

# Escuela de Magia y Hechicería



SISTEMA  
DE JUEGO



**AZARKIA**  
rol en vivo

# ÍNDICE

---

## 1. Introducción

¿Qué es el Rol en Vivo?

## 2. Elementos de un ReV

Normas básicas

Señales visuales

Palabras clave y Estados Alterados

## 3. Magia en Hogwarts

Encantamientos

Categorías de Encantamientos

Hechizos

## 4. Duelos Mágicos

No Competitivos

Competitivos

Directos

## 5. Habilidades

Habilidades secretas

Dominio de Pociones

## 6. Comercio

Recursos

La Moneda

Varitas

## 7. Quidditch

# 1. Introducción

## ¿Qué es el Rol en Vivo?

Es una modalidad de juego de rol en la que la representación de los personajes, por parte de los jugadores o jugadoras, se realiza en tiempo real y de forma escenificada, a veces incluso con el atuendo apropiado, como disfraces y reproducciones inofensivas de espadas u otro tipo de armas.

Comparte con los juegos de Rol de Mesa la interpretación de personajes, pero, a diferencia de éstos, los jugadores o jugadoras deben llevar a cabo sus acciones en lugar de declararlas. Los participantes de Rol en Vivo actúan, se mueven, hablan y representan su personaje como un actor o actriz sobre un escenario. Mientras en el Rol de Mesa la acción transcurre en la imaginación de los integrantes, en el Rol en Vivo la acción se representa físicamente. Por esta razón, la interpretación de los papeles prima sobre la narración de la historia, lo que sitúa al Rol en Vivo más cerca del teatro que del aspecto «cuentacuentos» del Rol de Mesa.

No hay público; todos forman parte de la representación. En una partida pueden participar desde unos pocos hasta varios miles de jugadores y jugadoras, y puede desarrollarse tanto en espacios públicos como privados, interiores o exteriores. Así mismo, puede durar desde unas pocas horas hasta varios días, en los cuales el juego se suele interrumpir para comer, dormir y descansar. En una partida de Rol en Vivo, no hay ganadores ni perdedores, la meta de los/as participantes es interpretar a sus personajes lo más fielmente posible, actuando conforme a las motivaciones del personaje, cumpliendo lo que se propongan y dándole una evolución lógica a través de los eventos que vaya viviendo.

“Escuela de Magia y Hechicería” es un ReV de temática inspirada en la saga Harry Potter, ideada por J.K. Rowling. En este Sistema de Juego encontrarás las reglas y funcionamiento detallado de esta saga de partidas.

## 2. Elementos de un ReV

### **ÁRBITROS O DIRECTORES/AS DE JUEGO (MÁSTER):**

Los/las másteres se encargan de realizar todo el evento en general. Redactan el Sistema de Juego y sus normas, crean las fichas, los hilos argumentales y los/as personajes, además de controlar la partida y narrarla para que se complete sin problemas e informar a los/as participantes, asesorando en todo momento.

Los/as másteres también actúan como la máxima autoridad dentro de la partida. La palabra de un máster debe ser cumplida; de lo contrario, el jugador o jugadora recibirá penalizaciones o la expulsión del evento (en los casos más graves)

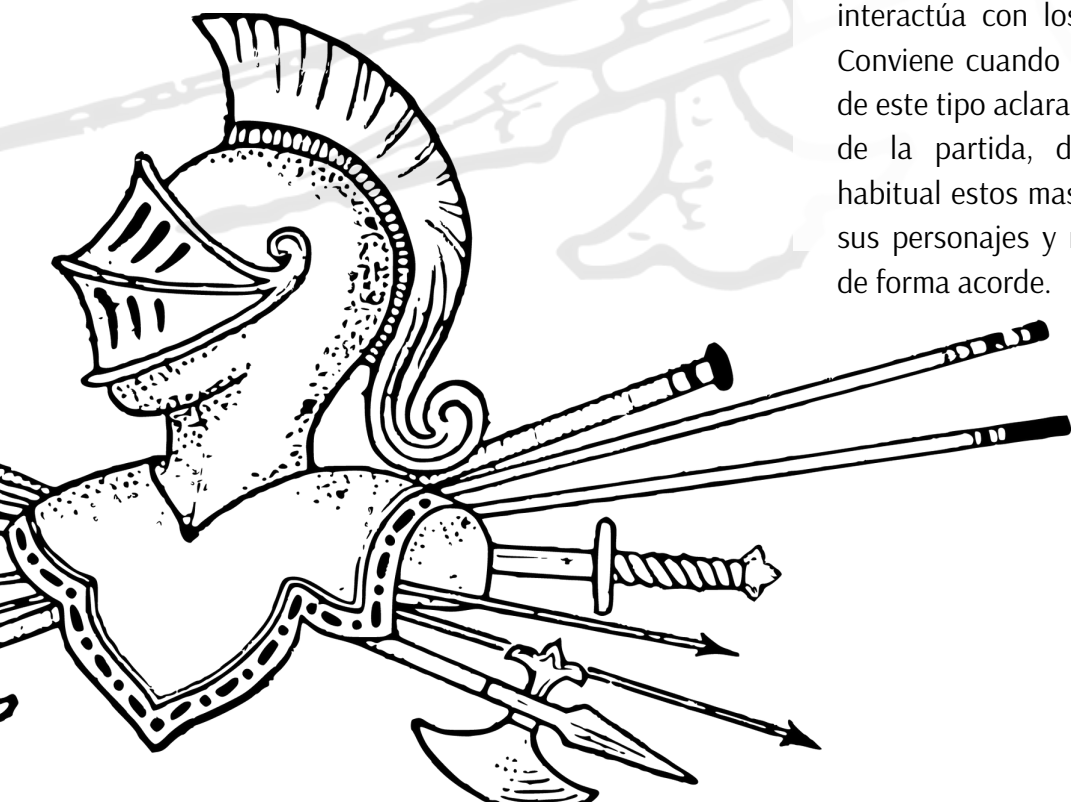
El máster se identifica de dos maneras dentro de las partidas: el/la Máster Fantasma, y el/la Máster Personaje No Jugador.

### **EL/LA MÁSTER FANTASMA.**

Ronda por toda la partida, invisible para todos los jugadores, resolviendo dudas, arbitrando situaciones, narrando escenas y solucionando problemas en general.

### **EL/LA MÁSTER PERSONAJE NO JUGADOR (PNJ).**

Se caracteriza porque el máster interpreta un personaje dentro de la partida. Cumple las mismas funciones que el Máster Fantasma, pero también interpreta un personaje que interactúa con los jugadores como uno más. Conviene cuando se interactúa con un master de este tipo aclarar si se quiere hablar de temas de la partida, dudas, etc. pues de forma habitual estos masters estarán interpretando a sus personajes y responderán a los jugadores de forma acorde.



