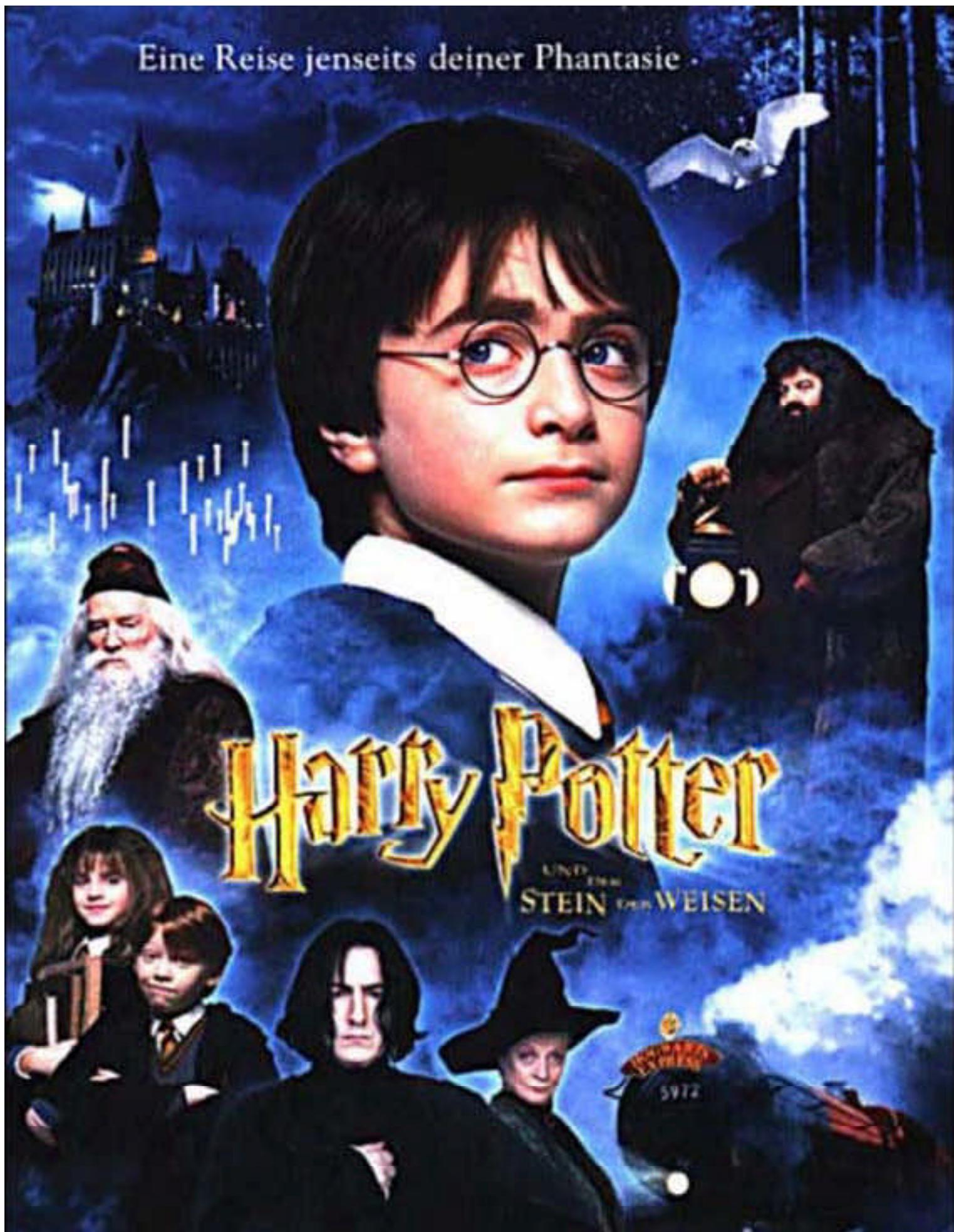


Eine Reise jenseits deiner Phantasie



Flávio Bombonatti

HOGWARTS

Introdução

Esse RPG é recomendado para pessoas que já leram os 4 livros da série Harry Potter, e conhecem um pouco sobre a história. Nesse jogo, o Mestre deverá criar coisas novas, como lugares, professores, matérias, itens e magias, para que o jogo não fique preso a informações desse guia. Você deve ter notado que esse guia é a versão 1.4, isso quer dizer que ele vai até o livro 4, os próximos livros atualizarão o guia.

O AMBIENTE

Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts

É onde Harry estudou magia, essa escola fica na Inglaterra. A escola é um castelo imenso composto de 4 torres principais, pertencentes as casas onde os alunos vivem durante ano letivo. Outros locais mais importantes são o salão principal, onde os alunos almoçam em suas respectivas mesas, o terreno de fora, a floresta proibida e a biblioteca.

Dados de Hogwarts



Diretor: Alvo Dumbledore.
Vice-Diretora : Minerva McGonagall.
Funcionários: Rúbeo Hagrid, Argo Filch, Madame Norrra.
Professores: Severo Snape, Flitwick, Minerva McGonagall, Sprout, Trellawney, Remo Lupin, Lockhart, Quirrell, Binns.
Fantasmas: Sir Nicholas de Mimsy-Porpington (Nick-Quase-Sem-Cabeça), Pirraça, Barão Sangrento, Murta que Geme, Frei Gorducho, Binns.

A Escola de Magia de Hogwarts tem mais de 1000 alunos.

“Nunca faça cócegas em um dragão adormecido.” é o lema da Escola Hogwarts de Magia e Bruxaria, a (até agora) única escola de magos em toda a Inglaterra.

Em Hogwarts, há cento e quarenta e duas escadas, largas e imponentes; estreitas e precárias; umas que levam a um lugar diferente às sextas-feiras; outras com um degrau no meio que desaparecia e a pessoa tinha que lembrar de saltar por cima.

Além disso, há portas que não abrem a não ser se a pessoa pedir por favor, ou fizesse cócegas nelas no lugar certo, e portas que não eram bem portas, mas paredes sólidas que fingem ser portas. É também muito difícil lembrar onde ficam as coisas, porque tudo parece mudar frequentemente de lugar.

Do lado de fora do castelo, há a floresta proibida, que é onde fica a cabana do guarda-caça, Rúbeo Hagrid.

