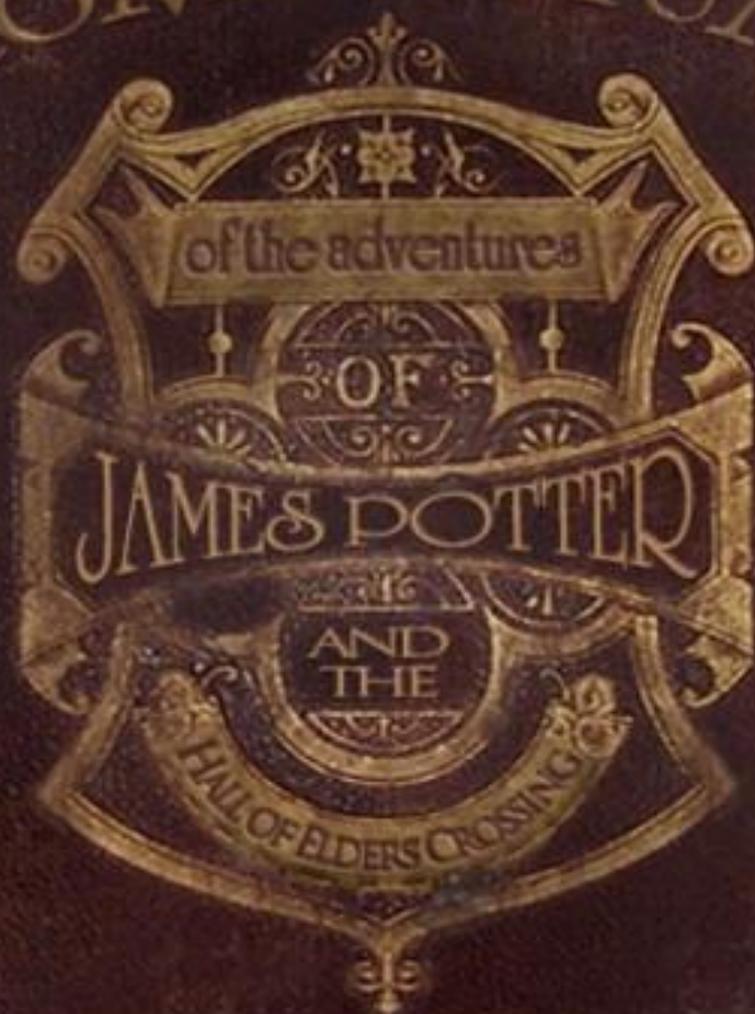


COMPENDIUM



HESTER IMOGENE BOSWORTH
SIR NIGEL TERRENCE MARSDOWNE III

EL COMPENDIO DE JAMES POTTER, VOLUMEN 1

Guía del lector para

JAMES POTTER

Y LA ENCRUCIJADA DE LOS MAYORES

Por

G. Norman Lippert

Amable y querido lector,

En este momento usted ya ha finalizado, presumo, el anteriormente citado libro. Por favor, queda fuertemente advertido que de no ser así, usted no debería continuar con esta disertación ya que contiene frecuentes y meticulosos detalles conocidos como “*spoilers*”.

Si usted desea disfrutar esta emocionante historia por completo, lo mejor es hacerlo página por página, capítulo por capítulo, como lo hicimos todos. Recuerde, ¡ha sido advertido!

Esta guía del lector es simplemente eso; una herramienta para asistirlo en la navegación por las, de alguna forma, complicadas relaciones e intrincadas líneas argumentales que han emergido de nuestro amado pero retorcido autor, frecuentemente extraño, pero siempre extraordinariamente imaginativo. Sólo aquellas personas, eventos, y lugares que tomaron forma durante la era de James serán aclaradas y exploradas aquí. Aunque existen muchas referencias a personas, lugares y eventos que sucedieron previamente, hay múltiples fuentes disponibles que cubren esos aspectos, por eso no los abordaremos aquí excepto para mencionar su existencia en el contexto de la historia. También los referiremos a “*Tecnomancia 101*”, del mismo autor, para una explicación más detallada de varios temas.