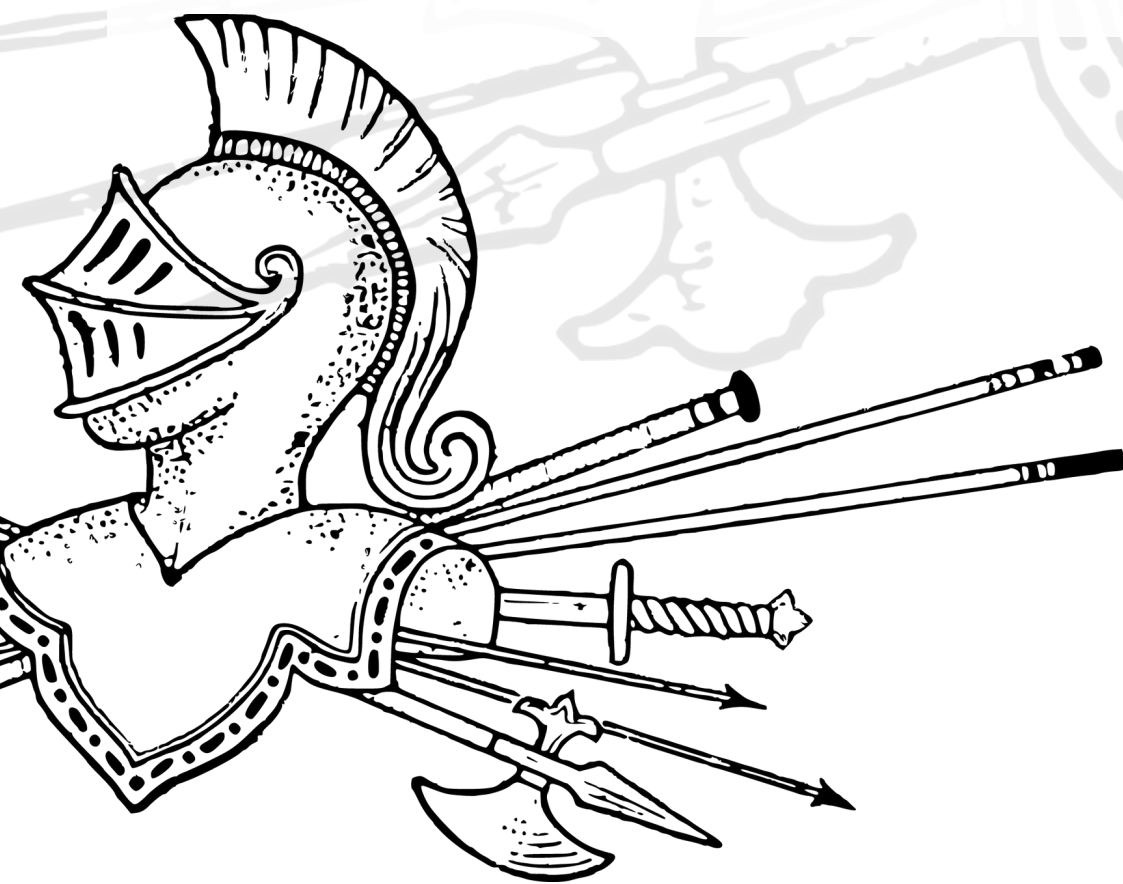
## 2. Elementos de un ReV

### **PERSONAJES NO JUGADORES:**

Los PNJs (Personajes No Jugadores/as) son personajes interpretados por masters o jugadores/as voluntarios que intervienen en la historia para asegurar que los jugadores pueden interactuar con todo tipo de personajes, pero que a diferencia de los Personajes Jugadores/as (PJ), no tienen ficha propia, simplemente se limitan a cumplir una función determinada. Estos personajes no jugadores suelen ser eventuales, interviniendo en escenas determinadas, para dar acción a una partida o como objetivos de misiones secundarias.

### **FICHA DE PERSONAJE:**

Un documento, personal e intransferible, en el que se detalla, en profundidad, toda la información que concierne al Personaje Jugador (PJ). Es facilitada al jugador para que su interpretación y el uso de las reglas durante la partida sean correctos. En ella, se puede encontrar datos importantes como: nombre de tu personaje, tipo de sangre, intereses, relaciones, equipo, historia particular, habilidades o personalidad.



## 2. Elementos de un ReV

### Normas básicas

La parte fundamental de un Rol en Vivo consiste en asumir el papel de otro personaje, desde vestir hasta pensar y actuar como él o ella (de ahí la palabra rol). De esta manera, cada jugador o jugadora tiene que interpretar en todo momento a su personaje. Además, debe seguir una serie de criterios de actuación acordes al mundo ficticio y el juego en el que se encuentra para desenvolverse en él. Tampoco hay que olvidar que todo esto es una representación y que, aunque intenta ser lo más fiel posible a la realidad, se darán casos en los que los supuestos reales se representarán de otra manera, ya sea por seguridad para los participantes o por la imposibilidad de escenificar hechos o situaciones de índole fantástica. Es por eso por lo que los/as participantes, mientras el juego sigue su curso, deben ceñirse a una serie de reglas y recomendaciones que son explicadas en este reglamento.

En las partidas de Rol en Vivo, está terminantemente **prohibido el metajuego**, es decir, la acción de hablar o actuar en concordancia a datos que tu personaje no conoce, pero tú, como jugador o jugadora, sí. Por ejemplo, acercarse a un personaje al que no conoces, y llamarle por su nombre; o usar datos ajenos al conocimiento de tu personaje para favor de éste. Recuerda que tu personaje solo está presente cuando le estás interpretando. El incumplimiento de esta norma conlleva sanción, que puede llegar a ser, desde la pérdida del personaje, hasta la expulsión del propio evento.

**Sed legales** a la hora de jugar; las trampas solo manchan la partida y lo hacen todo mucho menos atractivo y divertido.

**La autoridad del máster es inapelable.** Todas las órdenes o indicaciones que haga un/a máster durante la partida deben ser respetadas por el buen desarrollo del juego. Si un/a máster considera que alguien en particular se está comportando negativamente y, a razón de ello, decide aplicarle una sanción, esa persona está obligada a acatarla. Si no ocurriera así, sería expulsada de la partida y de futuros eventos.

Tener la Ficha del Personaje a mano, al menos en digital, e interpretar en todo momento, mientras se esté en tiempo de juego.

Adecuación de la caracterización de vuestro personaje, o lo que es lo mismo, vestirse lo más acorde posible al personaje a interpretar.



## 2. Elementos de un ReV

### Normas básicas

Estados del jugador/a dentro de la partida:

**ON ROL:** Aviso para los/as participantes que indica que deben ponerse a interpretar sus personajes (normalmente antes de comenzar el juego, o al reanudarlo).

**OFF ROL:** Aviso para los/as participantes que les indica que deben dejar de interpretar sus personajes (normalmente tras finalizar la escena que están interpretando). Un jugador o jugadora puede ponerse a sí mismo/a en fuera de juego únicamente por una causa grave, o para aclarar alguna situación de emergencia.

**¡ROLEO!:** Cuando un/a participante se encuentre muy incómodo/a por la interpretación de otro/a jugador/a o se sienta abrumado/a por la misma (sea tanto física como psicológicamente), puede usar el anuncio “¡ROLEO!”. Esta exclamación refleja la incomodidad real del participante y sirve para pedir a otros/as participantes que rebajen su interpretación sin necesidad de romper el juego. Normalmente se utiliza en escenas violentas o con una carga dramática muy alta. De igual modo, si se tiene algún tipo de problema de cualquier índole ya sea con otro participante, o con cualquier otra cosa, acude a cualquier máster de la partida. Todos y todas estamos aquí para solucionarlo.





## 2. Elementos de un ReV

### Señales Visuales

#### **PUÑO EN ALTO.**

El jugador está fuera de juego y, a efectos de partida, no existe, con lo que ningún personaje podrá interactuar con él. Se sancionarán los abusos de esta señal.

#### **CINTA BLANCA (EN LA FRENTE).**

El personaje está muerto. Sólo algunos personajes con cierto poder podrían llegar a interactuar con él.

#### **CINTA BLANCA (EN EL BRAZO) (NO CONFUNDIR CON UNA VENDA).**

El personaje es invisible.

#### **CARTELES “ZONA FUERA DE JUEGO”.**

Estos carteles están dispuestos en las zonas en las que no debemos entrar, es decir son ajenas a la organización del evento, o constituyen un peligro para los jugadores. Podrás encontrarlas por ejemplo en el acceso a la zona de calderas del albergue.

#### **CÓDIGOS QR.**

Los códigos QR sirven para interactuar con el entorno. Hay diferentes tipos de códigos. Algunos simplemente proporcionan información sobre una sala, una puerta, un lugar, un olor, un sonido o una descripción. Otros en cambio permiten a magos y brujas usar encantamientos o hechizos para resolver pequeños puzzles. Para escanearlos podéis usar cualquier teléfono móvil.



## 2. Elementos de un ReV

### Palabras Clave y Estados Alterados

Estas palabras clave indican ciertas consecuencias y ayudan a dar cierta agilidad a las partidas. Los jugadores deben gritarlas cuando se den las condiciones establecidas. Se recomienda que los jugadores memoricen estas palabras clave.