Na tradição das boarding schools (internatos) ingleses, as turmas são divididas em casas que competem entre si. Em Hogwarts, elas são quatro: Grifinória, Sonserina, Corvinal e Lufa-Lufa. Cada uma delas foi criada em homenagem aos quatro fundadores de Hogwarts. São as casas em que os alunos de Hogwarts. Cada aluno é designado a uma casa de acordo com sua personalidade, em uma cerimônia que acontece logo no início do ano letivo. O nome da casa é dito por um Chapéu Seletor colocado na cabeça do novo aluno. Cada casa acaba funcionando como um time onde todos devem se ajudar e competir com as outras equipes por pontos que declararão a campeã no final do ano. Notas individuais, resultado de competições e comportamento valem pontos.

No início do jogo, o personagem será escolhido para uma dessas casas de acordo com os seus dados. As Casas de Hogwarts são:

Grifinória



Fundador : Godric Gryffindor.
Símbolo: Leão.
Cores: Vermelho e Dourado.
Chefe: Profa. Minerva McGonagall (Transfiguração).
Fantasma residente: Sir Nicholas de Mimsy Poppington ou Nick Quase Sem Cabeça.
Uniforme de Quadribol: Vermelho.
Grifinórios famosos: Harry Potter, Tiago Potter, Lílian Potter e Alvo Dumbledore.
Os alunos de grifinória se destacam na coragem, ousadia e cavalheirismo.

Lufa-Lufa



Fundadora: Helga Hufflepuff.
Símbolo: Texugo.
Cores: Amarelo e Preto.
Chefe: Profa. Sprout (Herbologia).
Fantasma residente: Frei Gorducho.
Uniforme de Quadribol: Amarelo canário.
Lufa-lufas famosos: Cedrico Diggory.
Os alunos de Lufa-Lufa se destacam por seu senso de justiça, paciência e bondade.

Sonserina



Fundador : Salazar Slytherin.
Símbolo: Serpente.
Cores: Verde e Prata.
Chefe: Prof. Severo Snape (Poções).
Fantasma residente: Barão Sangrento.
Uniforme de quadribol: Verde.
Sonserinos famosos: Lord Voldemort, Lúcio Malfoy, Draco Malfoy, Tom Riddle, Crabbe & Goyle, Marcos Flint.
Os alunos de sonserina se destacam por sua sede de poder, e por sua força de vontade em conseguir o que querem.

Corvinal



Fundadora: Rowena Ravenclaw.
Símbolo: Águia.
Cores: Azul e Bronze.
Chefe: Prof. Flitwick (Encantos).
Fantasma residente: The Grey Lady.
Uniforme de quadribol: Azul.
Corvinais famosos: Penélope Clearwater e Cho Chang.
Os alunos de Corvinal se destacam por serem estudiosos e de pensamento perspicaz.

O Hino de Hogwarts

Hogwarts, Hogwarts, Hoggy Warty Hogwarts,
Nos ensine algo por favor,
Que sejamos velhos e calvos
Quer moços de pernas raladas,
Temos as cabeças precisadas
De idéias interessantes
Pois estão ocas e cheias de ar,
Moscas mortas e fios de cotão
Nos ensine o que vale a pena
Faça lembrar o que já esquecemos
Faça o melhor, faremos o resto
Estudaremos até o cérebro se desmanchar.

Ao Mestre: Os jogadores após ser selecionado para uma casa de Hogwarts, ele receberá uma senha para entrar na Sala Comunal de sua casa, através da torre respectiva, as salas comunais e dormitórios ficam geralmente atrás de paredes falsas, quadros falantes e etc, os alunos deveram ser punidos com a perda ou ganho de pontos se fizerem coisas boas para sua casa e geralmente no jantar são anunciados os pontos de casa e somados ao montante. É importante lembrar que tudo está em um clima fantasioso, como foi dito, em Hogwarts as escadas andam, os doces dos bruxos tem vida, vassouras voam, quadros falam, um banco é guardado por Duendes, o dinheiro é outro. Já dá pra se ter uma idéia do que pode acontecer nesse jogo, então, na falta de informações invente.

Hogsmeade

É um vilarejo de bruxos próximo a Hogwarts onde vendem-se doces e uma série de coisas.

Azkaban

A prisão dos bruxos, muito bem guardada por dementadores(ver as Criaturas Mágicas) onde ficam os condenados por infringir alguma regra, como contar aos trouxas (Aqueles que não são bruxos)sobre a existência dos Magos, segredo guardado por todos e administrado no ministério da magia.

Gringotes

Um banco enorme com uma limpeza impecável e um estilo luxuoso.Esse banco visto de frente parece um prédio com pilares tortos, mas é muito bem seguro.Trabalham nele Duendes muito sério e rígidos em relação a segurança e normalidades do banco.

O banco possui muitos cofres subterrâneos que só se tem acesso através de um carrinho de mão que dispara em alta velocidade para os cofres.Os duendes necessitam de formalidades, documentos e chaves para poder permitir a entrada de bruxos no seu cofre.É daí que os jogadores geralmente tiram seu dinheiro para gastar no Beco Diagonal

Beco Diagonal

Um local muito conhecido pelos magos de toda a Inglaterra.Esse lugar, protegido dos olhos curiosos dos trouxas, fica secretamente na parede falsa de um bar, o Caldeirão Furado.No Beco Diagonal existem muitas lojas de materiais para os alunos de Hogwarts, e outras lojas para qualquer mago interessado em fazer compras. Antes de mostrar o que os alunos podem comprar e sair por aí gastando o dinheiro ele deve conhecer as medidas.

Galeão de ouro,Sicle de prata e Nuque de Bronze.

E as medidas são

29 Nuques : 1 Sicle

17 Sicles : 1 Galeão

Ao Mestre:Nesse jogo, não fornecemos a lista de preços, você irá determinar o quanto algumas coisas custam, porque depende de quanto dinheiro o jogador terá etc. lembre-se de não deixar os itens bons como a vassoura Nimbus 2000 tão acessível ao dinheiro dos jogadores, para eles não adquirirem os itens tão facilmente.Uma sinalização vai mostrar basicamente o preço das coisas, dividido entre B de barato, M de médio, C de Caro e MC de muito caro.Deve se definir com cuidado o muito caro.Por exemplo, o mestre define muito caro como sendo 500 Galeões e dá ao jogador numa aposta de cartas 300 galeões, ou seja, deve ser coerente a quantidade de dinheiro que eles receberão.Outro ponto importante.Quando se diz que a vassoura é B (barata) não quer dizer que dá para comprar ela com aquelas moedas escondidas debaixo do sofá, mas também não precisa de uma fortuna.