Esta guía está dividida en un número de secciones para facilitar su referenciación y existen referencias cruzadas para muchos ítems. Nuestro sincero agradecimiento a **Kaydle**, un devoto miembro Grotto, por permitirnos incluir su fastidiosa y completa lista de personajes y su preciso registro de anteriores y nuevos hechizos introducidos, flora y fauna.

Esperamos encuentren esta guía tan placentera como útil.

Cariñosos y personales saludos,

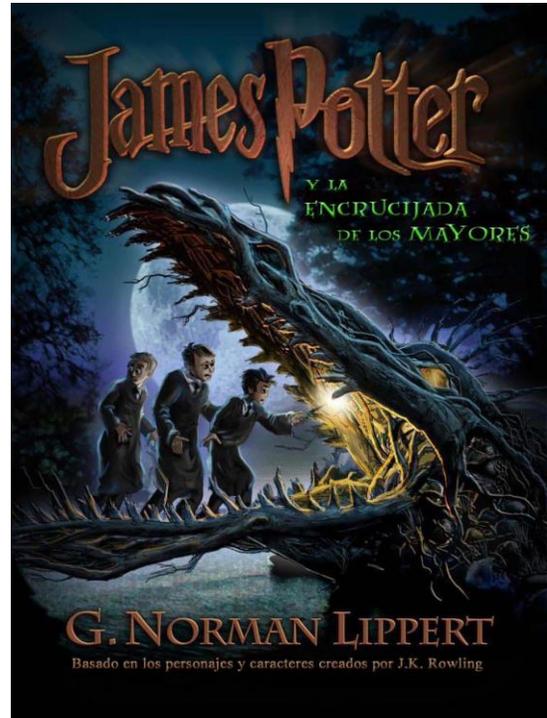
Srta. Hester Imogene Bosworth, Historiadora.

Sr. Nigel Terrence Marsdowne III, Editor.

Introducción

James Potter y la Encrucijada de los Mayores toma lugar 18 años después de la Batalla de Hogwarts y *un año antes* del Epílogo de *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte*, durante los años escolares 2016-2017. Es el primer año escolar de James Sirius Potter. Él asiste con su prima Victoire Weasley, de sexto año, y el ahijado de su padre y amigo íntimo de la familia, Ted Lupin de séptimo año.

La Escuela de Magia y Hechicería Hogwarts continúa funcionando como lo ha hecho todos estos años. Ha habido, sin embargo, algunos pequeños pero notables cambios. Hay más integración de estudiantes de todas las edades por el



convencimiento de que esto genera un incremento de la cohesión dentro de la escuela y que provee apoyo y comodidad adicional para los estudiantes más jóvenes. Por ejemplo, los dormitorios no están determinados por edades y la clase de Tecnomancia incluye estudiantes de 1^{ro} y 5^{to} año. A pesar que las Casas permanecen intactas y los estudiantes son reclutados en ellas, existen pocas separaciones significativas, con la excepción de los equipos de Quidditch que ahora permiten participar a estudiantes de 1^{er} año. Los estudiantes son libres de mezclarse con otros durante las comidas y de visitar otras Salas Comunes, aunque contraseñas, llaves o pequeñas pruebas son requeridas para ganar la entrada. Previo a la Batalla de Hogwarts había al menos seis pasadizos secretos, todos fueron sellados. Sin embargo, nuevos están siendo descubiertos año tras año a medida que el castillo evoluciona, casi como un organismo vivo. Al final del último periodo, Petra Morganstern y su amiga descubrieron un nuevo pasadizo desde la estatua de San Lokimagus, el Perpetuamente Productivo, al cobertizo cercano al campo de Quidditch. El camino es sólo de ida, requiriendo, el regreso, que uno haya pasado por el pasadizo en primer lugar. La leyenda de San

Lokimagus es "Igitur Qui Movea, Qui et Moveo" o "Cuando tienes que ir, tiene que ir".