#### **HERIDA.**

El mago o bruja se encuentra en un estado de cansancio y debilidad. Puede moverse, aunque con cierta dificultad. Necesitará ser sanado de algún modo en un tiempo máximo de dos horas. Pasado ese tiempo, pasaría a estar HERIDO GRAVE.

#### **HERIDA GRAVE.**

El mago o bruja se encuentra en un estado avanzado de debilidad. No puede moverse sin ayuda, como tampoco realizar acciones complejas. No puede realizar Encantamientos, ni tampoco participar en un duelo o batalla mágica. Necesitará ser sanado de algún modo en un tiempo máximo de quince minutos. Pasado ese tiempo, pasaría a estar DESMAYADO.

#### **ATURDIR.**

El mago o bruja que sufra este estado se verá aturdido y confuso durante tres segundos (ampliables de acuerdo a determinadas circunstancias; por ejemplo, una poción Confección de Confusión).

En duelos competitivos el estado alterado "Aturdido" resta un punto a la iniciativa de tu siguiente hechizo.

#### **DESMAYAR.**

El mago o bruja ha caído desmayado. Si nadie sana su estado al momento, deberá desplazarse OFF-ROL hacia la Enfermería. En ella, deberá permanecer diez minutos hasta volver al juego, roleando su situación.

#### **ATERRORIZAR.**

El mago o bruja debe huir de la fuente de terror durante, aproximadamente, treinta segundos, o incluso indefinidamente si así se detallara. La mayoría de monstereing puede causar este estado.



## 2. Elementos de un ReV

### Palabras Clave y Estados Alterados

#### **LISIAR.**

El impacto de un hechizo ha lisiado cierto miembro del mago o bruja. Éste se encuentra inhabilitado hasta que sea sanado por medio del Encantamiento Braquiam Emendo.

#### **CONGELAR / PARALIZAR.**

El mago o bruja no puede moverse durante, por norma general, tres segundos. Cierta magia puede ampliar este tiempo.

#### **PETRIFICAR.**

El mago o bruja no puede moverse hasta que no se le proporcione Zumo de Mandrágora. Si fuera encontrado por otros alumnos o profesores, puede rolearse un viaje hacia la Enfermería llevando al cuerpo inmóvil, o desplazarse de manera OFF-ROL hacia allí.

#### **ENVENENAR.**

El mago o bruja se encuentra bajo los efectos del veneno. Los venenos pueden ser sanados por medio del recurso Bezoar. Cada veneno puede tener distintos efectos y deberán ser roleados de acuerdo a ellos.

#### **ENAMORAR.**

El mago o bruja enamorado se encuentra sometido a la voluntad de aquel que es objeto de su deseo. Sin embargo, no es una maldición Imperius. El mago o bruja no puede realizar acciones que vayan en contra de su alineamiento, objetivos, o que difieran en absoluto de lo que el mago o bruja cree. Se requiere un especial grado de roleo. Puede ser sanado por medio de pociones o el recurso Bezoar.

#### **DORMIR.**

El mago o bruja deberá tumbarse y rolear un sueño profundo.

# 3. Magia en Hogwarts

## Encantamientos

Los Encantamientos funcionan a través del dominio de ciertas categorías, dichos dominios aparecen en cada una de las fichas de los participantes. Sirven para interactuar con el entorno, con otros jugadores, con criaturas o para resolver sobres.

Siempre se recomienda rolear el uso de los encantamientos y echarle muchísima imaginación. La gran mayoría no tienen límite de uso, otros tienen un determinado límite de usos por REGISTRO o en el caso de ser extremadamente poderosos, un uso por DÍA o bien por PARTIDA.

Según la complejidad de dichos Encantamientos, su número de usos estará más o menos limitado.

Un REGISTRO es el espacio de tiempo jugable antes de cortar el juego, por ejemplo. Desde el desayuno hasta la comida es un REGISTRO, desde la comida a la cena es otro REGISTRO.

Los ENCANTAMIENTOS limitados a un uso por DÍA se podrían usar hasta 3 veces en total, uno para el viernes, otro para el sábado, y otro para el domingo.

Los ENCANTAMIENTOS limitados a un uso por PARTIDA solo se pueden usar 1 vez durante todo el fin de semana, por lo que es recomendable pensar bien el momento para usarlos.

# 3. Magia en Hogwarts

## Categorías de Encantamientos

### **LOCOMOTORA.**

Categoría mágica que consiste en el movimiento de ciertos objetos. Éstos suelen ser de tamaño inferior al mago. Todos los encantamientos de esta categoría tienen dos posibilidades: pueden realizarse de manera autónoma si fuera posible, o contactar con un máster.

#### **Accio.**

Atrae objetos hacia el mago o bruja que use el Encantamiento.

#### **Ascendio.**

Asciende objetos a una posición elevada. Si no la hubiera, los dejaría caer en el mismo lugar donde estuviera.

#### **Descendo.**

Desciende objetos a una posición inferior.

#### **Stupefacto.**

Detiene objetos en movimiento, el cual se basa en Encantamientos de categoría Locomotora.

#### **Depulso.**

Empuja objetos.

#### **Wingardium Leviosa.**

Hace levitar objetos a voluntad y moverlos en cualquier dirección.

#### **Tarantallegra.**

Causa que las piernas del objetivo bailen locas a gran velocidad.

#### **Phasellus Risus.**

El afectado por este encantamiento no puede evitar reír descontroladamente.

# 3. Magia en Hogwarts

## Categorías de Encantamientos

### **DESTRUCTIVA.**

Categoría consistente en la destrucción de materiales frágiles o vulnerables. No se permite su uso contra personas, a no ser que un máster indique lo contrario. Los objetos que pueden destruirse estarán señalizados por un gomet rojo.

#### **Bombarda. (1 Uso por REGISTRO)**

Crea una pequeña explosión que destruye objetos de tamaño reducido.

#### **Bombarda Máxima. (1 Uso por DÍA)**

Similar a Bombarda, pero cuyo efecto se amplía a objetos mayores.

#### **Diffindo.**

Corta o raja ciertos objetos. Suele usarse para conseguir ingredientes o recursos.

#### **Destructo / Confringo. (1 Uso por PARTIDA)**

Es un encantamiento de alto nivel mágico. Capaz de destruir cualquier cosa.

# 3. Magia en Hogwarts

## Categorías de Encantamientos

### **ELEMENTAL.**

Categoría cuyos efectos se basan en el control y manejo de los distintos elementos. Suelen ser encantamientos muy variables y adaptables a las situaciones.

#### **Casco Burbuja.**

Permite respirar bajo del agua durante 5 minutos.

#### **Defodio.**

Encantamiento excavador, normalmente sobre roca. Suele usarse para desenterrar recursos o ingredientes subterráneos.

#### **Lacarnum Inflamarae.**

Invoca una pequeña llama que incendia objetos de tamaño reducido. El fuego es difícil de expandir, por lo que no suele usarse para provocar grandes incendios.

#### **Incendio. (2 Usos por REGISTRO)**

Similar a Lacarnum Inflamarae, pero ampliado a objetos de mayor tamaño. Si no se controla, puede aumentar en tamaño y voracidad de llamas. Si la situación lo requiriera, se deberá contactar con un máster. Causa el estado alterado ATERRORIZADO si no se tuviera el Encantamiento Aguamenti o se viera que se está usando contra el fuego.

#### **Fuego Maldito. (1 Uso por PARTIDA)**

Encantamiento avanzado que invoca un fuego que todo lo quema y destruye. Si el mago o bruja no conoce el contrahechizo, este encantamiento puede incluso causar la muerte a sí mismo. Contactar con máster.

#### **Lumos.**

Ilumina con un rayo de luz desde la varita. Nox para apagar.

#### **Lumos Solem.**

Ilumina con luz solar. Efectivo contra ciertas criaturas.

#### **Lumos Lunae.**

Ilumina con luz lunar. Efectivo contra ciertas criaturas.