As lojas do Beco Diagonal

Floreios e Borrões

Essa loja vende livros, cada qual com seu preço.É a mais freqüentada pelos alunos de Hogwarts.

Os livros mais conhecidos da série Harry Potter :

Os livros padrões de feitiço (Vários volumes cada um de um ano de Hogwarts)de Miranda Goshawk

Historia da magia de Batilda Bagshot

Teoria da magia de Adalberto Waffling

Guia de transfiguração para iniciantes de Emerico Switch

Mil Ervas e Fungos Mágicos de Fílida Spore

Bebidas e poções Mágicas de Arsênio Jigger

Animais Fantásticos e se Hábitat de Newton Scamander

As Forças das Trevas, Um guia de autoproteção de Quintino Trimble

Gilderoy Lockhart lançou os seguintes livros :

Como dominar um espírito agourento

Como se divertir com Vampiros

Férias com Bruxas malvadas

Viagens com Trasgos

Excursões com Vampiros

Passeios com Lobisomens

Um ano com o Iéti

Quadribol Através dos Séculos(contem as manobras de quadribol e também a historia e etc)

O livro monstruoso dos monstros(age como um monstro)

O livros invisível da invisibilidade (invisível)

Esclarecendo o futuro de Cassandra Vablatsky

Prevendo o Imprevisível

Presságios de Morte

Transfiguração para o curso médio

Hogwarts uma história

Olivaras

Uma loja muito antiga e tradicional do Beco Diagonal, vende varinhas mágicas dos mais variados tipos, aqui vão algumas das varinhas mais comuns utilizadas pelos personagens famosos dos livros.

Você deve inventar mais tipos de varinhas para o jogo.Os preços variam muito, então crie sua própria lista.

Salgueiro26 cm e farfalhantes / boa para encantamentos. (Lilian Potter)

Mogno, 28 cm e flexível / Boa para transformações. (James Potter)

Azevinho e pena de fênix, 28 cm e maleável. (Harry Potter)

Carvalho, 40 cm e meio mole / boa varinha. (Rúbeo Hagrid)

Faia e corda de coração de dragão, 23 cm e flexível.

Bordo e pena de fênix, 18 cm e elástica.

Ébano e pêlo de unicórnio, 22 cm e flexível.

Empório das corujas

Essa loja vende corujas, foi daí que veio Edwiges, a coruja de Harry . No Beco Diagonal podem se encontrar também outros animais.Os marcados com (*) podem ser levados a Hogwarts.

Coruja-entrega cartas*

Gato-companhia e é furtivo*
Sapo-companhia*
Rato-companhia*
Morcego-companhia
Lagarto-companhia

Madame Malkin

Aqui são feitos os uniformes de Hogwarts e outras vestimentas para bruxos.

Vestis pretas de trabalho
Luvas de couro de dragão
Capa de inverno
Uniformes Hogwarts com as cores da Casa (Grifinória, Lufa-Lufa, Corvinal e Sonserina)
Chapéus pontudos
Capa de bruxo Simples

Loja de Artigos Esportivos

Nessa loja se vendem vassouras voadoras, armaduras de quadribol, bolas de quadribol e outros itens bastante variados.

As Vassouras mágicas são muito usadas pelos magos modernos assim como tapetes voadores. Existem muitos tipos e marcas, mas as melhores são as Nimbus e Firebolt, feitas para a linha profissional e para praticar quadribol, o esporte favorito dos magos. Os alunos do primeiro ano de Hogwarts não podem ter suas vassouras próprias, e só podem voar nas aulas de voo da Madame Hooch. As vezes eles abrem uma exceção como no caso de Harry, mas apenas se o personagem tiver uma habilidade muito boa na vassoura ele pode ser chamado para jogar quadribol no time de sua casa e ganhar pontos. Mais sobre quadribol estará no capítulo Quadribol.

Informações sobre as vassouras mais famosas e a lista das outras vassouras.

* Nimbus - Vassoura de última geração. Com velocidade até 160 km/h, capaz de fazer um giro de 360° graus em torno de um ponto fixo no ar. É o sonho das crianças de Hogwarts, especial-

mente das que querem ser craques em Quadribol. Logo a Nimbus tornou-se imediatamente a vassoura preferida pelos times profissionais de quadribol, e os modelos subsequentes (1000, 1001, 1500, 2000) têm mantido a companhia no primeiro lugar do mercado.

* Firebolt-Fabricada com tecnologia de ponta, a Firebolt possui um cabo de freixo, superfino e aerodinâmico, acabamento com resistência de diamante e número de registro entalhado na madeira. As cerdas da cauda, em lascas de bétula selecionadas a mão, foram afiladas até atingir a perfeição aerodinâmica, dotando a Firebolt de equilíbrio insuperável e precisão absoluta. A Firebolt atinge 240km/h em dez segundos e possui um freio encantado de irrefreável ação.

Outros Artigos

Armadura de Quadribol- confere resistência (IP 3) contra o dano de balaços

Uniforme de Times

Bolas de Quadribol

Loja de Doces

Essa loja vende artigos que podem ser usados para recuperar HP se assim o mestre quiser

Tortinhas de Abóbora

Sapos de Chocolate

Feijão de todos os Sabores

Poções e Artigos para Química

Conjunto de frascos

Balança de latão

Caldeirão

Poção estimulante (MP)

Poção recuperadora (HP)



OS PERSONAGENS

Aqui estão os personagens principais do livro e do jogo, apesar do mestre poder mudar tudo e fazer que eles já foram embora da escola. Eles podem ser usados para mostrar as características dos futuros companheiros ou não do personagem

Harry Potter



Harry é o personagem principal do livro. Teve seus pais assassinados por Voldemort e teve que morar com seus tios, os Dursley. Ele então foi convidado para estudar em Hogwarts e se tornou muito famoso por ter sobrevivido de um ataque de Voldemort, ele guarda uma cicatriz em sua testa, resultado do feitiço.

Hermione Granger



Uma amiga de Harry muito estudiosa e inteligente, ela costuma saber muitas magias e tem seus pais não magos, ou seja trouxas.

Rony Weasley

O melhor amigo de Harry. Rony tem uma família grande e costuma sempre ter problemas com seus materiais. Ajuda Harry sempre que pode contra Malfoy.

