandes y una blusa amarillenta. En realidad no se trata de Dorothy Bode, sino de **Rodolphus Lestrangle**, que se estará haciendo pasar por ella gracias a una poción multijugos (para saber más detalles sobre esta poción, consulta la sección “Información adicional”, en la página 00). La forma de actuar de la falsa Dorothy será, cuanto menos, de chiflada, aunque en realidad sea una percepción equivocada, pues lo cierto es que Rodolphus está demasiado nervioso como para manejar la situación con naturalidad.

Así pues, la interpretación de este personaje puede ser libre, mientras dé a entender que parece una mujer algo trastornada. Les hará pasar y los personajes se encontrarán en el **salón principal**. A primera vista, parece una casa muy desangelada, sin fotos y apenas con unos pocos muebles y dos estanterías con algunos libros (si los personajes curiosean las estanterías, puedes acudir a **“Apéndice” > “Información adicional”** para encontrar algunos libros), dando la sensación de haber más espacio del que en realidad hay. Rodolphus intentará evadir las preguntas de los personajes

inventándose cosas u ofreciéndoles té constantemente, hasta que llegado el momento irá a la **cocina** para servirles un tentempié. Lo que en realidad hará será extraer la piel de serpiente muerta de la poción multijugos que tiene en el fuego de la encimera para después machacarlo y añadirlo como ingrediente final.

Aquí describiremos algunas de las opciones que los personajes pueden contemplar.

- Si lo deseas, puedes hacer una tirada secreta de Pociones y, en caso de que iguale o supere una dificultad de 3, puedes revelarles que les llega cierto olor a piel de serpiente recocida.
- Pueden inspeccionar la casa en ausencia de la señorita Bode. La habitación más próxima desde su ubicación será la **habitación de invitados**. En este pequeño lugar hay dos camas individuales, un armario y, en una esquina, una mesa circular con una foto de la boda del matrimonio Bode. Es una imagen en movimiento que capta los momentos de la boda, y en ella se ve cómo, a pesar de que Dorothy parece tremendamente feliz, Broderick simplemente esboza una sonrisa, lo que da a entender que parece ser un tipo muy poco sentimental. Tiene buena altura, los pómulos muy marcados y un cabello corto y negro por el que asoman visibles entradas.

En el pasillo de camino a la cocina estará el **cuarto de baño**. Si los personajes quieren entrar sin ser vistos, deberán igualar o superar una tirada de sigilo con Físico de dificultad 1. Es un cuarto completamente equipado, aunque el espacio es bastante limitado y prácticamente un personaje podría moverse dos o tres pasos (en el caso de Hagrid, puede que uno). No parece un escenario especialmente útil a primera vista, pero en ese cuarto de baño hay peines con pelos de ambos, perfectamente utilizables para una poción multijugos. El peine rojo será el de Broderick, que destacará por tener bastantes pelos cortos dada su alopecia; mientras que el de Dorothy será un peine negro, con menos cabellos pero más largos.

La última habitación a explorar es la **habitación de matrimonio**. Entrar aquí requerirá una tirada de sigilo con Físico de dificultad 2, o Rodolphus reparará en su presencia. Encima de la cama de matrimonio, los personajes podrán encontrar una camisa de hombre

tirada sin doblar. También podrán reparar en que la puerta del armario doble está abierta. Por último, si utilizan el conjuro *“transfiguración reveladora”* (Dificultad 2), pueden encontrar unas palabras que se dibujarán en exterior de la puerta abierta del armario, que dirán: *“Hoy irá Nicolas Flamel. Ve una hora antes”*. Únicamente se revela el mensaje, no habrá posibilidad de saber ni cuándo se plasmó ni quién lo hizo.

Si Rodolphus **repara en que se están moviendo por la casa o le pillan moliendo la piel de serpiente, automáticamente se pondrá a la defensiva**. Su gesto cambiará completamente y los personajes observarán cómo, lejos de parecer ahora una trastornada, la señorita Bode tiene un gesto muy serio y, sobre todo, una varita demasiado bien empuñada como para pensar que no fuera a usarla. A partir de ahora, cuando se origine un combate puedes consultar en la sección **“Apéndice” > “PNJ’s”** las estadísticas de los personajes no jugadores. Si Rodolphus es vencido, pasarán unos minutos hasta que vuelva a su forma original y tanto Sirius como Remus puedan reconocerle fácilmente (los demás personajes deberían hacer una tirada con Mental de dificultad 2, dado que hace tiempo que no se deja ver y su aspecto está muy desmejorado). Rodolphus tenía la misión de mantener secuestrada a Dorothy Bode como medio para hacer que Broderick confesara, pero lo que los mortífagos quieren que confiese él no lo sabe, aunque sí es consciente de que lo han raptado también, y no sólo a él, sino que **han ido a por todos los inefables**. La mantenía bajo control gracias a la *“maldición imperius”*, pero su gusto por las torturas hizo que, la noche del día anterior, la matase sin querer. De modo que contactó con los suyos para que le suministraran poción multijugos y así hacerse pasar por ella, pero únicamente le dieron una petaca con una ración (que podrán encontrar vacía en uno de los cajones de la encimera de la cocina) y un caldero con poción multijugos sin terminar. Toda esta información pueden obtenerla con tiradas de Mente o Social (siempre que los jugadores sepan justificar la tirada), y la información la obtendrán a tu discreción. No se trata de información que no puedan obtener por otras vías, así que valora si la interpretación de los personajes es lo suficientemente buena como para hacer cantar a Rodolphus. El qué hacen con él recae completamente en ellos, pero recuerda que Ojoloco es un aurore y en la oficina de aurores (piso 2, en el Departamento de

Aplicación de la Ley Mágica) del Ministerio **tienen calabozos provisionales** (prisión preventiva antes de su juicio para ingresar en Azkaban). También puede acudir a sus compañeros **Frank y Alice Longbottom** (tanto por ser aurores como miembros de La Orden del Fénix) mediante un patronus y ellos se aparecerán para llevárselo. No obstante, es recomendable que invites a los jugadores a que ellos mismos busquen soluciones, limitándote a ofrecerles información en caso de que pregunten.