# 3. Magia en Hogwarts

## Categorías de Encantamientos

### **ELEMENTAL.**

Categoría cuyos efectos se basan en el control y manejo de los distintos elementos. Suelen ser encantamientos muy variables y adaptables a las situaciones.

#### **Aguamenti.**

Genera agua de la punta de la varita. Encantamiento fácil con gran variedad de usos.

#### **Séneca.**

Deshidrata, es decir, hace desaparecer el agua.

#### **Detritus.**

Una capa gaseosa de magia que envuelve al invocador protegiéndolo de cualquier ataque o acción externa. El efecto desaparece cuando el invocador conjura otro encantamiento o hechizo.

#### **Cierre Fuego Maldito. (1 Uso por PARTIDA)**

Es el contrahechizo del “Fuego Maldito” es muy complejo de realizar y rara vez se ha visto.

#### **Fumos.**

Expulsa un humo hacia el rival, cegándolo y permitiendo la huida del duelo mágico. Usar antes de la ronda de iniciativa de los duelos.



# 3. Magia en Hogwarts

## Categorías de Encantamientos

### **MENTAL.**

Categoría consistente en encantamientos cuyos efectos alteran la mente humana. Su uso debe ser honrado, evitándose el metajuego o las trampas.

#### **Fidelio. (1 Uso por REGISTRO)**

Esconde completamente la ubicación de una o varias personas. La ubicación solamente la conoce el guardián secreto, que puede revelarla a quien desee. Contactar con un máster.

#### **Juramento Inquebrantable. (1 Uso por PARTIDA)**

Encantamiento avanzado que forma una promesa entre dos personas. Si una de las dos rompe el juramento, ésta muere. Necesario un ritual para convocarlo.

#### **Legeremens. (1 Uso por REGISTRO)**

Encantamiento utilizado para penetrar en la mente del oponente. Éste puede preguntar al objetivo cualquier duda, debiendo éste contestar de manera honrada y sincera. Sólo una pregunta por encantamiento.

#### **Priori Incantatem. (1 Uso por REGISTRO)**

Permite conocer el último hechizo o encantamiento conjurado por la varita objetivo. Deberá preguntarse al dueño de la varita y éste deberá responder de manera honrada y sincera.

#### **Obliviate. (1 Uso por PARTIDA)**

Encantamiento que permite borrar la memoria del objetivo. Contactar con un máster para acordar lo olvidado si fuera necesario. La cantidad de información olvidada irá acorde al potencial mágico del mago o bruja, así como de cierto «consenso» entre los jugadores.

#### **Káidan. (1 Uso por REGISTRO)**

Un destello verdoso invade la mirada de su invocador. Provoca el estado ATERRORIZADO a su objetivo.

#### **Oclumancia. (1 Uso por REGISTRO)**

Bloquea un encantamiento Obliviate, Legeremens o Imperio. Representa el nivel de fortaleza mental del mago.

#### **Imperius. (1 Uso por PARTIDA)**

Maldición que se utiliza para subyugar a un contrincante y obligarle a realizar lo que le ordenes.

# 3. Magia en Hogwarts

## Categorías de Encantamientos

### **VITAL.**

Categoría basada en la manipulación de energía vital, así como invocación de formas de vida o su propia desaparición.

#### **Braquiam Emendo. (1 Uso por REGISTRO)**

Encantamiento para regenerar huesos rotos. Cura el estado alterado LISIADO. Si se realiza de manera incorrecta, hace desaparecer el hueso (necesita Crece-huesos).

#### **Ennervate.**

Cura el estado alterado DESMAYAR. Necesario en situaciones donde el mago o bruja no puede acudir a la Enfermería. En casos en los que sí, permite que el mago o bruja DESMAYAR no requiera de visitar la Enfermería si otro mago o bruja usa el Encantamiento sobre él o ella.

#### **Vulnera Sanentur. (1 Uso por REGISTRO)**

Sana el estado alterado HERIDO, HERIDO GRAVE y efectos nocivos realizados con magia oscura.

#### **Herbivicus.**

Acelera el crecimiento normal de las plantas, así como, en ciertos casos, las invoca desde cero.

#### **Mobiliarbus.**

Mueve plantas haciéndolas levitar. Especialmente útil contra ciertas plantas mágicas.

#### **Serpensortia. (1 Uso por REGISTRO)**

Invoca una serpiente doblegada a la voluntad del mago o bruja invocador. Ésta causa el estado ATERRORIZADO en los objetivos cercanos. La serpiente desaparece pasados dos minutos.

#### **Vipera Evanesca.**

Hace desaparecer una serpiente al instante.

#### **Arania Exumai.**

Repele todo tipo de arañas.

#### **Mucus ad Nauseum.**

Maldición menor que causa sensación de malestar general durante 10 minutos al jugador objetivo.

# 3. Magia en Hogwarts

## Categorías de Encantamientos

### **VARIANTE.**

Categoría consistente en la variación del medio físico, así como la alteración de determinados objetos y efectos externos.

#### **Harmonia Nectere Passus.**

Encantamiento para la activación de objetos, tanto mágicos como ordinarios.

#### **Aparecium.**

Revela tinta invisible.

#### **Alohomora.**

Permite abrir cerraduras no mágicas.

#### **Deletrius.**

Borra las líneas dibujadas con Flagrate.

#### **Flagrate.**

Permite crear líneas de flujo, grabadas a fuego. Contactar con un máster si la situación lo requiriera.

#### **Fermaportus.**

Cierra o sella una cerradura de forma mágica.

#### **Finite Incantatem.**

Detiene los efectos de encantamientos en objetos, cerraduras, etcétera.

#### **Fregotego.**

Encantamiento para limpiar.

#### **Morsmordre. (1 Uso por PARTIDA)**

Conjura en el cielo una resplandeciente calavera, símbolo de magos tenebrosos.

#### **Reparo.**

Encantamiento para reparar objetos rotos.

#### **Sonus.**

Encantamiento que hace que todo aquel que se encuentre en la misma habitación (o cierta área en espacios abiertos) deba escucharte atentamente.

# 3. Magia en Hogwarts

## Categorías de Encantamientos

### **VARIANTE.**

Categoría consistente en la variación del medio físico, así como la alteración de determinados objetos y efectos externos.

#### **Muffliato.**

Permite conversar con otras personas sin que los demás puedan comprenderte ni escucharte. Todo lo que los jugadores ajenos escuchen deberá ser ignorado, evitando el metajuego.

#### **Portus. (1 Uso por PARTIDA)**

Transforma un objeto en un trasladador. Requiere contactar con un máster que indicará si es posible el encantamiento.

#### **Cistis Evacuatio.**

El objetivo de este encantamiento se meca encima.

#### **Incenatus.**

El afectado por este encantamiento sufre un hambre apremiante.

#### **Obscuro. (1 Uso por REGISTRO)**

Ciega al objetivo durante unos segundos.

#### **Palalingua.**

Pega la lengua del objetivo a su paladar dejándole únicamente emitir gemidos durante unos segundos.

#### **Quarfl.**

Es el encantamiento noqueador. Se utiliza para golpear muggles.

#### **Expecto Patronum. (1 Uso por REGISTRO)**

Útil contra Dementores. Dependiendo de la cantidad de encantamientos usados, los repele o los expulsa definitivamente.

#### **Homorphus. (1 Uso por REGISTRO)**

Convierte a los licántropos en hombres nuevamente.

#### **Riddikulus. (1 Uso por REGISTRO)**

Útil contra Boggarts

# 3. Magia en Hogwarts

## Hechizos

Los Hechizos en Escuela de Magia de Hechicería representa toda la magia de combate, sólo posible usarlos en Duelos Mágicos.

Dentro del recinto del castillo, los aurores han hecho un trabajo excelente y las Maldiciones Imperdonables están totalmente bloqueadas, por lo que cualquiera que intente conjurarlas, se quedará en eso, en un intento. Sin embargo, fuera de los muros de Hogwarts, cualquier cosa puede ocurrir.