La actual Directora de la Escuela es la Profesora Minerva McGonagall quien continua enseñando Transformaciones. Ella ha sido la directora desde que se retirara el director anterior, Tyram Wosname, hace cuatro años. Argus Filch permanece como el celador de Hogwarts con su escualida gata, la Sra. Norris. Neville Longbottom ha asumido el rol de Profesor de Herbología y parece ocupar un lugar especial como asesor de la directora, presumiblemente debido a su acto de sacrificio y valor durante la Batalla de Hogwarts. Los nuevos miembros de la escuela incluyen, pero no se limitan a: Gabriel ("Cabe") Ridcully (Instructor de vuelo y Árbitro de Quidditch), Profesor Knossns Shert (Aritmancia), Tina Grenadine Curry (Estudios Muggles) y Madame Penelope Curio (Enfermera y administradora del Ala Hospital).

James conoce y se hace amigo de dos estudiantes de primer año en el tren, Ralph Deedle, un británico de familia Muggle, y Zane Walker, un estadounidense, también de familia Muggle.

El comienzo del año escolar conlleva la llegada de estudiantes y personal de la Escuela Americana de Hechicería, La Universidad Alma Aleron, situada en Filadelfia, Pennsylvania, EE.UU. Con planes de permanecer todo el año para una "cumbre mágica internacional", muchos miembros del personal de la UAA están temporalmente asignados a materias. El papá de James, Harry, dirige el departamento de Aurores, y también otros representantes del Ministerio de Magia son esperados en la cumbre junto con sus contrapartes Americanas.

Otros eventos a tener en cuenta: ha habido una misteriosa irrupción en el Ministerio de Magia; el Elemento Progresivo, un grupo de magos y brujas cuyo lema es "Igualdad y completa revelación" ha infiltrado la escuela; James descubre un intruso y un nuevo fantasma durante su primera semana de escuela.

La Casa de Gryffindor

Fantasma de la Casa: Luego de intentar por varios años, Nick Casi Decapitado fue aceptado en el Club Decapitado, del cual nunca regresó (presumiblemente, este fue

el hecho requerido para ayudarlo a pasar a la otra vida), dejando a Gryffindor sin un Fantasma de Casa.

Jefa de Casa: La directora Minerva McGonagall

La entrada a la Sala Común es a través del retrato de la Señora Gorda en el séptimo piso en la torre Este del castillo y requiere una contraseña. Contraseña de James durante el 1^{er} año: *Genisolaris*.

Estudiantes:

James Potter – 1^{er} año. James es el primer hijo de Harry Potter y Ginny Weasley Potter y nieto de James y Lily Potter (fallecidos) y Arthur y Molly Weasley y hermano de Lily Luna y Albus Severus. Es sobrino de Bill Weasley y Fleur Delacour Weasley, Charlie y Claire Weasley, Percy Weasley, Ron Weasley y Hermione Granger Weasley, George Weasley y Fred Weasley (fallecido), también es primo de Rose y Hugo Weasley (Ron y Hermione), Victoire y Louis Weasley (Bill y Fleur), los mellizos Harold y Jules Weasley (Charlie y Claire). James tiene el pelo revoltoso de su padre,



la nariz y labios expresivos de su madre. La mascota de la familia es un perro y él lleva una lechuza parda llamada Nobby a la escuela. Al contrario de su padre, es un lamentable piloto de escoba y no entra al equipo de Quidditch en su 1^{er} año. Sus habilidades mejoran durante el año con las instrucciones de Zane y una escoba Centella Fugaz de regalo de Navidad. Según Ted, una Centella Fugaz está equipada con un realzamiento extra gestual. Esto la enlaza al dueño y lee su mente, impidiendo que cualquier otra persona pueda usarla. James resultó ser un buen jugador de fútbol en los partidos de la Profesora Curry. Gracias a algunas técnicas defensivas de su padre, él es bastante buen duelista en Defensa Contra las Artes Oscuras. Su varita está hecha de álamo, de 12 pulgadas y con un corazón de pluma de fénix. Junto con Zane, él es el Gremlin más joven, iniciado en su primera noche en Hogwarts.