Si los personajes no **toman ninguna de estas iniciativas** y observas que transcurre mucho tiempo sin que hagan nada, Rodolphus intentará echarles de casa con cualquier excusa, como que necesitará estar sola o no quiere que los raptos sospechen y le hagan daño a Broderick.

EL MINISTERIO DE MAGIA (MAPA 2)

Antes de comenzar a describir este lugar, es importante que los jugadores sepan que **ningún mago puede aparecerse en el Ministerio de Magia**. Por norma general, utilizan entradas escondidas en el mundo muggle, como retretes públicos, paredes mágicas o cualquier otra cosa que se te pueda ocurrir (cuanto más estrambótica, mejor). Posiblemente esto no afecte al desarrollo de la trama, pero por lo que a la ambientación respecta, es importante que tanto los jugadores como el director de juego lo tengan en cuenta.

Entren por donde entren, aparecerán por una **chimenea aleatoria** a tu elección. En horarios matinales el Ministerio de Magia tiene una buena afluencia de trabajadores, y no está de más recordar que en el Ministerio **hay mucho miedo y desconfianza** dados los tiempos que corren, así que no es raro que los personajes noten que haya ciertas personas a su alrededor que les miren de manera extraña.

Los trabajadores del Ministerio (en el caso de los personajes, sólo Ojoloco) pueden “pasear” por las instalaciones de manera relativamente libre; aquellos magos que no están en plantilla deben registrar su entrada en **recepción**. Este lugar está ocupado por un chico llamado **Andrew Bagnold** (los personajes podrán saberlo a través de un cartel que habrá en la ventanilla), y por su apellido, es evidente que debe ser familia de la actual ministra de magia, Millicent Bagnold (se trata de

su sobrino). Es un chico que ostentará los veintipocos, de cabello corto castaño y orejas grandes. Su mejor entretenimiento es lanzar la varita al aire y cogerla por el mango, pero todo ello sin poder quitar su permanente cara de aburrimiento.

Podrá informar a los jugadores de que **Marcus Kattcher**, director del Departamento de Misterios, estará en su despacho trabajando. Si bien no puede permitirles pasar (cosa que tampoco evitará si los personajes lo hacen), el procedimiento dicta que debe mandar una lechuza para avisar de que alguien quiere verle (en la notificación dirá de quién se trata y por qué). Si se trata de hablar con él por la **desaparición de Broderick Bode**, la lechuza volverá con la **confirmación de que podrán pasar**, pero **cualquier otro tema a tratar lo rechazará**.

De camino al **ascensor** los personajes pueden encontrarse con el **puesto de periódicos de El Profeta**. Si tienen interés en leerlo, puedes consultar la sección “Información adicional” para decirles cuáles son las noticias. Como carecerán de importancia para la trama, puedes resolverlo diciendo que no pone nada de interés. El ascensor desciende después de adentrarse hacia el interior y, si descienden hasta la 9ª planta, llegarán a las oficinas del Departamento de Misterios.

OFICINAS DEL DEPARTAMENTO DE MISTERIOS (MAPA 3)

La **oficina principal** consta de un pequeño habitáculo donde los personajes podrán encontrar a un tipo de melena hasta los hombros color rubio cenizo, bien entrado en los cuarenta y con aspecto cansado y agobiado a la par. Se trata de Marcus Kattcher, como indicará la placa de su mesa, y recibirá a los personajes con los mejores modales posibles, que serán pocos. Podrá contarles, si no lo sabían ya, que no sólo Broderick ha desaparecido, sino que los otros dos inefables del departamento han corrido la misma suerte. Sus nombres son **Saul Croacker** y **Augustus Roockwood**, y sus direcciones son **Otherwood 27** y **Goldenplace 13**, respectivamente, ambas en las cercanías de Londres. Saul desapareció el día de hoy, mientras que Augustus ya contará con tres días sin aparecer en el trabajo, aunque éste último estaba de vacaciones. Si han descubierto algo sobre **la piedra filosofal** podrá contarles, pidiendo que se mantenga el secreto, que

Nicolas Flamel acudió a él hace cuatro días pidiéndole que guardase en las cámaras del departamento la piedra filosofal. Dados los tiempos que corren, Flamel temía por su vida y la de su esposa y, a cambio de una suculenta cantidad de dinero en las manos de Kattcher, éste accedió, otorgándole a Bode la tarea de guardarlo ya que, a pesar de ser el director, **no tiene permiso para entrar en las cámaras**. Si los personajes preguntan por Flamel, Kattcher sabrá que ahora mismo vive en alguna parte de Escocia y no podrá localizarle. Les agradecerá la ayuda, pero les pedirá que, si van a seguir buscándolos, lo hagan ya y que cuenten con él en todo lo que pueda ayudarles, pues bastante mal se las estará viendo en aquel momento para rendir cuentas a la ministro de por qué lleva el departamento dos días sin actuar como debería.