Los hechizos se clasifican en 4 grupos. Dependiendo de sus efectos.

### GRUPO I (Aturdidores).

**Flipendo:** Causa estado alterado ATURDIDO.

**Confundus:** Causa estado alterado ATURDIDO.

**Everte Statum:** Causa estado alterado ATURDIDO.

**Expelliarmus:** Causa estado alterado ATURDIDO.

**Impedimenta:** Dicho inmediatamente después de recibir un hechizo del grupo I, bloquea el hechizo.

### GRUPO II (Inmovilizadores).

**Glacius:** Causa estado alterado CONGELADO.

**Inmobilus:** Causa estado alterado PARALIZADO.

**Petrificus Totalus:** Causa estado alterado PETRIFICADO.

**Libera Corpus:** Dicho inmediatamente después de recibir un hechizo del grupo II, bloquea el hechizo.

# 3. Magia en Hogwarts

## Hechizos

### GRUPO III (Heridas).

**Expulso:** Causa estado alterado HERIDO.

**Sectum:** Causa estado alterado HERIDO.

**Sectum Sempra:** Causa estado alterado LISIADO Y DESMAYADO.

**Absolvere:** Causa estado alterado LISIADO.

**Repello Inimicum:** Dicho inmediatamente después de recibir un hechizo del grupo III, bloquea el hechizo.

### GRUPO IV (Desmayo).

**Desmaius:** Causa el estado alterado DESMAYADO.

**Salvio Hexia:** Dicho inmediatamente después de recibir un hechizo del grupo IV, bloquea el hechizo.

### SIN GRUPO.

**Protego:** Hechizo de defensa que anula hechizos de cualquier grupo. (Solo una vez por REGISTRO)

# 4. Duelos Mágicos

Los Duelos Mágicos representan los combates mágicos entre magos o brujas. Pueden darse de tres maneras diferentes.

Cuando un personaje es afectado por un ESTADO ALTERADO, puede sanarse si tiene la habilidad correspondiente. Pedir a otro personaje que lo sane si puede, o acudir a la enfermería a que el personal de Hogwarts haga el trabajo.

## *Duelos Mágicos No Competitivos*

Es el duelo más común, y el que puede ocurrir prácticamente en cualquier momento. Cuando un mago o bruja se quiere duelar con otra persona en cualquier parte debe de acercarse a esa persona y con la varita en la mano en posición de amenaza cantar su nivel de Duelos Mágicos.

Dicho nivel aparece en la ficha de cada uno de los jugadores o jugadoras. Tras cantar ambos sus respectivos niveles, se rolea y representa el enfrentamiento dando la victoria al personaje que tenga el nivel de duelos más alto.

### **CONSECUENCIAS DE LOS DUELOS MÁGICOS NO COMPETITIVOS:**

En caso de EMPATE no ocurre nada.

En caso de DERROTA por 1-3 Puntos, se aplicará el estado alterado HERIDA para el personaje perdedor.

En caso de DERROTA por 3-6 Puntos, se aplicará el estado alterado HERIDA GRAVE para el personaje perdedor.

En caso de DERROTA por +6 Puntos, se aplicará el estado alterado DESMAYO para el personaje perdedor.

\*En el caso de tener más de dos personajes implicados, se sumarán los puntos de cada bando con idéntico proceder y consecuencias. En este caso las consecuencias se aplican a todo el grupo de personajes perdedores del duelo.

# 4. Duelos Mágicos

## *Duelo Mágico Competitivo.*

El duelo mágico competitivo es aquel que solo puede darse en el torneo de duelos o en el club de duelos. Es un sistema por turnos con las iniciativas de los hechizos y la estrategia como grandes protagonistas. Recoge tus hechizos para competir y el anexo de Duelos Mágicos Competitivos para conocer todos los detalles de esta modalidad.

## *Duelos Mágico Directo*

Este tipo de duelo se usa cuando un hechizo pilla por sorpresa a un mago o bruja. Para aplicarlos es necesario que el mago o bruja atacante toque con la punta de su varita al personaje objetivo. Entonces deberá cantar el hechizo que usa y su estado alterado a aplicar. Los estados alterados de cada grupo están especificados más arriba.





# 5. *Habilidades*

## *Habilidades Secretas*

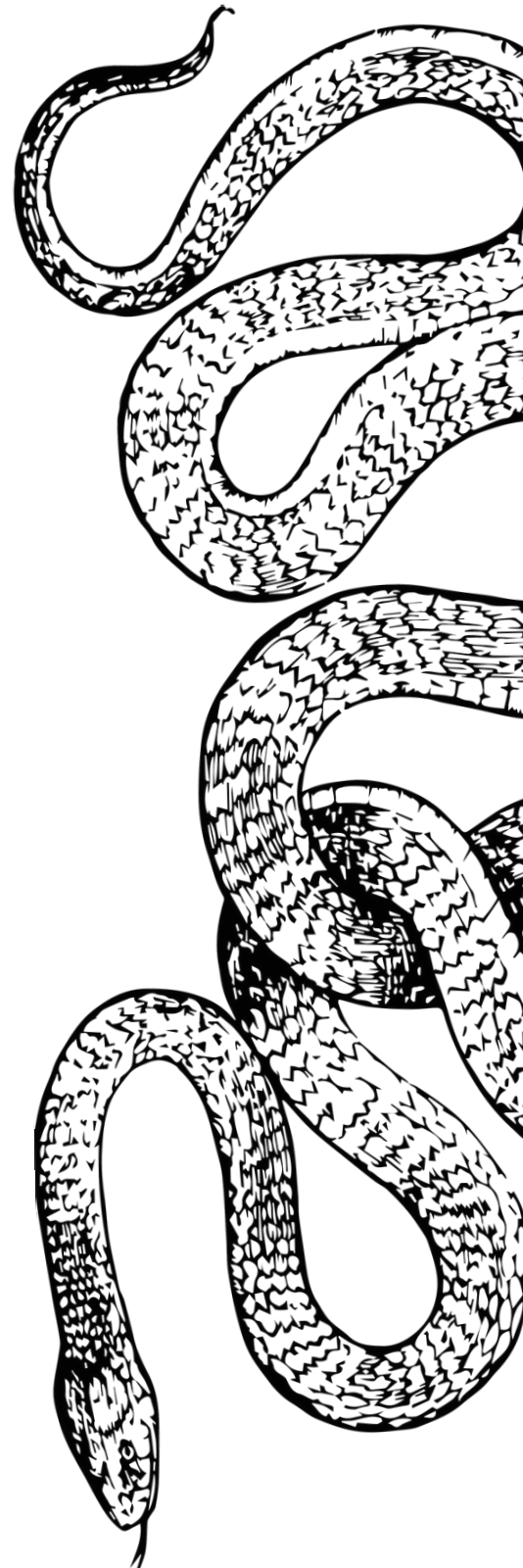
Las habilidades secretas sólo están explicadas en las tramas de aquellos personajes que las tengan.

Algunas de ellas pueden aportar ventajas o inconvenientes; además, una gran parte pueden servir para interactuar con otros personajes. De ese modo, será necesaria una confianza en el otro jugador.

Si un personaje tuviera, por ejemplo, una habilidad que le hace inmune al estado alterado ENAMORAR, y alguien usara una poción AMORTENTIA contra éste, el personaje en cuestión podría decir en voz alta la palabra INMUNE, dando a entender su habilidad, aunque sin necesidad de explicar el porqué.

## *Dominio de Pociones*

Las habilidades secretas sólo están explicadas en las tramas de aquellos personajes que las tengan. Algunas de ellas pueden aportar ventajas o inconvenientes; además, una gran parte pueden servir para interactuar con otros personajes. De ese modo, será necesaria una confianza en el otro jugador.



## 6. Comercio

El comercio representa todo aquello que se puede conseguir de alguna manera en el juego, ya sea a través de intercambio de moneda, trueque, o creándolo. En Escuela de Magia y Hechicería hay diferentes objetos, recursos, o documentos que pueden ser esenciales para realizar alguna actividad.