Ted Lupin – 7^{mo} año. Ted es el único hijo de Remus Lupin (Hombre lobo) y Nymphadora Tonks Lupin (metamorfa) (ambos fallecidos), nieto de Ted (fallecido) y Andrómeda Tonks y ahijado de Harry Potter. Es un Metamorfo como su madre, también exhibe algunas tendencias lobeznas las cuales revela a James la noche de

la Gran Broma de la Escoba. Él es líder de los Gremlins, el mejor amigo de Noah Metzker y actual novio de Petra Morganstern.

Noah Metzker – 5^{to} año. Noah es también un Gremlin; él es el mejor amigo de Ted y “su número uno”. Su hermano es Steven Metzker.

Steven Matzker – 7^{mo} año. Hermano de Noah Metzker, él es un chico alto con cabello corto y rubio. Él es un Prefecto e instruye al trío a ponerse sus guantes, a medida que el Expreso de Hogwarts se acerca a la escuela. A pesar que encuentra a James entrando a la Sala Común de Gryffindor cuando él tenía que estar bajo “arresto domiciliario” en la Enfermería, no lo detiene.

Damien Damascus – 5^{to} año. Un chico robusto con gafas gruesas y una cara redonda como calabaza; él es el “chivo expiatorio” de los Gremlins.

Petra Morganstern – 6^{to} año. Petra también es una Gremlin; Ted la llama su “coartada”. Según él, ella es “la favorita de todos los profesores” y una “chica práctica” y ella le dice a James sobre la alineación de los planetas, un evento astronómico, el cual los estudiantes de la clase de Adivinación de Madame Delacroix están intentando trazar. Ella y Ted parecen ser una “pareja” pero esta relación se enfría para las vacaciones de Navidad cuando el ojo de Ted es atrapado por la preciosa y encantadora Victoire Weasley.

Sabrina Hildegard – 5^{to} año. Una chica pelirroja y con cara pecosa, usualmente usa una pluma en su cabello. Es la tesorera de los Gremlins, si es que ellos tuvieran dinero.

Justine Kennely – Capitana del equipo de Quidditch.

Baptise, Señorita – 1^{er} año. Un estudiante en las pruebas de Quidditch.

Klein, Señor – 1^{er} año. Un estudiante en las pruebas de Quidditch.

Hugo Paulson – 6^{to} año. Un jugador de Quidditch.

La Casa de Ravenclaw

Fantasma de la Casa: La Dama Gris, Helena Ravenclaw (como fue establecido en *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte*), es la hija de Rowena Ravenclaw, una de las Fundadoras de Hogwarts.

Jefe de Casa: Prof. Filius Flitwick.

La Sala Común está localizada en la torre Oeste del castillo. La contraseña está en forma de acertijo, es preguntada por el Águila de la aldaba en la puerta de entrada. Zane debe responder la pregunta “¿Cuál es el significado del sombrero en el arte de la magia?” para ganar su entrada, la de James y Ralph. **Respuesta:** “No puedes sacar de tu sombrero nada que no hayas puesto previamente en tu cabeza”. (La magia es sólo tan eficiente como los estudios que la perfeccionan).

Estudiantes:

Zane Walker – 1^{er} año. Zane es un Estadounidense de familia Muggle cuya familia y padre director de cine, están viviendo en Inglaterra por tiempo indeterminado. Ellos planean eventualmente regresar a EE.UU., donde Zane asistirá a la UAA, la escuela de Magia Americana. Tiene una hermana menor, Greer. Rubio y más bajo que Ralph por casi una cabeza, Zane es ligeramente más alto que James. Lleva un gato llamado Pulgares a la escuela (llamado así porque tiene seis dedos en cada pata). La siguiente vez que vemos a Pulgares está en la Torre Slyvven con Merlín. La varita de Zane es de abedul con un corazón de pelo de cola de unicornio. Un excelente piloto natural, entra al equipo de Quidditch el 1^{er} año. Es bastante buen contendiente y un miembro del Equipo A de Debate. Prefiere el café. Junto con James, es iniciado en los Gremlins la primera noche en la escuela.



Horace Birch - 5^{to} año. Un Gremlin que enseña a Zane el hechizo *visium-ineptio*. Un ávido jugador de ajedrez, él reta al Prof. Franklyn a un partido (presumiblemente honorífico) por el título de “Gran Campeón Mundial de Ajedrez Mágico”.