En la zona de la **entrada a las cámaras**, los personajes podrán ver una pared oscura donde parece terminar el pasillo. No sabrán que en realidad es una **entrada oculta por la que únicamente pueden acceder los inefables**, pero dado que el final de la trama está ahí dentro, pasaremos a narrar otros escenarios donde los personajes podrán seguir recabando información.

EL CALLEJÓN KNOCKTURN

Este lugar es una continuación del callejón Diagon, aunque apartada y bien diferenciada, donde la gente que lo transita es extraña y, en ocasiones, peligrosa. Lupin sabe que en el único sitio “de confianza” donde podrá encontrar la **poción de matalobos**, que le ayudará a controlarse en su estado de licántropo, será en la tienda “**El Profetizador Estrellado**”. Esta tienda tiene una luz muy tenue, y su principal decoración son ojos que parecen mirar a quien entra, manos con moho y algún que otro animal pequeño disecado. Está regentada por **el viejo Womak**, un hombre de corta estatura que ostentará cerca de los setenta años, ceñudo y de aspecto miserable. Ya habrá tenido trato con Remus anteriormente, aunque fingirá no conocerle si llega a la tienda con alguien más. Venderá la poción de matalobos por 5 galeones (cantidad que Lupin puede tener perfectamente), y además, asegurará que **hay “gente” que compra “cosas”** en su tienda, y que por una módica cantidad podría dejar de hacerlo (no obstante, se negará a decir qué es lo que compran, alegando la confidencialidad del cliente, lo que

en realidad significa el miedo a que vayan a visitarle). Si por algún casual mencionaran a **los inefables desaparecidos**, el viejo Womak podrá decir que a uno de ellos, hace unos días, le vendió **una pareja de armarios evanescentes**.

OTHERWOOD 27 (MAPA 4)

Esta pequeña casa de dos plantas se encuentra en medio de un campo enorme, a las afueras de Londres, lejos de miradas muggles. Con una tirada de Mental de dificultad 2, los personajes podrán intuir desde fuera que hay signos de combate, pues el techo de paja estará descolocado en la parte trasera. Podrán darse cuenta claramente de ello si entran en la casa (la puerta estará entreabierta) y observan el lugar: habrá varios jarrones rotos en el suelo, alguna que otra ventana destrozada y rastros de hollín en las paredes. En la planta de abajo podrán encontrar el **salón**, la **cocina** y una **habitación**. Unas escaleras conducirán a la planta superior donde los personajes podrán encontrar un espacio diáfano, similar a una **buhardilla (4)**, aunque con dos armarios y dos camas individuales. Uno de esos armarios es un **armario evanescente**, y con una tirada de Historia de la magia de dificultad 1 los personajes podrán saber qué es (si no lo saben ya), mientras que si superan una dificultad de 2 podrán saber que, para que funcione y traslade lo que haya en su interior a su armario hermano, deben pronunciar las palabras “**Armonia nectere pasus**”. Si consiguen acceder al otro lado, encontrarán un hombre apuntándoles con su varita, con un aire muy apurado y con las ropas manchadas. Tiene el pelo cano y los ojos saltones, de color verde. Responderá al nombre de **Saul Croaker** y, cuando se identifiquen como ayuda, les dejará pasar.

Los personajes se encontrarán en un almacén de pequeño tamaño con algunas cajas de madera vacías y llenas de polvo y un sillón. Si observan por las pequeñas ventanas, pueden contemplar el **callejón Diagon**. Croaker se sentará en el sillón cansado, y podrá decirles que los carroñeros fueron a raptarlo a su casa esa misma mañana pero que, por suerte, pudo distraerlos lo suficiente como para meterse en el armario y perderlos de vista. Está al corriente de la petición de Flamel para guardar la **piedra filosofal**, y sabe que era Bode el

encargado de esconderla en las cámaras del departamento, con lo cual, **él no sabe dónde está**. Sin embargo, tras dudarlo un buen rato, se prestará a ayudarles y, si es necesario, **podrá abrirles las cámaras del departamento de misterios**, donde sospecha que la piedra filosofal debe estar aún. Si se ponen en marcha, puedes remontarte a la sección **“El Ministerio de Magia”**.

GOLDENPLACE 13 (MAPA 5)

Esta localidad da lugar a una mansión de tres plantas en un barrio de magos mayormente (e incluso exclusivamente) de sangre limpia. Dentro de la mansión está **Augustus Roockwood**, concretamente en la tercera planta, que hace sus veces de **buhardilla** (puedes hacer que Ojoloco haga una tirada de búsqueda con Mente; si iguala o supera 2, podrá ver que una sombra en la tercera planta, haciendo un movimiento similar a si estuviese en una meredora; si iguala o supera 3, podrá reparar en que, al lado suyo, hay otra sombra más, más pequeña que él). La puerta de entrada está cerrada, por lo que si llaman a la puerta, pasará un momento (Ojoloco podrá ver que la pequeña sombra comenzará a descender) hasta que abra la puerta una elfa doméstica. Esta pequeña, de nariz bastante chata para ser una elfa y ojos de color grisáceo se llama **Tuinn**, de naturaleza tímida y asustadiza (nada raro en los elfos domésticos, acostumbrados a recibir golpes prácticamente cada día). Su primera intención será decirles que allí no se encuentra su amo (una tirada de Mental de dificultad 2 podría revelarles a los personajes que está mintiendo por sus movimientos nerviosos). Convencerla de que les deje pasar requerirá una tirada de Social de dificultad 3, mientras que también pueden optar por hacerlo a la fuerza, en cuyo caso Tuinn no dudará en atacar y defender su hogar.