### Recursos

No existe ningún tipo de recolección en Hogwarts, casi todo se puede comprar y por lo tanto el recurso más importante de la partida es el dinero.

Tendréis varias formas de ganar dinero o de conseguir ciertos recursos. Apostando, en el Quidditch, participando en Actividades y Concursos, resolviendo alguno de los códigos QR del castillo, cobrando un sueldo si tenéis un trabajo concreto.

En la tienda habrá una zona de cambio de divisas por si necesitáis acceder a vuestras cuentas de Gringotts.

### La Moneda

Entendemos la dificultad para realizar transacciones con la moneda inventada por J.K. Rowling para su saga Harry Potter, por lo cual hemos decidido modificar sus equivalencias entre las tres monedas, facilitando su aprendizaje.

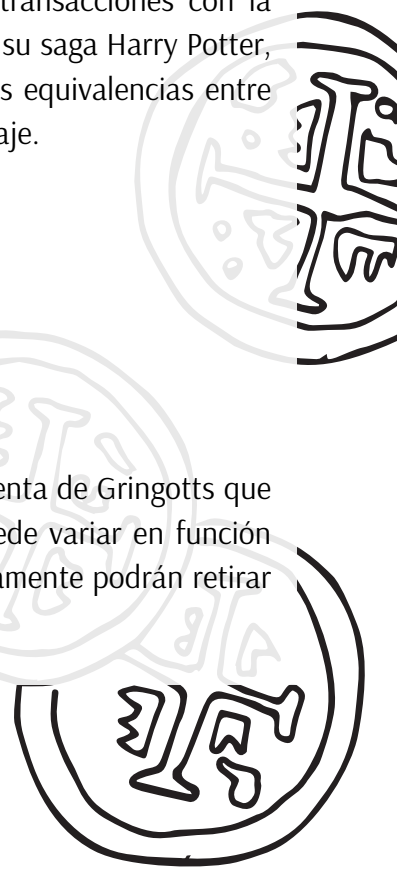
Las equivalencias serían:

1 Galeón (oro) → 5 Sickles (plata).

1 Sickle (plata) → 5 Knuts (cobre).

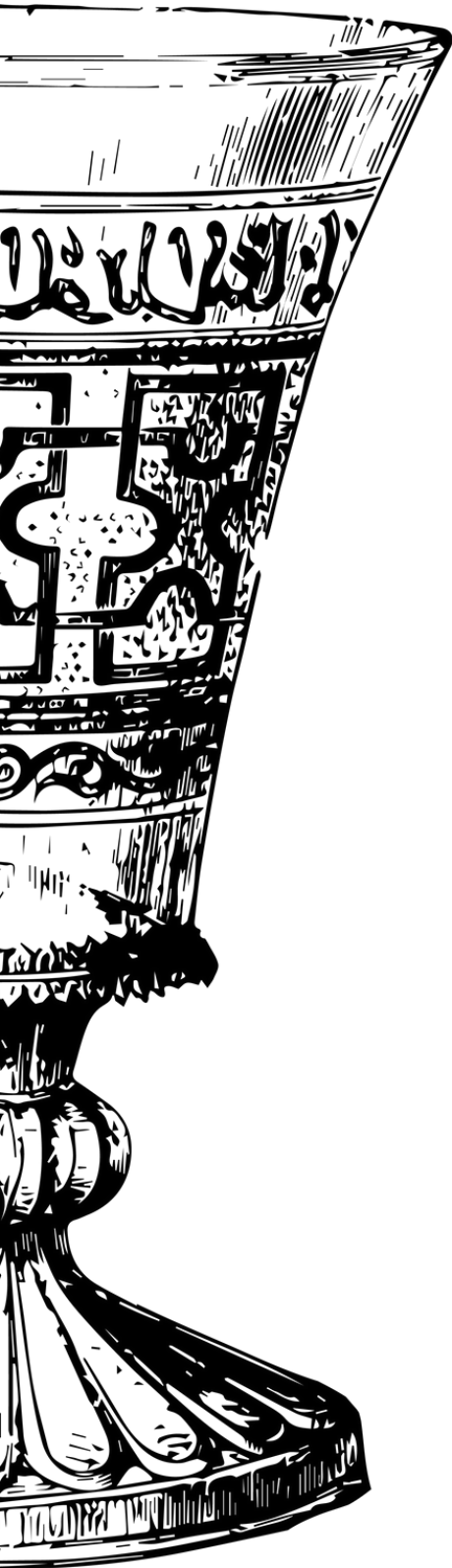
1 Galeón (oro) → 25 Knuts (cobre).

Estas monedas estarán de base en la cuenta de Gringotts que tendrá cada personaje, y su cuantía puede variar en función del personaje y su pasado familiar. Únicamente podrán retirar moneda cuando el banco esté abierto.



# 6. Comercio

## Varitas



**Pluma de fénix:** Permite usar dos encantamientos de la categoría ELEMENTAL 1 vez por REGISTRO. Excepto Fuego Maldito y su cierre.

**Pelo de unicornio:** Permite usar dos encantamientos de la categoría VITAL 1 vez por REGISTRO. Excepto Inferio.

**Pelo de Veela:** Permite causar el estado alterado ENAMORADO al usarla en un DUELO MÁGICO DIRECTO, 1 vez por DÍA.

**Pelo de Thestral:** Permite usar dos encantamientos de la categoría MENTAL 1 vez por PARTIDA. Inhabilita los encantamientos de la categoría VITAL.

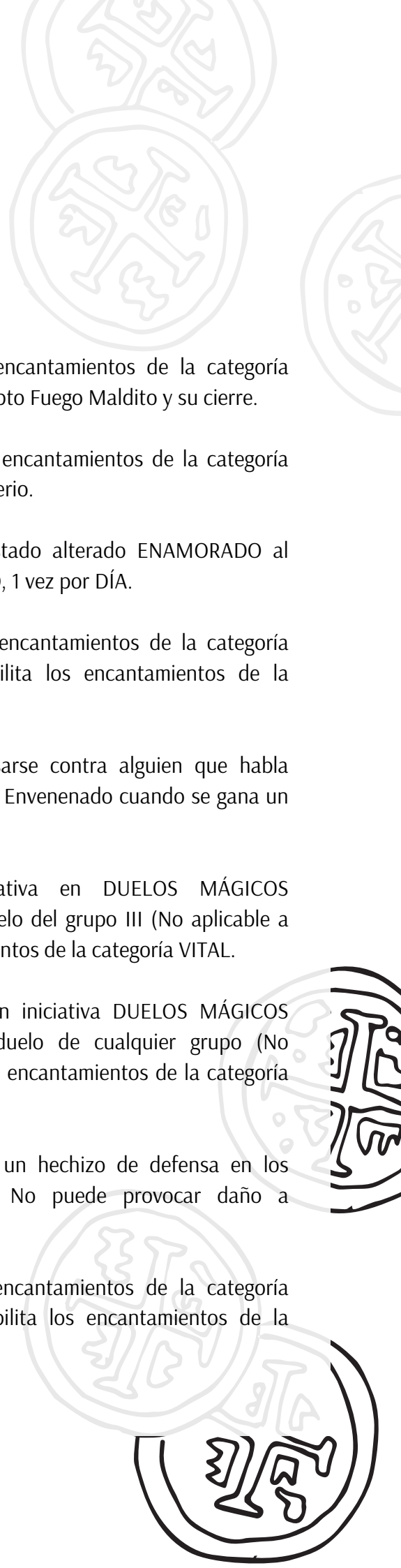
**Colmillo de Basilisco:** No puede usarse contra alguien que habla Pársel. Permite usar el estado alterado Envenenado cuando se gana un DUELO MÁGICO NO COMPETITIVO.

**Pelo de Rougarou:** +1 en iniciativa en DUELOS MÁGICOS COMPETITIVOS en un hechizo por duelo del grupo III (No aplicable a Fulminantes). Inhabilita los encantamientos de la categoría VITAL.