Gennifer Tellus – Estudiante de 5^{to} año. Ella es también una Gremlin, al igual que la Capitana del equipo de Quidditch y miembro del Equipo A de Debate.

Gregory Templeton – Estudiante de 4^{to} año. Zane transforma su bebida en agua pestilente.

Sr. Hollis – Estudiante de 1^{er} año. Él da una corta definición de la Ley de Inercia Desplazada de Héctor en la clase de Tecnomancia.

Srta. Gallows – Estudiante de 1^{er} año. Ella gana 5 puntos del Prof. Jackson en la clase de Tecnomancia.

McMillan, Reavis – Una estudiante en estudios Muggle que llama a Tabitha Corsica una “cochina mentirosa”.

La Casa de Slytherin

Fantasma de la Casa: El Barón Sanguinario.

Jefe de Casa: Prof. Horace Slughorn.

La entrada a la Sala Común es a través de las mazmorras, bajo el lago. Ventanas con vitrales con imágenes de Salazar Slytherin y otros famosos Slytherin, decoran el cielo raso. Los dormitorios asemejan un barco pirata con lámparas en forma de cabezas de gárgolas. Cabezas embalsamadas de unicornios y dragones, traídos de sus casas, adornan las paredes sobre muchas camas de estudiantes. Los estudiantes poseen un anillo con una piedra verde (esmeralda) la cual encaja en el cuenco del ojo de una serpiente en la puerta de entrada. Ralph usa su anillo para llevar a James y Harry a la Sala Común en JP&EM.

Estudiantes

Ralph Deedle/Dolohov – 1^{er} año. Inglés, de Surry, él cree ser de familia Muggle pero descubre que su padre es un Squib y el hermanastro menor de Antonin Dolohov. Sus abuelos (fallecidos) son Maximillion y Whilhelmina Dolohov. Él es un chico grande, una cabeza más alto que Zane, con cabello oscuro, y de cabeza cuadrada. El más alto del trío, James y Zane lo llaman “volquete” y “el muro”. Zane ocasionalmente lo llama por el nombre de su perfil en su *Game Deck* “Ralphinator”. Su madre está fallecida y su



padre actualmente es un desempleado diseñador de programas de seguridad informática que ha leído “Hogwarts: una Historia” de principio a fin. Con un supuesto corazón de pelo de bigote de Yeti del Himalaya, la varita de Ralph es de

sauce, 18 pulgadas de largo, gruesa como un palo de escoba y con un extremo limado y pintado de un brillante verde lima, comprada por 20 galeones a un “hombre sospechoso” en el callejón Diagon. La varita es, de hecho, el báculo de Merlín, parte de la cual es devuelta a Ralph al final de JP&EM. Él se siente descoordinado y no está en ningún equipo de deportes. Ralph se une al Equipo B de Debate incentivado por Tabitha Corsica, causando una pelea entre él y James, quien objeta los argumentos revisionistas del equipo de Tabitha. Al final, Ralph no participa activamente en el debate y se disculpa con James (aunque a medias) por su involucramiento con el Elemento Progresivo.



Tabitha V. Corsica – 6^{to} año. Rita Skeeter la cita como estudiante de 5^{to} año en una entrevista en *El Profeta* pero Rita, como suele ser el caso, es imprecisa. Una chica alta, atractiva y educada, ella tiene pelo largo y oscuro, ojos chispeantes y una voz baja que Harry describe como “campanas de plata y terciopelo”. Es una prefecta, Capitana del equipo de Slytherin de Quidditch y del Equipo B de Debate, y Líder del movimiento Elemento Progresivo en Hogwarts. Su palo de escoba, supuestamente tallado por “artesanos Muggles”, está registrado como

Artefacto Muggle en la escuela. Parece tener inusuales poderes, guiando a James erróneamente a creer que es el báculo de Merlín, una de las legendarias Tres Reliquias. Ted y Noah piensan que es una escoba “trucada” (explicado en otra parte).

Philia Goyle – 4^{to} año. Una de las amigas de Tabitha, ella es la Presidente del Comité de Debate. Jackson le asigna custodiar a James en el ala hospital.