Rúbeo Hagrid

Grande amigo de Harry, trabalha como Guarda-caça de Hogwarts. É um semi-gigante que adora criaturas perigosas, como dragões.

Draco Malfoy



Assim como todo Sonserino, Malfoy tornou-se um adversário de Harry no livro, tenta sempre atrapalhar as outras casas e condena a permanência de alunos filhos de Trouxas como Hermione na escola.

Fred & George Weasley

São os gêmeos irmãos de Rony e estão sempre aprontando na escola pregando peças nos alunos e desafiando a paciência do zelador o senhor Filch com suas passagens secretas.

Alvo Dumbledore



O diretor da escola é também um amigo de Harry, que o ajuda muito dando conselhos e falando sobre o passado de seus pais. Ele é um mago muito poderoso considerado o único capaz de derrotar Voldemort.

Professores

Severo Snape



Um professor que tira pontos das outras casas, menos a dele (sonserina). Ele persegue de uma certa forma Harry e seus amigos, além de qualquer aluno da Grifinória. É um professor muito severo e qualquer falha em suas aulas ele já grita: 'Por causa disso vou tirar 50 pontos da Grifinória, Potter!'

Ele costuma usar roupas pretas e tem os cabelos meio compridos e oleosos. Ele ensina poções.

Minerva McGonagall

A diretora da Grifinória costuma ser muito justa com a pontuação de todas as casas e não protege apenas a sua como faz Snape. A professora ensina transfiguração. É uma mulher de idade, não muito nova nem muito velha e sempre usa um grande chapéu de bruxa pontudo.

Flitwick

Um professor baixo que costuma usar seus grandes livros para se apoiar e poder ver os alunos de trás da sua mesa. Ele ensina Feitiços.

Sprout

Não é tão severa com os alunos, ela ensina herbologia, e cuida de estufas com plantas perigosas.

Trelawney

Ensina a prever o futuro, adivinhar as coisas e etc. Muitos alunos não acreditam se o que ela faz funciona. Ela amedrontava Harry Potter com suas más previsões de que ele iria morrer. Sua sala fica em uma torre muito fechada e perfumada com incensos demais que sufocam um pouco.

Binns

Um fantasma que dá aulas de História da magia, suas aulas costumam ser pouco interessantes e demoradas. Ele costuma ser justo com os alunos mas passa muitos trabalhos e tarefas.

Madame Hooch

Essa professora rígida ensina vôlei e quadribol para seus alunos. Ela fica de olho para ver se alguém poderia estar no time de quadribol. Costuma usar roupas esportivas e luvas, esta sempre com um apito orientando os alunos.

Defesa Contra as Artes das Trevas.

Essa matéria foi a que mais teve professores importantes para o desenrolar da história dos livros, mas como são muitos, vou dar uma pequena explicação sobre cada um.

Quirrell

Professor no primeiro ano, usava um turbante na cabeça.

Gilderoy Lockhart

Professor no segundo ano, era conhecido como muito famoso e tinha muitas fãs.

Remo Lupin

Foi o professor no terceiro ano e ajudava muito Harry com o feitiço Expecto Patronum.

Olho Tonto Moody

Foi o professor no quarto ano de Harry, era um professor bem, estranho com um olho mágico capaz de ver através de capas de invisibilidade.

Outros professores podem ser acrescentados e novas matérias, porque esta lista de professores não está completa, há outras matérias como runas, estudo dos trouxas e etc.

Os FEITIÇOS E ENCANTAMENTOS

Algumas dessas magias podem ser aprendidas em Hogwarts, lembrando que as proibidas não, e os alunos deverão se esforçar no estudo para alcançar algum aprendizado de magias.

Lista de magias mais comuns:

Accio

controlar ar 1-5

Atrai as coisas até uma pessoa.

Alohomora

Controlar Terra 2

Destranca portas e cadeados.

Amorteced

Controlar Terra 2

Amortece algum lugar para que se torne mais confortável.

*Avada Kedavra

Controlar Spiritum/Humanos 5

Um flash de luz verde atinge uma pessoa que vem a morrer em poucos segundos, sem deixar nenhum tipo de vestígio.

Aparecium

Entender Luz 3

Faz com que o invisível possa ser visto.

Aves

Criar Animais 3

Faz uma ninhada de pombas aparecer do além.

Aviz

Criar Fogo 1

Lança uma explosão semelhante a uma arma.

Bobilarbus

Controlar ar 2

Movimenta objetos.

Conjunctivitus

Controlar Humanos 2

Passa conjuntivite para a pessoa.

*Cruciatus

Controlar Humanos 5

Causa dor extrema.

Densaugeo

Controlar Humanos 2

Os dentes da pessoa crescem bastante.

Deletrium

Entender Metamagia 3

Deleta com o feitiço "Priori Incantato".

Diffindo

Criar Terra 3

Rompe as coisas.

Dissendium

Controlar Spiritum/Terra 4

Abre as passagens secretas.

Enervate

Entender Humanos 3

Recupera os sentidos de uma pessoa desmaiada.

Engorgio

Controlar Humanos 3

Faz pessoas começarem a inchar.

Estupefaça

Controlar Metamagia 5

Usado para estuporar. (Como se fosse um teletransporte)

Expecto Patronum

Criar Spiritum 5

Solta um Patrono Anti-Dementador

Expelliarmus

Controlar Ar 3

Desarma uma pessoa.

Férula

Criar Terra 2

Cria faixas instantâneas

Fidelius

Entender Humanos/Spiritum 4

Guarda um segredo de uma pessoa.

Finite Incantatem

Entender Metamagia 3

Destrói um feitiço.

Furunculos

Controlar Humanos 3

No nariz de uma pessoa crescem vários furúnculos.

Impedimenta

Controlar Humanos 3

Impede que os músculos de uma pessoa se mexam.

Impervious

Controlar Água 1

Repele água.

*Imperius

Controlar Humanos 4

A pessoa passa a ser controlada.

Incendio

Criar Fogo 2

Surge uma chama do além.

Locomoto Mortis

Controlar Humanos 3

Paraliza a pessoa.

Lumos

Criar Luz 2

Surge um foco de luz na ponta da varinha mágica.

Mobiliarmus

Controlar Spiritum 2-5

Faz objetos se moverem.

Mobilicorpus

Controlar Humanos 3

Faz pessoas se moverem.