Las primeras dos plantas de la casa serán poco importantes para el desarrollo de la trama, pero no dejarán de representar una mansión decorada de manera exquisita, con adornos en plata y gran cantidad de cuadros en movimiento que contendrán personajes desde los años 20 hasta la algunas pocas de la Edad Media. Algunos de ellos mirarán a los personajes con aire altivo, mientras que otros podrán incluso preguntarles qué hacen allí, o decirles que se vayan. La primera planta cuenta con un gran salón, una cocina y un cuarto de baño, mientras que la segunda estará compuesta por cuatro

habitaciones y un segundo cuarto de baño. La tercera planta es un desván con gran cantidad de trastos viejos, como muebles y algunas cajas que contendrán artefactos rotos y llenos de polvo. Aquí se encuentra Augustus Roockwood, meciéndose sobre una silla pequeña y mirando al vacío con una ligera sonrisa.

Augustus no ofrecerá ningún tipo de resistencia (de hecho, con una tirada de Mente de dificultad 1 podrán encontrar su varita en el suelo). Se limitará a decir que todo está hecho, que el Señor Tenebroso le ha prometido grandes riquezas por haberle ayudado y que da igual lo que hagan, si lo meten en Azkaban, saldrá dentro de poco. Si lo desean comprobar, los personajes pueden encontrar en su brazo izquierdo **la marca tenebrosa**, que delatará que Roockwood forma parte de los mortífagos. No conseguirán intimidarlo, pero si lo torturan de alguna manera, podría decirles que **él entregó a Bode** para que El-que-no-debe-ser-nombrado consiguiera la piedra filosofal, y aparte de ello, **le dio la dirección de Croacker** por si pudiese ser de ayuda.

Si los personajes han conseguido hacerse con todos los datos y cuentan con la ayuda de Croacker, podremos continuar con la parte final de la trama.

CÁMARAS DEL DEPARTAMENTO DE MISTERIOS (MAPA 6)

Los inefables son los únicos que conocen la manera de acceder a estas cámaras. Croacker musitará unas palabras en la pared de la **entrada a las cámaras (en “Oficinas del Departamento de Misterios”)** y una puerta de color negro se aparecerá, dándoles paso a su interior (dentro de estas paredes, Ojoloco no puede intuir formas a través de ellas).

La primera sala es la **sala de cerebros**. Aquí se encontraran en una sala rectangular bastante vacía, excepto por unos escritorios que rodean un tanque de vidrio de grandes dimensiones que contiene un líquido verde oscuro y unos cerebros color blanco perla que flotan en él. La iluminación es tenue, proveniente de unas lámparas que cuelgan a baja altura con cadenas de oro. Si los personajes intentan tocar el líquido verde, **los cerebros les atacarán** y tendrán que igualar o superar una tirada de Físico de dificultad 2 para deshacerse de sus tentáculos (si no, recibirán una herida leve y tendrán que volver a tirar. Pueden ser ayudados a zafarse por

otros personajes). Croaker se dirigirá directamente hacia una nueva puerta que hará aparecer en la pared, que les dará paso a la **cámara de la muerte**.

Esta sala circular, también con poca luz, está rodeada por unas gradas de piedra a las que se puede ascender por unas pequeñas escaleras, decoradas a su vez por gárgolas de piedra de aspecto terrorífico. En el centro hay un estrado con un arco de piedra de aspecto antiguo tapado por una cortina negra hecha jirones. Los personajes Ojoloco y Hagrid escucharán voces en su interior. Cuando Croaker esté buscando una nueva puerta, desde la grada un mortífago lo fulminará con una maldición asesina, y si se fijan, podrán intuir que en las gradas hay dos personas. Estos dos mortífagos son **Crabbe** y **Goyle**, atacarán a los personajes desde su posición.

Si suben por las gradas, podrán ver una puerta abierta que conducirá a la **cámara del tiempo**, por entonces una sala pequeña llena de todo tipo de mecanismos que miden el tiempo (relojes de pared, de cuco, de arena...). Encontrarán una campana en el suelo y a un bebé envuelto en ropas de adulto (una camisa y unos pantalones vaqueros). Este bebé es Broderick Bode bajo los efectos de la magia del tiempo desatada en la cámara (que los personajes podrán contemplar si realizan con éxito el *"maleficio revelador"*, quedando envueltos en una neblina verde). Bode comenzará a crecer a una velocidad vertiginosa, convirtiéndose en un adulto en cuestión de segundos y pudiendo hablar. Les dirá que **no han conseguido sonsacarle la ubicación de la piedra filosofal**, y les pedirá por favor que le saquen de allí antes de que vuelva el Señor Tenebroso para volver a torturarlo (mientras habla, Bode envejecerá hasta parecer tener noventa años, y dado ese punto, volverá a rejuvenecer).