Tom Squallus – 4^{to} año. Un guapo chico rubio con rasgos agudos y una sonrisa muy amplia, él es un amigo de Tabitha y un miembro del Equipo B de Debate.

Kevin Murdock – 5^{to} año. Él demuestra la Aparición en la clase de Tecnomancia. Junto con Philia Goyle, es asignado a custodiar a James en el ala hospital.

Rufus Burton – 1^{er} año. Un “sabueso cazador de rocas” (aficionado a la geología y coleccionista de rocas) que le da a Ralph su viejo maletín de cuero agrietado, el cual Zane encanta y usa como sustituto para el maletín de Jackson que contenía la capa de Merlín.

Trenton Bloch – Estudiante mayor que le dice a Ralph que su *Game Deck* es un insulto a su sangre mágica. A pesar de esto, Ralph cree que Trenton tomó el *Game Deck* e ingresó el nombre de perfil “Austramaddux”.

Heather Flack – Miembro del Equipo B de Debate.

Nolan Beetlebrick – Miembro del Equipo B de Debate.

Mustrum Jewel – Estudiante que discute con Reavis McMillan luego del debate.

La Casa de Hufflepuff

Fantasma de la casa: El Fraile Gordo.

Jefe de Casa: Prof. Knossus Shert.

Localizada en el subsuelo, cerca de las cocinas y accesible vía una pintura de naturaleza muerta. Ganadora de la Copa de las Casas en el 1^{er} año de James y la única casa que no sufrió una deducción importante de puntos como resultado de las varias escapadas y travesuras relacionadas a la conspiración de Merlín durante el año.

Estudiantes

Victoire Weasley – Estudiante de 6^{to} año. Ella es la prima en parte Veela de James, cuyo encanto atrapa el ojo de Ted durante las vacaciones de Navidad.

Morgan Patonia – Estudiante de 1^{er} año. *Larcenous Ligulous* intenta robar su arete en Herbología.

Andrew Haubert – Miembro del Equipo A de Debate.

Sr. Terrel – Estudiante varón de 3^{er} año. Su madre trabaja en el Ministerio de Magia.

Sr. Terrence – Estudiante en el aula de Tecnomancia previo a la clase, mientras Zane y James estaban poniendo el maletín sustituto. James lo distrae preguntándole sobre sus vacaciones de Navidad.



Personal educativo de Hogwarts

Directora / Prof. Minerva McGonagall – Transformación. Ha enseñado Transformación desde que el padre de James estaba en la escuela y todavía la enseña con la misma mano firme. Ralph aprende el increíble poder de su varita en esta clase cuando él transforma una banana en un melocotón. McGonagall les da al trío permiso para usar el encanto “*nurglammonias*” en el jugo de calabaza de cualquiera que diga que Tom Ryddle fue un mejor hombre que Harry Potter.

Prof. Filius Flitwick – Encantamientos, Hechizos para Principiantes y el Funcionamiento de la Varita. En esta clase, Ralph aprende a levitar una pluma y, creemos, usa este hechizo para detener la caída libre de James de su escoba durante las pruebas de Quidditch.

Prof. Cuthbert Binns – Historia de la Magia. Él es un fantasma. Martin Prescott tropieza con su clase cuando finalmente consigue hacerse camino al terreno y el castillo.

Prof. Horace Slughorn – Pociones. Zane recuerda al Prof. Slughorn mencionar el nombre Austramaddux durante la clase de Pociones I y luego le pregunta qué significa.

Prof. Sybil Trelawney – Adivinación. **Firenze**, el centauro, regresó con los centauros del valle en Refugio Gris. La clase es co-enseñada con **Madame Delacroix** quien está haciendo a los estudiantes trazar un evento astrológico.

Prof. (Hon.) Rubeus Hagrid – Cuidado de las Criaturas Mágicas. Su título de maestría es “honorífico” ya que él nunca terminó su educación formal, pero sabe más de criaturas mágicas que cualquiera. Hagrid es asignado a custodiar al Prof. Jackson en el ala hospital cuando Jackson regresa del bosque luego de su duelo con Madame Delacroix la noche del retorno de Merlín.