**Fibra de Corazón de Dragón:** +1 en iniciativa DUELOS MÁGICOS COMPETITIVOS a un hechizo por duelo de cualquier grupo (No aplicable a Fulminantes). Inhabilita los encantamientos de la categoría MENTAL.

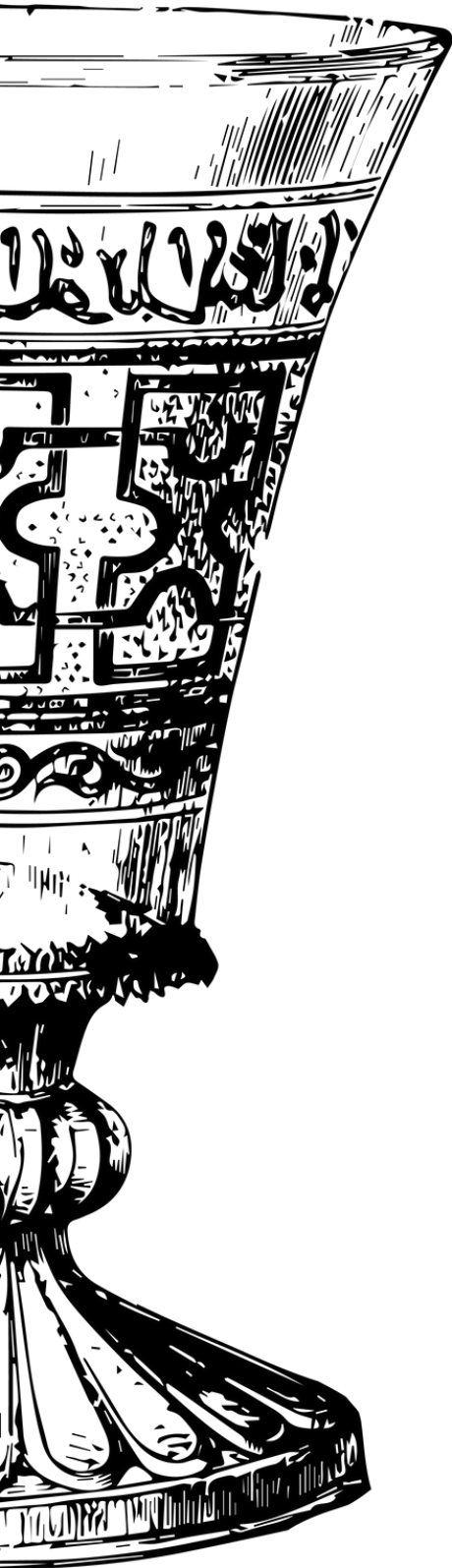
**Cuerno de Fauno:** Permite duplicar un hechizo de defensa en los DUELOS MÁGICOS COMPETITIVOS. No puede provocar daño a criaturas mágicas.

**Bigote de Troll:** Permite usar Los encantamientos de la categoría DESTRUCTIVA con normalidad. Inhabilita los encantamientos de la categoría VARIANTE.



# 6. Comercio

## Varitas



**Pelo de Acromántula:** No responde ante una varita de Basilisco o ante un basilisco real. Adquiere la habilidad de INMUNIDAD A VENENOS.

**Serpiente Cornuda:** Aumenta en +1 el nivel de DUELOS MÁGICOS NO COMPETITIVOS.

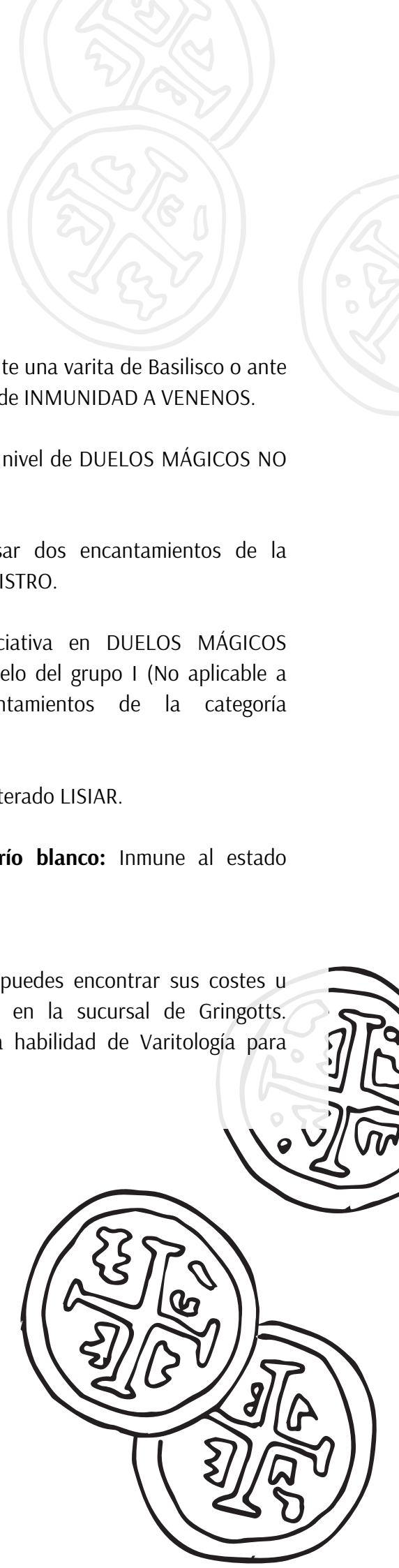
**Pelo de gato Wampus:** Permite usar dos encantamientos de la categoría LOCOMOTORA 1 vez por REGISTRO.

**Pluma de Ave Trueno:** +1 en iniciativa en DUELOS MÁGICOS COMPETITIVOS en un hechizo por duelo del grupo I (No aplicable a Fulminantes). Inhabilita los encantamientos de la categoría ELEMENTAL.

**Cuerno Lebrilope:** Inmune al estado alterado LISIAR.

**Espina de lomo de monstruo de río blanco:** Inmune al estado alterado ATURDIR.

\*Las varitas pueden ser construidas, puedes encontrar sus costes u objetos necesarios para su creación en la sucursal de Gringotts. Necesitarás también a alguien con la habilidad de Varitología para poder crear las varitas.



# 7. Quidditch

## Introducción

El Quidditch Muggle es un deporte muy rápido y mixto, con siete participantes por equipo que juegan en cuatro posiciones distintas: Guardián, Cazadora, Golpeador y Buscadora. Este deporte usa tres pelotas diferentes: Quaffle, Bludger y Snitch Dorada. Cada jugador/a debe llevar una escoba entre sus piernas todo el tiempo.

## Jugadores/as y posiciones

### **Cazadores/as.**

Tres por equipo. Color banda: Roja.

Su objetivo es marcar en los aros (10 puntos cada anotación), con un balón parecido al de voleiball llamado Quaffle. Avanzan con el balón por el campo, pasándolo a los compañeros y compañeras de equipo y lanzándolo.

### **Guardianas/es.**

Uno por equipo. Color banda: Blanca.

Su objetivo es defender sus aros de los cazadores oponentes. Dentro del área es inmune a las bludgers. Fuera del área de sus aros, se convierte en un cazador/a más.

### **Golpeadores/as.**

Dos por equipo. Color banda: Azul.

Usan balones de gomaespuma llamados Bludgers para dificultar la fluidez del juego. En total hay tres bludgers en todo el campo, y los golpeadores no pueden estar en posesión de más de una a la vez. Su objetivo es lanzar la Bludger a los jugadores/as del equipo contrario. Los jugadores «noqueados» deben soltar cualquier pelota que tengan, volver inmediatamente a su campo y tocar uno de los aros para volver al juego. Se noqueará únicamente si toca el cuerpo o la escoba. Los cazadores pueden usar la Quaffle como escudo contra las Bludgers.

### **Buscador/a.**

Uno por equipo. Color banda: Naranja.

No entran en juego directamente, sino que esperan la señal del árbitro.