Antes de que los personajes salgan, Remus Lupin deberá hacer una tirada de Mente de dificultad 1 y, si la supera, verá cómo un reloj de la sala comenzará a dar una vuelta completa (marcando un día entero en cuestión en tres

segundos). Cuando esto suceda, **comenzará a transformarse en hombre lobo** (si no tomó la poción de matalobos, controla a su personaje haciendo una tirada de 2dF por turno y consultando la siguiente tabla:)

- [-, -]: Se mantiene quieto observando alrededor.
- [0, -]: Hará el amago de lanzarse a por un personaje o PNJ al azar. En el siguiente turno lo atacará.
- [+ , -]: Aullará con gran fuerza.
- [0, 0]: Durante un momento, cobrará la consciencia. Pregunta al jugador qué desea hacer.
- [+ , 0]: Intentará huir al exterior.
- [+ , +]: Atacará al personaje o PNJ más cercano.

Si no supera la tirada de Mente, ignorará el poder del reloj y éste no tendrá efecto; si Lupin tomó la poción de matalobos, el jugador podrá seguir controlando al personaje tras la transformación.

Cuando los personajes salgan de la cámara del tiempo, **serán atacados desde abajo** por dos mortífagos (aunque no los reconozcan por el uniforme característico y la máscara, se trata de **Bellatrix Lestrange** y **Lucius Malfoy**). Con la voz grave y distorsionada que les confiere las máscaras, dirán que **el Señor Tenebroso estará a punto de llegar** y acabará con todos ellos. A partir de aquí, **cuenta 5 turnos completos** por cada personaje. Si no consiguen estar fuera del Departamento de Misterios antes de que terminen, **Voldemort** aparecerá. A diferencia de la adaptación cinematográfica, en esta partida Quien-no-debe-ser-nombrado no tiene un aspecto tan serpentino, aunque sí ha sufrido algunas deformaciones, pero conservará mayormente una apariencia humana, e irá vestido con una túnica negra y un capuchón que sólo dejará intuir su rostro. A partir de aquí, si consiguen **sobrevivir 2 turnos**, aparecerá **Dumbledore** junto con **Frank** y **Alice Longbottom** y les darán la oportunidad de escapar mientras ellos se encargan de los mortífagos y distraen a Voldemort el tiempo suficiente. Tómate tiempo para narrar la escena, pues la aventura toca su final.

FINAL DE LA PARTIDA

Han pasado dos días y los personajes están reunidos en el despacho de Dumbledore, en Hogwarts. Éste les contará que al final la piedra filosofal está a salvo y que, tras hablar con Nicolas Flamel, a partir de ahora él será el encargado de custodiar dicho objeto. Al parecer, Voldemort quería utilizarla para crear una sustancia que, junto con sangre de dragón y el poder de su propia varita (hecha de pluma de fénix), conseguiría una sustancia alquímica que le haría inmune a la magia, convirtiéndolo en invencible para cualquier mago.

La narración final cuenta que, lo que los personajes no supieron, es que ese día Dumbledore estuvo en El Caldero Chorreante entrevistándose con una aspirante al puesto de profesora de adivinación, Sybill Trelawney. Aquel día, esa mujer profetizó que el hijo de aquellos que lo han desafiado tres veces será el único que tendrá el poder necesario para derrotar al Señor Tenebroso. No hubiera ocurrido nada malo y Severus Snape no hubiera estado espiando...

APÉNDICE

En esta sección podrás consultar información adicional que no tenga tanta importancia como para aparecer en la descripción de la trama principal, así como algunas explicaciones sobre adaptaciones que se han hecho en la partida o algunas ideas que puedes tantear para introducirlas en la aventura. También encontrarás las fichas de los personajes jugadores y los PNJ que deberás interpretar como director de juego a lo largo de la partida.

INFORMACIÓN ADICIONAL

- ¿Qué libros tiene la familia Bode en sus estanterías?

Los personajes pueden encontrar algunos libros como los siguientes: *“El Ministerio de Magia: historia y algunas historias”*, de William Hollwood. Hace un recorrido por los cimientos de la creación del Ministerio de Magia, sus cambios de testigo y las modificaciones que ha sufrido con el paso del tiempo (todo ello dentro de la postura conservadora del autor); *“¿Qué me ha mordido?”*, de Angulus Rick. Hay quien se ha atrevido a comparar este libro con el famoso *“Animales fantásticos y dónde encontrarlos”* de Scamander, dado que da buenas descripciones acerca de algunas bestias; *“El arte de los números, donde uno y uno pueden ser ocho”*; de Rebecca Lisandglott. Es un complicado libro que intenta justificar mediante algunas cifras de la historia los sucesos más significativos del mundo mágico. Su credibilidad deja mucho que desear, pero su estilo comercial invitó a muchos estudiantes a cursar la asignatura de aritmancia.

- Quien-no-debe-ser-nombrado: ¿por qué llamarlo así?

Si únicamente has visto las adaptaciones cinematográficas de Harry Potter, es posible que no comprendas por qué razón personalidades como Dumbledore no pronuncian el nombre de Voldemort en esta aventura. La razón es sencilla: el miedo. Es cierto que se pronunciar su nombre se utiliza en ocasiones como llamada para los mortífagos o para él mismo, pero lo que premia es el respeto que les infunde a los magos y brujas esa personalidad.

- Poción multijugos

Esta es una curiosa poción, bastante utilizada por J. K. Rowling como recurso para infiltrar a los protagonistas en lugares que, de otro modo, hubieran sido inaccesibles. En las adaptaciones cinematográficas, esta poción no cambia la voz del consumidor, pero la saga de novelas especifica que sí lo hace. Por otro lado, esta poción no funciona a la hora de intentar “copiar” a alguien no humano o con ascendencia no humana (por ejemplo, nadie podría transformarse en Hagrid, dada su condición de semigigante).