Prof. Neville Longbottom – Herbología. Desde la batalla de Hogwarts, él se ha convertido en un formidable mago, enfrentando decididamente a Martin Prescott y Sra. Sacarhina. Su nombre es sugerido como sucesor de la Prof. McGonagall pero el Ministerio siente que es demasiado joven e inexperto para ser Director. A pesar de esto, Longbottom parece cumplir un importante, aunque no oficial rol como

consejero de la directora, presumiblemente debido a sus acciones durante la Batalla de Hogwarts cuando todavía era un estudiante.

Prof. Cabriel Ridcully – Escoba Básica. Un gigante pedazo de hombre con enormes antebrazos y bíceps que usa una capa deportiva marrón sobre su túnica oficial de Quidditch. Él es el actual Árbitro de Quidditch en Hogwarts.

Prof. Tina Grenadine Curry – Estudios Muggles. Una mujer delgada y de rasgos agudos con pelo rizado. La Sra. Curry es nueva en el 1er año de James. Ella introduce el fútbol, también conocido como *soccer*, como una forma de entender los deportes Muggles. Ninguna ayuda mágica de ningún tipo es permitida en su clase.

Prof. Knossus Hiram Shert – Ruinas Antiguas. Un hombre delgado y de largas extremidades con gafas gruesas que se asemeja a una mantis religiosa.

Escuela y Universidad de Hechicería Alma Aleron

La Homóloga de Hogwarts en EE.UU., UAA se encuentra en Filadelfia, Pensilvania, en un campus bastante grande pero oscuro en el centro de la ciudad. Los siguientes profesores están temporalmente asignados a Hogwarts:

Personal docente:

Prof. Benjamín Amadeus Franklyn – Defensa contra las Artes Oscuras. Rector de la Escuela y Universidad de Hechicería Alma Aleron durante los últimos 112 años. Director del equipo de debate del UAA y jugador de ajedrez mágico, dirige el Debate Escolar. Se dice que tiene más de 300 años, él es el inventor de muchos dispositivos “mágicos”, incluyendo la prensa impulsada por pensamiento y el Aparato de Acumulación de Luz Solar. Fornido como un barril, con el pelo largo y gris, lleva unas gafas pequeñas y cuadradas en una cuadrada pero benévola cara.

Se reunió secretamente con Harry para discutir las posibilidades de una guerra entre magos y muggles, y el rol del Elemento Progresivo, diciéndole que el profesor Jackson y Madame Delacroix están acechando. Él no tiene claro por qué se siente de esa manera.





Prof. Theodore Hirschall Jackson III – Tecnomancia y Magia Aplicada. Es un general de tres estrellas en la Milicia libre de Salem-Dirgus. Descrito como alto y severo con el pelo gris hierro y espesas cejas negras, lleva un maletín de piel negro con él todo el tiempo y lleva su varita de madera de nogal en una vaina cosida dentro de su manga (es posible que lleve una varita de repuesto en su bota). Escuchando al prof. Jackson decirle a Harry que él “está vigilando”, James equivocadamente cree que Jackson forma parte de la conspiración de Merlín, aparte del Elemento

Progresivo. Mientras no aprendemos cómo lo consiguió, el maletín contiene el manto de Merlín y el prof. Jackson ha hecho la tarea de toda su vida proteger el manto y prevenir el regreso de Merlín. Con la esperanza de descubrir el complot, no solo hacer que regrese Merlín, sino, también, empezar una guerra mágico/muggle, él pretende ser amigo de Madame Delacroix. Resulta herido en un duelo con ella en la noche del regreso de Merlín. Antes de irse de Hogwarts, descubre, y se lo da a James, el muñeco que Madame Delacroix hizo de él. Apodado Cara de Piedra por Zane, él mantiene que “las preguntas son una señal de que el estudiante no ha estado prestando atención”. Su expresión favorita parece ser “adelante y hacia arriba”.