Mosmordre

Criar Spiritum 3

Conjura a marca negra.

Nox

Criar Trevas 2

Acaba com o feitiço “Lumos”.

Obilicorpus

Controlar Ar 3

O corpo de uma pessoa levita e depois despenca.

Obliviate

Entender Humanos 4

Faz com que uma pessoa perca a memória.

Oculos Reparus

Controlar terra 1

Faz com que um óculos fique com aspecto de novo.

Orchideous

Criar Plantas 1

Surge na ponta da varinha mágica um ramo de flores.

Peskipksi Pesternomi

Controlar Arkanun 3

Faz se livrar de Diabretes de Cornualha.

Petrificus Totalus

Controlar Humanos 4

Feitiço de petrificação.

Priori Incantato

Entender Metamagia 2

Mostra o último feitiço usado pela varinha mágica.

Quietus

Criar Ar 3-6

Cancela o feitiço “Sonus”.

Reducto

Controlar Metamagia 4

Usado para destruir objetos sólidos.

Reducio

Controlar Metamagia 4

Reduz o tamanho de algo ou alguém.

Reparo

Controlar Terra 1

Recupera coisas quebradas.

Rectusempra

Controlar Humanos 2

Faz cócegas e deixa uma pessoa sem ar de tanto rir.

Relaxo

Controlar Arkanun 4

Derrota os Grindylows.

Riddikulus

Controlar Arkanun 3

Usado contra o bicho papão.

Serpensortia

Criar Animais 2

Surge na ponta da varinha mágica uma serpente.

Sonus

Controlar Ar 3

Usado para aumentar a voz.

Tarantallegra

Controlar Humanos 3

O adversário começa a dançar sem parar.

Waddiwasi

Controlar Ar 3

Lança coisas.

Wingardium Leviosa

Controlar Ar 2

Faz coisas levitarem.

Os feitiços que estão marcados com * são aqueles imperdoáveis (Não podem ser feitos em humanos, pois sua punição será Azkaban).

Os danos dos Feitiços devem ser criados pelo mestre, e o personagem, deverá usar aquele feitiço que o mestre permitir. Os feitiços de ataque e desarme serão explicados depois na parte Regras, assim como qual a quantidade básica de dano deve ser feito por cada feitiço. Por exemplo, o mestre não pode colocar que Incêndio causa 1D6 de dano se ele não sabe nem quanto é o HP básico dos personagens e NPCs.

Criaturas Mágicas

A seguir uma lista das criaturas encontradas em Hogwarts que podem servir para uma explicação e que sabe até como material de estudo de alguma aula de Trato das Criaturas Mágicas.

Aragogue: É uma aranha do tamanho de um filhote de elefante. Tem fios cinzentos na pelagem do seu corpo e nas pernas negras. Tem os olhos leitosos, a cabeça muito feia e é cega. É macho. Tem uma esposa chamada Mosague.

Basilisco: É uma serpente, é conhecida como “Rei das Serpentes”, que pode alcançar um tamanho gigantesco e viver centenas de anos, nasce de um ovo de galinha chocado por uma rã. Seus métodos de matar são os mais espantosos, pois além das presas letais e venenosas, o basilisco tem um olhar mortífero, e todos que são fixados pelos seus olhos sofrem morte instantânea. As aranhas fogem do basilisco, pois é seu inimigo mortal, e o basilisco foge apenas do canto do galo, que lhe é fatal. Essa é a criatura que guarda a Câmara Secreta.

Barretes Vermelhos: São como duendes, e vivem pelos lugares onde houve derramamento de sangue (onde houve uma guerra, por exemplo), para matar com porretes os que sobraram.

Bichento: É um gato, aparentemente comum, amarelo, que caçava Perebas, o velho rato do Rony.

Bicho-Papão: Ele é um transformista. Tem o poder de se transformar em qualquer forma nas coisas mais assustadora que a pessoa temer. Gostam de lugares escuros e fechados.

Bicuço: É um Hipogrifo de estimação do Hagrid. Tem corpo, perna traseira e cauda de cavalo, mas pernas dianteiras, asas e cabeça que lembra uma águia gigante, com bico cruel cinza-metálico e olhos laranja vivo.

Centauro: metade homem, metade cavalo, os centauros vêm da mitologia grega. Eles filosofam muito sobre a vida, e é muito difícil conversar sobre algum assunto com eles, porque não falam muito.

Dementador: Os dementadores são os guardas da prisão de Azkaban. Eles vestem-se com um manto negro e um capuz que cobre completamente seus rostos e sua pele meio podre e pegajosa. Alimentam-se da felicidade das pessoas e vão sugando todas as lembranças felizes dos prisioneiros. Os trouxas também sentem os dementadores, mas não podem vê-los. Quando um deles tira o capuz é para dar o “Beijo do dementador”, sua última arma, que usam para destruir de vez a pessoa: o dementador coloca sua boca sobre a boca da vítima e suga sua alma. Quando os via, Harry sentia muito frio e uma coisa estranha. São derrotados com os Patronos.

Diabretes da Cornualha: São bichinhos azul-elétrico, com uns 20 cm de altura, rostos finos e vozes tão agudas como um bando de periquitos fazendo algazarra.

Dobby: Ele é um elfo doméstico que pertence a família de Lúcio Malfoy. Os elfos-domésticos fazem o serviço da casa, até receberem algum objeto pertencente ao seu dono. Quando isso acontece, são libertados.

Edwiges: Ela é a coruja-correio do Harry. Quase todos os bruxos têm uma. São muito inteligentes. São usadas para mandar mensagens.

Fantasmas: Vários deles habitam Hogwarts, cada um em uma casa. A Murta-Que-Geme mora no banheiro das meninas, Pirraça, acho, deve ficar mais tempo na Sonserina, pois é meio capacho do Barão-Sangrento, e Binns é prof. de História da Magia. Surgiram perguntas sobre porque somente algumas pessoas viram fantasmas. J.K. disse que pessoas felizes não viram fantasmas

Fofo: É o Cérbero enorme cão de três cabeças que na mitolo-

gia grega guardava as portas de Hades (o inferno). Aqui aparece um desses como o “Fofo”, um “bichinho” de estimação de Hagrid. Lembre-se que Hagrid disse que o comprou de um grego. Apesar de ser enorme e feroz, o Cérbero adormece facilmente com o som de uma música.