- Adaptación de la poción de matalobos

En realidad, el efecto de la poción de matalobos es calmar al licántropo cuando se haya transformado, convirtiéndolo en un animal inofensivo. En esta aventura se ha adaptado para que Lupin siga definido por su característica principal, que es ser un hombre lobo, y que el jugador pueda sacarle partido de alguna manera.

- ¿De qué habla El Profeta?

“La Ministro Bagnold niega rotundamente que el Ministerio vaya negociar.”

“La administración de Azkaban compensará a los voluntarios que se ofrezcan a entrar en filas”.

“Dumbledore: “No hay lugar más seguro que Hogwarts. Los jóvenes están a salvo de todo mal””.

“El Departamento de Aplicación de Ley Mágica sigue revela datos de la desaparición de Geina Stanford”.

“Gambrell Goud asegura que el siguiente mundial de quidditch será impresionante”.

Albus Dumbledore

CARACTERÍSTICAS: Físico: 0, Mental: 4, Social 3.

DISCIPLINAS: Artes oscuras: 2, Encantamientos: 3, Herbología: 2, Historia de la magia: 3, Pociones: 2, Transformaciones: 3.

HERIDAS: 3 Leves, 2 Graves, 1 Mortal.

ESPECIAL: Maestría de conjuros: cuando lanza un conjuro, puede lanzar otra vez los dados con resultado negativo.

Rodolphus Lestrangle

CARACTERÍSTICAS: Físico: 2, Mental: 1, Social 0.

DISCIPLINAS: Artes oscuras: 2, Encantamientos: 1, Herbología: 0, Historia de la magia: 2, Pociones: 0, Transformaciones: 1

HERIDAS: 3 Leves, 3 Graves, 1 Mortal.

ESPECIAL: Ninguno.

Andrew Bagnold

CARACTERÍSTICAS: Físico: 1, Mental: 1, Social 1.

DISCIPLINAS: Artes oscuras: 0, Encantamientos: 2, Herbología: 1, Historia de la magia: 1, Pociones: 1, Transformaciones: 0

HERIDAS: 3 Leves, 3 Graves, 1 Mortal.

ESPECIAL: Ninguno.

Marcus Kattcher

CARACTERÍSTICAS: Físico: 0, Mental: 2, Social 1.

DISCIPLINAS: Artes oscuras: 1, Encantamientos: 1, Herbología: 1, Historia de la magia: 1, Pociones: 0, Transformaciones: 0

HERIDAS: 2 Leves, 3 Graves, 1 Mortal.

ESPECIAL: Ninguno.

El viejo Womak

CARACTERÍSTICAS: Físico: -1, Mental: 3, Social 0.

DISCIPLINAS: Artes oscuras: 2, Encantamientos: 1, Herbología: 2, Historia de la magia: 1, Pociones: 1, Transformaciones: 0

HERIDAS: 2 Leves, 2 Graves, 1 Mortal.

ESPECIAL: Ninguno.

Saul Croacker

CARACTERÍSTICAS: Físico: 1, Mental: 2, Social 0.

DISCIPLINAS: Artes oscuras: 2, Encantamientos: 2, Herbología: 0, Historia de la magia: 1, Pociones: 0, Transformaciones: 1

HERIDAS: 2 Leves, 3 Graves, 1 Mortal.

ESPECIAL: Ninguno.

Augustus Rookwood

CARACTERÍSTICAS: Físico: 0, Mental: 2, Social 1.

DISCIPLINAS: Artes oscuras: 2, Encantamientos: 1, Herbología: 0, Historia de la magia: 1, Pociones: 1, Transformaciones: 1

HERIDAS: 2 Leves, 3 Graves, 1 Mortal.

ESPECIAL: Ninguno.

Grabbe y Boyle

CARACTERÍSTICAS: Físico: 2, Mental: 0, Social 0.

DISCIPLINAS: Artes oscuras: 2, Encantamientos: 1, Herbología: 0, Historia de la magia: 2, Pociones: 0, Transformaciones: 1

HERIDAS: 3 Leves, 3 Graves, 1 Mortal.

ESPECIAL: Ninguno.

Lucius Malfoy

CARACTERÍSTICAS: Físico: 1, Mental: 2, Social 2.

DISCIPLINAS: Artes oscuras: 3, Encantamientos: 2, Herbología: 0, Historia de la magia: 2, Pociones: 0, Transformaciones: 2

HERIDAS: 2 Leves, 3 Graves, 1 Mortal.

ESPECIAL: Ninguno.

Bellatrix Lestrange

CARACTERÍSTICAS: Físico: 2, Mental: 1, Social 0.

DISCIPLINAS: Artes oscuras: 3, Encantamientos: 1, Herbología: 0, Historia de la magia: 2, Pociones: 1, Transformaciones: 2

HERIDAS: 3 Leves, 3 Graves, 1 Mortal.

ESPECIAL: Maestría de conjuros: cuando lanza un conjuro, puede lanzar otra vez los dados con resultado negativo.

Voldemort

CARACTERÍSTICAS: Físico: 1, Mental: 3, Social 2.

DISCIPLINAS: Artes oscuras: 4, Encantamientos: 3, Herbología: 1, Historia de la magia: 2, Pociones: 2, Transformaciones: 3

HERIDAS: 3 Leves, 3 Graves, 1 Mortal.