Su objetivo es capturar la snitch. El Snitch Runner es un jugador neutral que no usa escoba y puede usar cualquier método o artimaña para evitar su captura. Tiene una pelota metida en un calcetín agarrada a la cintura. Las reglas físicas no se aplican a él. (30 puntos al equipo que consiga atraparla).

# 7. Quidditch

## Reglamento Básico

La partida de Quidditch termina cuando el buscador atrapa completamente la snitch del Snitch Runner. El equipo cuyo buscador/a atrape la snitch ganará 30 puntos. Si el marcador está empatado, entonces se procede a una tanda de penaltis.

1-Se puede robar la Quaffle de manos de otro jugador/a, pero jamás aferrarse a ninguna parte del cuerpo de los contrincantes. Para ello el único movimiento permitido es el palmeo directo a la pelota. El uso de agresividad excesiva será penalizado.

2-Sólo puede entrar un cazador/a en el área contraria. De no ser así, la posesión cambia al otro equipo y el tanto se anula.

3-Si un jugador/a se desmonta o cae de la escoba mientras está en el campo, las acciones de ese jugador/a no contarán como válidas. Es considerado «fuera de juego» hasta que vuelva a montar en la escoba.

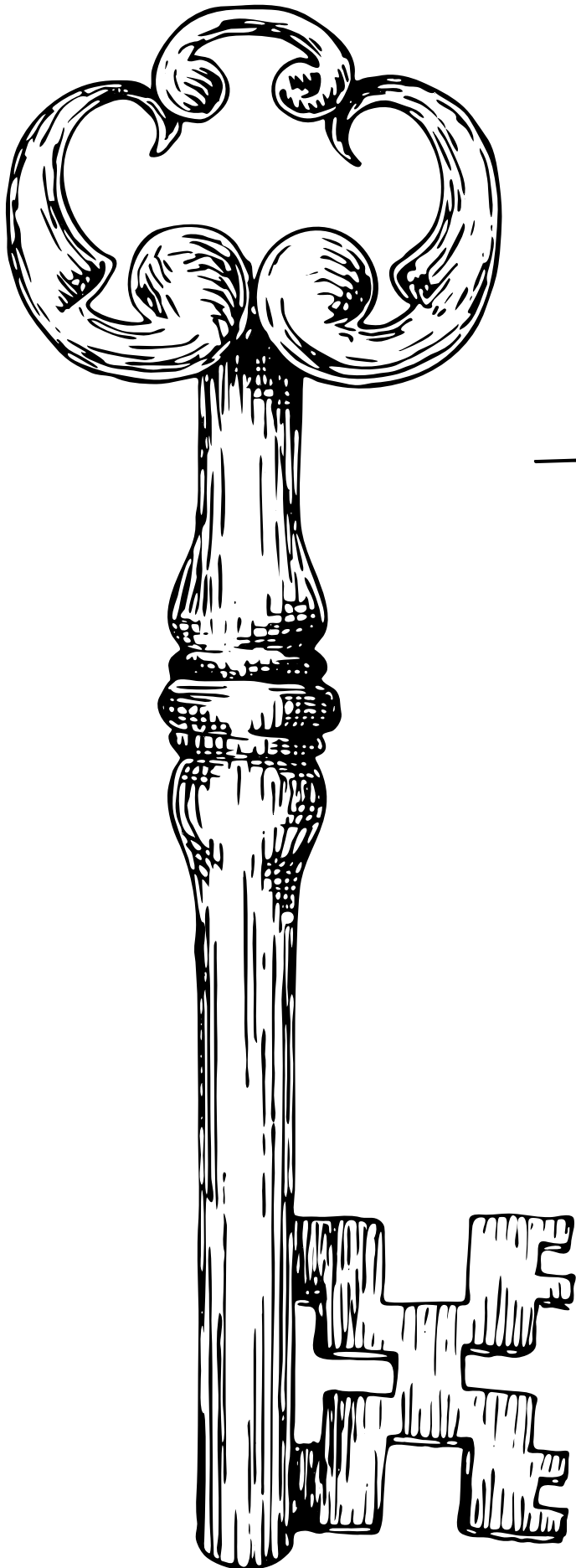
4-El árbitro sancionará el incumplimiento de las reglas de acuerdo a su criterio. La palabra del árbitro será inapelable.

## Quidditch Roleado

Recordamos que este no es un partido de Quidditch oficial, sino que se trata de un juego dentro de otro juego más grande: Rol en Vivo.

Por lo tanto, los másters tienen la potestad de describir escenas que ocurren durante el partido, teniendo los jugadores/as que rolear de acuerdo a ellas. Por ejemplo: «todas las bludgers parecen estar locas y sólo van al jugador X»: los golpeadores sólo atacan a ese jugador X. O, si el Snitch Runner está muy arrinconado, el máster puede decir «la Snitch hace un rápido movimiento que hace que los buscadores miren fijamente el sol: quedan cegados y la Snitch huye»: de ese modo, deben dejar ir al Snitch Runner durante unos momentos.

También existen habilidades secretas que afectan a las normas básicas del juego e introducen infinidad de variables.



# CRÉDITOS

---

*Idea Original:*

J.K. Rowling y Azarkia Rol en Vivo.

*Edición y Redacción:*

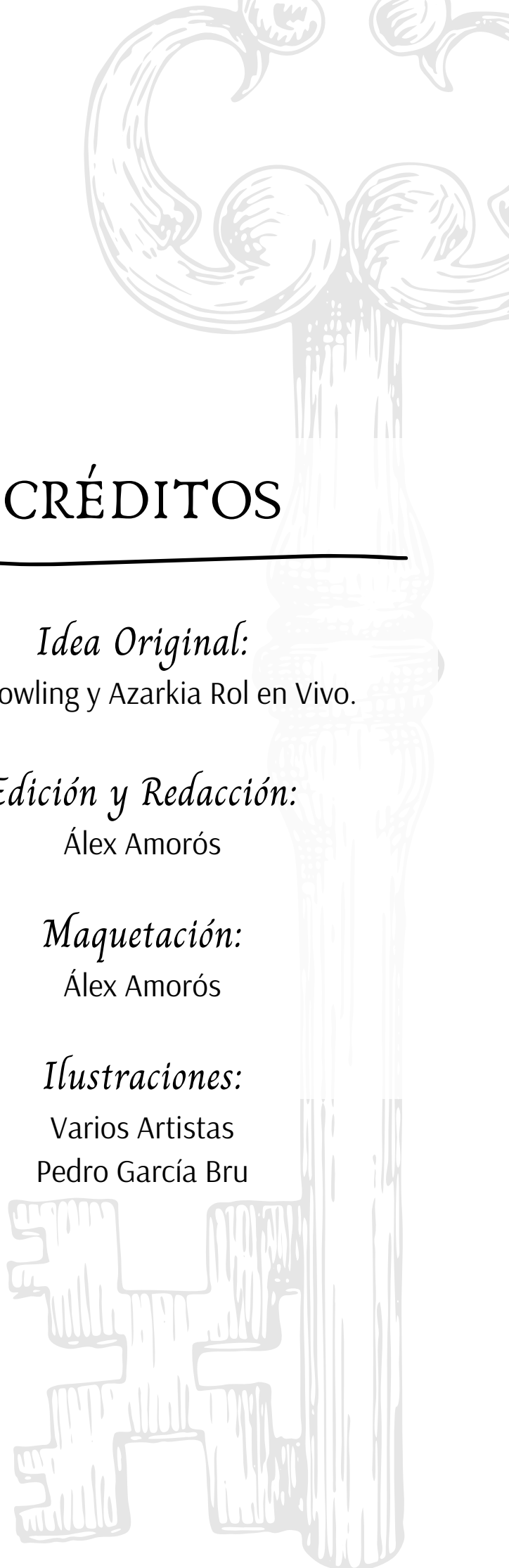
Álex Amorós

*Maquetación:*

Álex Amorós

*Ilustraciones:*

Varios Artistas  
Pedro García Bru





**AZARKIA**  
rol en vivo