Fawkes: É uma Fênix muito rara que pertence à Dumbledore. As Fênix são pássaros mitológicos que morrem e ressurgem das cinzas.

Grindylows: São bichinhos de cor-bile e chifrinhos pontiagudos.

Lobisomen: Criatura que se transforma somente em noites de lua cheia. Muito violento ele morde suas vítimas que também vão se transformar em lobisomen na do que eles adoram.

Norberto: É um dragão norueguês. Também um bichinho de estimação do Hagrid. Quando nasceu, parecia “um guarda-chuva velho”.

Perebas: É o rato de estimação do Rony. É muito velho, viveu 12 anos. É importante no terceiro livro.

Salgueiro Lutador: Um salgueiro (árvore) valioso e sendo tão especial, ele tira sua raiz do chão e luta com que quiser. Este salgueiro luta como profissional avançado.

Sinistro: É um cão grande e negro, que as pessoas vêem quando algo ruim vai acontecer.

Trasgo: Quase 4 metros de altura, a pele cinzenta e baça, o corpanzil cheio de calombos como um pedregulho e uma cabecinha no alto. Tem pernas curtas, grossas. Segura um bastão de madeira, que arrasta pelo chão, porque seus braços são compridos demais.

Trevo: É o sapo que Neville Longbottom perdeu logo no primeiro livro.

Unicórnio: É um ser muito bonito, tipo um cavalo com um só chifre, e muito difícil de ser pego. Seu sangue pode ser usado como um remédio que cura as pessoas que estão bastantes fracas.

Vampiro: O Quirrel cheirava fortemente a alho. Dizia que era para espantar um vampiro que havia encontrado na Romênia, e tinha medo que viesse pegá-lo.

Visgo do Diabo: Uma espécie de planta, de cor verde que se enrolam no corpo da vítima. Ela só solta a vítima se ela ficar parada.

Zumbi: O Quirrel dizia que tinha derrotado um zumbi que estava assustando um príncipe africano. Em troca, ganhou aquele turbante maravilhoso.

Geralmente os personagens costumam não enfrentar algumas dessas criaturas, mas se você decidir que deve acontecer um combate ou um encontro, cuidado com a força de ataque de algumas criaturas não tão fortes e cuidado para não colocar um dragão de doze metros de altura com a força de uma pulga.

QUADRIBOL

O quadribol é sem dúvida o jogo que mais atrai os bruxos, é como se fosse o futebol na vida real. Aqui vão as regras e informações sobre o jogo, o Quadribol dentro de Hogwarts e os times mais famosos para o personagem escolher um para torcer. Os personagens que forem jogadores de quadribol pela sua casa precisarão treinar as regras e jogadas mais famosas para ganhar uns pontos extras e quem sabe até a taça de quadribol de Hogwarts.

Campo de Quadribol

Regras e informações

Bolas: Como o nome diz, são quatro bolas. Um pomo de ouro, que fica voando pelo campo, e deve ser apanhado para o jogo terminar. Ele é do tamanho de uma noz. Dois balaços pretos do tamanho de bolas de beisebol, que tem como principal função atingir os adversários. Devem ser defendidos pelos rebatedores. Uma bola vermelha, do tamanho de uma de futebol, que tem como função entrar no gol. É rebatida pelos artilheiros.

Campo: Três postes, com 50m de altura servem de trave. O Goleiro tem que protegê-los.

Jogadores: Cada time tem sete jogadores equipados com vassouras. São: um goleiro, um apanhador, dois batedores e três artilheiros.

Goleiro: sua função é defender seus aros de gol.

Apanhador: sua função é pegar o pomo de ouro para que o jogo acabe imediatamente.

Batedores: sua função é proteger o time dos ataques dos balaços rebatendo para a equipe adversária.

Artilheiros: sua função é conseguir botar as goles dentro dos aros de gol.

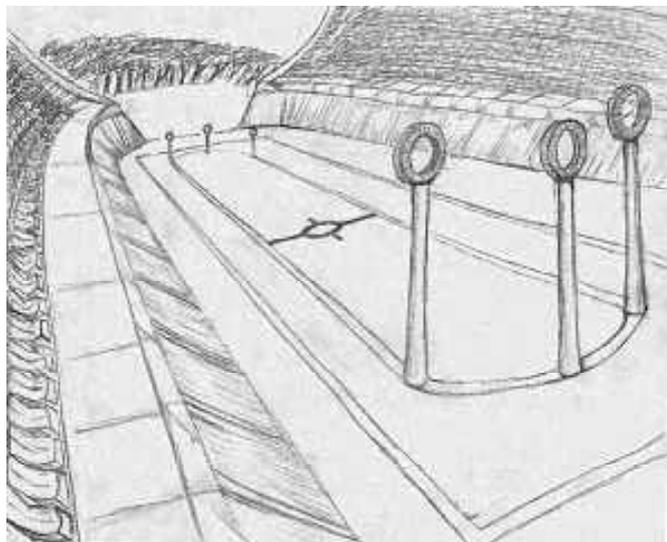
Pontuação:

Goles ao passar pelo aro a equipe ganha 10 pontos.

Pomo de ouro ao ser apanhado a equipe ganha 150 pontos.

Manobras de Quadribol:

Bludger Backbeat (Rebate falso): Uma jogada em que o batedor gira o bastão e rebate o balaço para trás em vez de para a frente. É difícil executá-la com precisão, mas a manobra é excelente para confundir os adversários.



Dopplebeater Defence (Dupla-Defesa de Batedores): Os dois batedores rebatem o balaço ao mesmo tempo para lhe imprimir maior impulso, produzindo um contra-ataque de grande impacto.

Double Eight Loop (Defesa de Oito Duplo): Defesa de goleiro, em geral usada contra o jogador que cobra uma penalidade, na qual o goleiro contorna os três aros do gol em alta velocidade para bloquear a goles.

Hawkshhead Attacking Formation (Formação de Ataque Cabeça-de-Falcão): Os artilheiros formam um V e voam juntos em direção às balizas. Esta formação intimida fortemente o time adversário e força os outros jogadores a se afastarem para os lados.

Parkin's Pincer (Pinça de Parkin): Recebe esse nome em homenagem à equipe original do Vagamundos de Wigtown, é atribuída a invenção desse movimento. Dois artilheiros assediam o artilheiro adversário, um de cada lado, enquanto um terceiro voa de frente diretamente contra ele ou ela.