ESPECIAL: Maestría de conjuros: cuando lanza un conjuro, puede lanzar otra vez los dados con resultado negativo.

LISTA DE HECHIZOS

ENCANTAMIENTOS

- Encantamiento convocador (Accio) Dificultad: varía

Es un encantamiento que hace que un objeto que está a una distancia del que realiza el hechizo vuele hacia sus brazos. La dificultad del hechizo se regirá por la distancia que separe al lanzador del objeto.

- Encantamiento bola de agua (Aqua Volatem) Dificultad: varía

Este conjuro toma el agua de un recipiente o lago y lo manipula para convertirlo en una bola de agua que el mago puede controlar. La dificultad del hechizo se regirá por el tamaño de la bola de agua.

- Encantamiento respiratorio (Anapneo) Dificultad: 0

Anapneo despeja las vías respiratorias en caso de ahogamiento.

- Encantamiento de alentación temporal (Aresto Momentum) Dificultad: 2

Reduce el tiempo en un cuerpo o un objeto, haciendo que todo lo que caiga hacia el suelo no sufra ningún impacto.

- Encantamiento de ascensión (Ascendio) Dificultad: 1

Este conjuro hace a su lanzador ascender a gran altura.

- Encantamiento explosivo (Bombarda) Dificultad: 1

Crea una gran explosión que se centra en un punto concreto. Este punto no puede ser una persona, sino que ha de ser un elemento del ambiente (como el suelo o una pared). Por cada éxito resultante, el conjuro infringirá una herida leve, y por cada dos éxitos, una herida grave.

- Encantamiento Casco burbuja (Caput Bullae) Dificultad: 1

Crea una burbuja alrededor de la cabeza del lanzador que le procura aire limpio. Se utiliza sobre todo para poder respirar bajo el agua.

- Encantamiento de protección invisible (Cave Inimicum) Dificultad: 4

Afecta a un radio de terreno en el cuál ninguna persona que esté dentro podrá ser vista por los demás. No obstante, no están protegidos contra los conjuros.

- Encantamiento confundidor (Confundus) Dificultad: Varía

El hechizo Confundus tiene varios efectos, según su poder. Puede aturdir al enemigo durante unos instantes, inducirle un estado en el que no se encuentra realmente o incluso ideas que lo hagan luchar contra sus aliados.

- Encantamiento aturdidor (Desmaius) Dificultad: 2

Aturde a los enemigos, dejándoles momentáneamente inconscientes.

- Encantamiento de empuje (Enverte Statil) Dificultad: 1

Empuja al oponente hacia atrás, haciendo que pierda fácilmente el equilibrio.

- Encantamiento Reparador de huesos (Braquiam Emendo) Dificultad: 2

Este conjuro puede recomponer huesos rotos. Sanará una herida grave y, por cada éxito por encima de 3, sanará una herida leve.

- Encantamiento sanador de heridas (Episkey) Dificultad: 2

Sirve para curar heridas menores y fracturas. Cura una herida leve y, por cada éxito por encima del 2, curará una herida leve adicional.

- Encantamiento patronus (Expecto Patronum) Dificultad: 2

A través de los pensamientos felices del lanzador, este hechizo genera un escudo contra dementores. También se puede utilizar para enviar mensajes a otro mago, pero estos mensajes deben ser cortos. Si se utiliza de la segunda manera, en una situación que no suponga peligro el conjuro será automático.

- Encantamiento desarmador (Expelliarmus) Dificultad: 2

Este encantamiento desarma al objetivo. Si se hace muy bien, la varita del rival saltará hacia la mano del lanzador.

- Encantamiento sellador de puertas (Fermaportus) Dificultad: 0

Fermaportus sellará una puerta objetivo de manera que no sea posible abrirla manualmente.

- **Encantamiento finalizador de hechizo** (Finite) Dificultad: varía

Puede finalizar el efecto de cualquier encantamiento. Su dificultad dependerá del poder con el que haya sido lanzado el encantamiento a disipar, teniendo que igualar el número o superarlo. Este hechizo sólo funciona contra encantamientos, y no contra trasfiguraciones o maleficios.

- **Encantamiento de fuego** (Incendio) Dificultad: 1

Crea fuego que consume objetos o infraestructuras. Lanzado sobre un ser vivo no tendrá ningún efecto.

- **Encantamiento de parálisis total** (Petrificus Totalus) Dificultad: 2

El ser vivo objetivo sufrirá una parálisis de cuerpo entero, impidiendo su movimiento.

TRANSFORMACIONES

- **Trasfiguración reveladora** (Aparecium) Dificultad: varía

Se utiliza para revelar elementos invisibles, como tinta, objetos o detalles. La dificultad se rige por la efectividad del conjuro que escondió ese elemento.

- **Trasfiguración de ave** (Avifors) Dificultad: 2

Este conjuro convierte objetos inanimados en aves. Si se lleva a cabo con éxito, el ave resultante obedecerá las órdenes del lanzador.

- **Trasfiguración dracónica** (Draconifors) Dificultad: 3

Este conjuro convierte objetos inanimados en dragones pequeños. Si se lleva a cabo con éxito, el dragón resultante obedecerá las órdenes del lanzador.

- **Trasfiguración total** (Piertotum Locomotor) Dificultad: 4

Este conjuro da vida a cualquier objeto o forma (como una estatua, por ejemplo). Conservará las propiedades que poseyera como objeto inanimado y obedecerá al lanzador.