Plumpton Pass (Passe de Plumpton): Movimento de apanhador uma guinada aparentemente displicente em que ele recolhe o pomo para dentro da manga. Seu nome é uma homenagem a Rodrigo Plumpton, apanhador do Tornado de Tutshill, que empregou tal movimento em sua famosa captura recorde do pomo em 1921. Embora alguns críticos digam que o movimento foi acidental, Plumpton afirmou até o dia de sua morte que agiu intencionalmente.

Porskoff Ploy (Ardil de Porskoff): O artilheiro de posse da goles voa para o alto, levando os artilheiros adversários a acreditarem que ele está tentando se livrar deles para marcar, e então atira a goles para outro artilheiro do seu time que já está à sua espera para agarrá-la. É essencial uma perfeita sincronia de tempo. O nome da manobra é uma homenagem à artilheira russa Petrova Porskoff.

Reverse Pass (Passe de Revés): Um artilheiro lança a goles por cima do ombro para um companheiro do time. É difícil acertar.

Sloth Grip Roll (Giro da Preguiça): O jogador se pendura por baixo da vassoura, agarrando firmemente ao cabo com os pés e as mãos, para evitar um balaço.

Starfish and Stick (Pêndulo Estrela-do-Mar): Defesa de goleiro em que ele segura a vassoura horizontalmente com uma das mãos, prende o pé no cabo e estica braços e pernas. A Estrela-do-Mar jamais deve ser tentada sem uma vassoura.

Trasyvanian Tackle (Faz-que-Vai da Transilvânia): Observado pela primeira vez na Copa Mundial de 1473, é a simulação de um soco direto no nariz. Desde que não haja contato o movimento não é ilegal, embora seja difícil evitá-lo quando os dois jogadores estão voando em alta velocidade.

Woollongong Shimmy (Desconhecida): Aperfeiçoado pelos Guerreiros Woollongong da Austrália, esse *Shimmy* é um movimento de ziguezigue em alta velocidade, feito com intenção de desmontar o artilheiro adversário de sua vassoura.

Wronski Feint (Finta de Wronski): O apanhador dispara em direção ao solo fingindo ter avistado o pomo lá embaixo, mas se recupera do mergulho antes de atingi-lo. O movimento visa a obrigar o apanhador adversário a imitá-lo e colidir com o chão. Seu nome é uma homenagem ao apanhador polonês Josef Wronski.

Sempre é possível dar um toque especial no personagem deixando que ele escolha um time para torcer e usar camisetas, assim como Rony faz com os Chudley Cannons.

Lista de Times

Appleby Arrows (Flechas de Appleby).

Ballycastle Bats (Morcegos de Ballycastle).

Bigonville Bombers (Bombardeiros de Bigonville).

Braga Bromfleet (Frota de Vassouras de Braga).

Caerphilly Catapults (Catapultas de Caerphilly).
 Chudley Cannons (Canhões de Chudley).
 Falmouth Falcons (Falcões de Falmouth).
 Fitchburg Finches (Azulões de Fitchburg).
 Gimbi Giant-Slayers (Mata-Gigantes de Gimbi).
 Gorodok of Gárgulas (Gárgulas de Gorodok).
 Grodzisk Goblins (Duendes de Grodzisk).
 Haileybury Hammers (Martelos de Haileybury).
 Heidelberg Harriers (Gaviões de Heidelberg).
 Holyhead Harpies (Harpias de Holyhead).
 Kenmare Kestrels (Francelhos de Kenmare).
 Montrose Magpies (Pegas de Montrose).
 Moose Jaw Meteorites (Meteoritos Queixada-de-Alce).
 Moutohora Macaws (Araras de Moutohora).
 Papagaios de Karasjok (Papagaios de Karasjok).
 Patonga Proudsticks (Presunçosos da Patonga).
 Pride of Portree (Orgulho de Portree).
 Puddlemere United (União de Puddlemere).
 Quiberon Quafflepunchers (Furabolas de Quiberon).
 Stonewall Stormers (Tropas de Assalto de Stonewall).
 Sumbawanga Sunrays (Raios de Sol de Sumbawanga).
 Sweetwater All-Stars (All-Star de Sweetwater).
 Tarapoto Tree-Skimmers (Rasa-árvores de Tarapoto).
 Tchamba Charmers (Encantadores de Tchamba).
 Thudellarra Thunderers (Trovões de Thudellarra).v
 Toyohashi Tengu (Toyohashi Tengu).
 Tutshill Tornados (Tornados de Tutshill).
 Vratsa Vultures (Abutres de Vratsa).
 Wigtown Wanderers (Vagamundos de Wigtoen).
 Wimbourne Wasps (Vespas de Wimbourne).
 Woollongong Warriors (Guerreiros de Woollongong).

Estudo e Aprendizado

Para receber conhecimento de alguma matéria, o aluno deve ir a aula quando estiver marcado no seu horário e fazer 3 testes de inteligência por aula, se ele passar nos 3, recebeu um ponto de conhecimento da matéria. Se acertar dois, ele tem direito a próxima aula, de 2 testes em vez de 3. Se não conseguir de novo, volta ao padrão de 3 na outra aula apenas. Com a o acerto de um dado apenas em inteligência, ele não tem direito a nada e continua a fazer 3 testes nas próximas aulas. Os pontos de conhecimento de matéria são 3 e após aprender 3 pontos, ele pode aprender uma Magia na aula, fazendo dois testes como se tivesse 3 pontos no dado e se passar em pelo menos um ganhou a magia, se não passar perde um de aprendizado, até recuperar os três e novamente tentar. Os pontos somem quando se ganha uma magia, mas aquele assunto fica registrado com três, se o aluno de repente é obrigado a fazer uma prova sobre todo o aprendizado de Wingardium Leviosa, e ele aprendeu a magia, seus três pontos ficam por trás da magia, na prova, ele terá essa chance de 3 e não mais, porque aprendeu e parou de estudar. Para melhorar suas magias, basta o personagem estudar aquele assunto sozinho ou na revisão do professor, ao juntar mais 3 pontos escondidos por trás da magia já aprendida, ele fica com 6 de conhecimento e adquire sozinho sem teste nenhum, uma versão da magia um pouco mais forte e assim por diante. No caso da Wingardium Leviosa, o personagem conseguiria uma magia que levantasse pesos maiores. Para executar um feitiço, o bruxo faz um teste de habilidade mais um bônus de 1 para cada conjunto de 3 formado naquela magia, o limite é dois. Estudar sozinho é

um pouco mais complicado e demorado. Para cada 6 horas de estudo completos ele tem direito a 3 testes e tem que acertar os 3 para ganhar um ponto. O bruxo pode apenas dividir o tempo de estudo em 2 apenas (três horas/três horas). Para aprender feitiços sem professor, o bruxo quando ganha seus três pontos de aprendizado, deve arrumar um livro que tenha o feitiço e realizar um teste de 2 em vez de 3, e se perder ele perde um ponto de aprendizado.

Quando houver em uma classe muito alunos com aprendizado diferentes, uns não prontos ainda para aprender o feitiço, sem os 3 pontos de aprendizado, considere que o professor tentou explicar o feitiço mas o aluno não estava preparado para aprender e precisava estudar mais.

Ao mestre: Se um aluno esta juntando 3 de aprendizado, mas ele errou varias vezes na hora de aprender a magia, e ele conseguir de novo juntar 3 e quiser aprender a magia a qualquer hora, ele na poderá se o professor estiver explicando a introdução de outra coisa, o personagem ficará com seus pontos parados até que resolva aprender algo nos livros ou pedir revisão ao professor. Adquirir conhecimento sem magia como em Herbologia, faz o personagem capaz de resolver pequenos assuntos sobre a meteteria.

Pontos da Casa

Cada aluno ganha separadamente pontos de casa por boas ações ou a pontuação ganha no campeonato de quadribol, o personagem ganhará pontos e colocará na área pontos de casa, por exemplo quando Dumbledore anuncia “-vinte pontos para Corvinal” o personagem coloca “20” no campo. Mas como calcular a pontuação dos outros alunos que no final serão somadas e resultarão no campeão ?

Primeiro deve-se observar uma coisa, Sonserina é uma das casas que mais ganha pontos de Hogwarts, e costuma ganhar várias vezes, então para ficar mais realista, as vezes deixe mais pontos para Sonserina, é um fato Sonserina ser boa em pontos, isso deixa mais realista.

Para calcular os pontos jogue 3 vezes o dado para cada casa, em seguida multiplique a soma por 5, essa será a pontuação de cada uma das casas. Deve-se fazer isso para cada casa diferente. Some os pontos que o personagem ganhou ao resto da sua equipe, mas não deixe a pontuação dele influenciar muito no resultado para evitar que a casa dele sempre ganhe.

Combate e PVs

O dano que uma magia faz será determinado pelo mestre com coerência, por exemplo, se você viu que o Pv é calculado através da resistência vezes 5, então cuidado para criar danos muito altos que matem um personagem com um feitiço de nada.

Para combater usando socos e golpes, faça testes de habilidade e o dano é equivalente a força.

Para utilizar magias, faça o teste de feitiços e calcule o dano, caso haja uma defesa, calcule o dano que cada magia faz e subtraia do atacante o valor da defesa, esse será o dano, se a defesa for maior a magia não faz dano. O contra ataque é bom mas gasta MP também, mas a quantidade de MP de uma magia é determinada pelo mestre que deve escolher um dano equivalente a quantidade de MP gasto. Cada pessoa tem direito de um ataque e uma defesa por turno. A defesa engloba usar magias que tiram a varinha do oponente, então a pessoa que esta recebendo a magia que o desarmará tem direito a um teste de força (na falta de algo melhor) para segurar a varinha, e a outra tem

que fazer o teste de habilidade e acertar, então as duas ficam fazendo o teste até uma errar e a que ganhar sai na vantagem. Você notou que a pessoa que faz o ataque recebe o desarme antes de causar dano, isso acontece mas me compensação a outra pessoa independente de errar ou acertar sempre gasta MP para competir com a força da pessoa cada vez que faz um teste, ao contrario dos outros que ao errarem o teste de habilidade para fazer um feitiço não gastam o MP equivalente.

Um feitiço que faz a pessoa dançar é a mesma coisa, mas quando é usado apenas para caçar, a pessoa desarmada no meio de salão principal, a vítima faz um teste de resistência e começa a disputa mas o atacante NÃO gasta aquele MP de penalidade toda vez que faz um teste acertando ou não.

Voando de vassoura e jogando Quadribol

Cada aluno começa com 1 ponto em Habilidade em vassoura, e para voar simplesmente é preciso fazer um teste simples de Habilidade e voar, mas para voar rápido e fazer manobra, some a Habilidade em Vassouras com o atributo controle dela e divida por 2, esse será o valor do teste. O atributo velocidade serve para saber qual é mais rápida e indica a velocidade máxima que a vassoura atinge. Deve-se proceder da seguinte forma se o personagem estiver bem rápido na vassoura, o mestre tira um ponto de controle para cada 3 de velocidade a mais, para evitar que sempre a vassoura mais rápida ganhe sempre.

Quando estiver jogando quadribol, deve-se olhar sua habilidade quadribol, elas são quatro e o personagem deve preencher o campo vazio com a habilidade e o valor. As habilidades são defender, agarrar, gols e rebater. Cada uma será aprendida de acordo com que o personagem quiser ser.

Para aprender a voar, o personagem tem que fazer 3 aulas de vôo, cada aula ele tem que jogar 2 dados e acertar os dois até fazer 2 dados para cada uma das 3 três aulas (os testes são de habilidade, então ele aprende um ponto, a quantidade de pontos mais o controle da vassoura dividido por dois resulta no valor do teste).

O máximo que um aluno pode aprender em vôo é 4.

Para ganhar uma habilidade em quadribol o aluno deve assistir aulas de quadribol e escolher uma posição de jogador, então ele faz 3 aulas e tem que acertar 3 testes em cada uma para ganhar um ponto naquela habilidade e no jogo de quadribol ele deve fazer o teste de habilidade e para fazer manobras no ar ele faz testes de habilidade de vassoura.

Subindo de Nível

Após o primeiro ano o personagem ganha um ponto de atributo para gastar em que quiser e mais 5 de HP e MP, a partir daí, ele ganhará depois a cada 2 anos um ponto de atributo e a cada ano alternado ele ganha mais 5 de HP e o ano seguinte MP, e assim por diante até terminar o ano letivo quando o jogo acaba. Essa regra foi criada para que o personagem não melhore tão rápido durante os anos, assim se o mestre quiser outra maneira ele pode mudar o modo de “subir de nível”