ARTES OSCURAS

- **Contra-hechizo de aturdimiento** (Ennervate) Dificultad: 2

Este contra-hechizo anula los efectos del encantamiento aturridor.

- **Maleficio Expulso** (Expulso) Dificultad: 2

Este maleficio crea explosiones que podrían volar paredes. Usado sobre una persona, lo empujará con violencia varios metros, causándole una herida grave. Por cada éxito por encima de 2 le causará una herida leve adicional, y por cada dos éxitos, una herida grave.

- **Maleficio rechazo** (Flipendo) Dificultad: 0

Este conjuro daña al receptor con el golpe de un chispazo. Por cada éxito por encima de 0, el objetivo sufrirá una herida leve.

- **Maleficio multiplicador** (Geminio) Dificultad: 4

Este poderoso maleficio hace que un objeto se multiplique al tacto. Mientras alguien lo siga tocando, el objeto se seguirá multiplicando.

- **Maldición aprisionadora** (Incarcerous) Dificultad: 2

Unas cuerdas nacen de la punta de la varita del lanzador y se enrollan en el cuerpo del objetivo, aprisionándolo.

- **Maleficio revelador** (Verdimillious) Dificultad: 2

Verdimillious revela con una niebla verdosa elementos invisibles. Estos se volverán parcialmente sólidos y manipulables.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Si quieres crear tus propias aventuras basándote en el sistema que utiliza esta guía, aquí podrás consultar una sencilla guía para poder crear nuevos personajes. En la última página se adjuntará una plantilla imprimible que los jugadores deberán rellenar utilizando las siguientes pautas:

- **Nombre del personaje:** todos los jugadores deberán escoger un nombre.
- **Filosofía:** se escribirá una frase que defina la personalidad del personaje. De esta manera, podrán aferrarse a ella a la hora de actuar y ayudará al director de juego a conocer las posibles motivaciones de los personajes.
- **Características:** las características comenzarán con un valor inicial de 0. Se repartirán 4 puntos entre Físico, Mental y Social. Previamente consultado con el director de juego, los personajes podrán dejar alguna de sus características en un valor de -1 y repartir 5 puntos en total.
- **Rasgos:** todos los personajes tendrán 5 rasgos que podrán distribuir entre Físico, Mental y Social. Todas las características deben tener al menos un rasgo. Previamente consultado con el director de juego, pueden añadir rasgos con el determinante “Muy”, aglutinando dos rasgos en uno, pero confiriéndole un +2 cuando lo fuerce en una acción.
- **Disciplinas:** las disciplinas comenzarán con un valor inicial de 0. Se repartirá 1 punto por curso superado en Hogwarts (de esta manera, un alumno de 2º curso repartirá 2 puntos entre todas). Los personajes adultos repartirán 7 puntos. Previamente consultado con el director de juego, los personajes podrán dejar alguna de sus características en un valor de -1 y repartir un punto adicional en otra disciplina. Así mismo, el director de juego podrá añadir más disciplinas relacionadas con las asignaturas impartidas en Hogwarts (por ejemplo: Vuelo, Cuidado de criaturas mágicas o Aritmancia). Por cada asignatura añadida al juego, se añadirá 1 punto adicional a repartir.
- **Heridas:** las heridas comenzarán con un valor inicial de 2 Leves, 2 Graves y 1 Mortal. Por cada punto en Físico por encima de 0 añadirán una herida Leve, y por cada dos puntos por encima de 0 añadirán una Grave. Previamente consultado con el director de juego, podrán añadir heridas adicionales justificándolas con sus rasgos (por ejemplo, si el personaje tiene el rasgo “Incansable”, puede añadir una herida Leve adicional). En ningún caso podrán superar las 4 Leves, 4 Graves y 1 Mortal. Los jugadores deberán remarcar los cuadros correspondientes a las heridas finales que tendrá el personaje.
- **Especial:** el personaje tendrá una habilidad a convenir con el director de juego. Lo ideal para este tipo de habilidad especial es que le confiera bonificadores en situaciones concretas.
- **Descripción:** una breve descripción del personaje en la que queden claros sus rasgos físicos y su historia.
- **Lista de hechizos:** deben escoger 3 hechizos por cada curso superado en Hogwarts. Conforme los personajes sean más mayores, podrán aspirar a hechizos de mayor dificultad y poder. Puedes añadir a la lista de hechizos adjunta en esta guía tus propios hechizos, adaptándolos según su categoría de poder.

Nombre: _____

Filosofía: _____

FÍSICO: ☐ **MENTAL:** ☐ **SOCIAL:** ☐

DISCIPLINAS

ARTES OSCURAS: ☐
ENCANTAMIENTOS: ☐
HERBOLOGÍA: ☐
HISTORIA DE LA MAGIA: ☐
POCIONES: ☐
TRANSFORMACIONES: ☐
_____: ☐
_____: ☐
_____: ☐
_____: ☐

ESPECIAL

NOMBRE: _____
EFECTOS: _____

DESCRIPCIÓN

HERIDAS

LEVES
GRAVES
MORTALES

Hechizos

NOMBRE: _____

DIFICULTAD: _____

EFECTOS: _____

NOMBRE: _____

DIFICULTAD: _____

EFECTOS: _____

NOMBRE: _____

DIFICULTAD: _____

EFECTOS: _____

NOMBRE: _____

DIFICULTAD: _____

EFECTOS: _____

NOMBRE: _____

DIFICULTAD: _____

EFECTOS: _____