Prof. Desdemona Delacroix – Adivinación, Encantamientos Avanzados y Parapsicología Remota. Ella es la principal experta en Fisio-Aparición Remota, y hace un “intimidantemente” delicioso gumbo. Su varita está hecha de madera de viña. Aparentemente ciega, con los ojos lechosos, anda con un gran bastón de madera. Es huesuda, con una cara afilada y oscura, y con el pelo cubierto por un pañuelo. Su sonrisa transforma su cara de “bruja huesuda a una abuela desecada pero agradablemente traviesa”. James cree que ella también está envuelta en la conspiración Merlín. Apodada la “reina vudú” por Ted, James está seguro de que vio una versión más joven de ella en el lago la noche de su llegada a Hogwarts. Ella estaba, de hecho, llevando el trono al Santuario Oculto esa noche, usando la Fisio-Aparición Remota. Y estuvo presente más tarde en la noche del retorno de Merlín. Finalmente es descubierto que ella construyó un muñeco parecido a James, y lo puso a la sombra de Harry Potter, influyendo adversamente la confianza y la propia imagen de James durante su año en Hogwarts. Ella era también el “hombre misterioso” del Callejón Diagón que vendió a Ralph su varita por 20 galeones.



Madame Profesora Desdemona Delacroix

Detalles y Descripciones

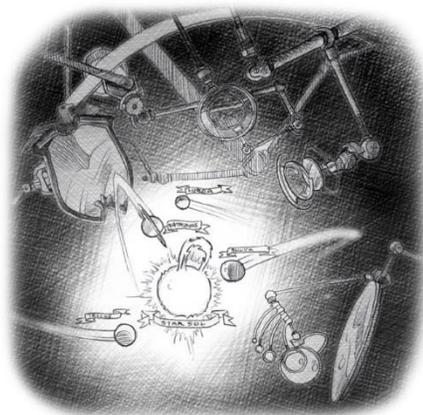
Edades: Mientras la Directora McGonagall tiene una avanzada edad para los estándares muggles, ella no es lo que alguien del mundo mágico llamaría preparada para retirarse. A pesar de esto, ella está, a partir del primer año de James Potter, bastante preparada para dejar el puesto de directora y reanudar su puesto de enseñanza menos exigente. La continuada presencia de un número de otros empleados en Hogwarts ha provocado cierta curiosidad, sin embargo. Aquí, brevemente, hay varias completamente intrascendentes explicaciones para tales longevidades.

Rubeus Hagrid: Siendo medio-gigante, Hagrid heredó la muy inesperada esperanza de vida de la comunidad de gigantes. No solo muchas tribus de gigantes tienen una esperanza de vida de dos siglos, estos gigantes no parecen envejecer de la misma manera lineal que sus contrarios humanos. Algunos gigantes no parecen envejecer en absoluto durante décadas, y entonces parecerá madurar con asombrosa rapidez en sus últimos años.

Argus Filch: El señor Filch, siendo un squib, ha sido conocido por invertir en algunos cuestionables productos “mágicos” de pedido por correo. Uno de esos productos era un aditivo para comida de mascotas afirmando que podía “alargar indefinidamente la juventud y vitalidad de tu más querida compañía animal”. Siendo de inminente espíritu tierno con su más querida mascota, el señor Filch probó el aditivo en él antes de alimentarla sin saberlo. Este extraño experimento ha concedido al señor Filch una inusual y larga vida, una delimitada vitalidad, y una lustrosidad un poco desagradable a su escaso cabello.

Señora Norris: Como recipiente final del anteriormente mencionado aditivo para comida de mascotas, la longevidad de la señora Norris es fácil de explicar. Añadido a esto, además, siendo la suposición más duradera, se cree que la Señora Norris es, de hecho, un Kneazle – un pariente mágico del gato doméstico común. La esperanza de vida de un Kneazle, aunque no es infinita, es conocida por ser mucho más larga que la de su común contrario.

Aparato de Acumulación de Luz Solar: Un dispositivo mágico inventado y diseñado por Benjamín Franklyn donde, por un sistema de espejos y lentes, la luz es capturada, condensada y filtrada. Durante JPyLEM, cuelga en la torreta de la torre sudeste, que ha sido entregada a UAA como su sala común durante su estancia en Hogwarts. Algunos creen que es posiblemente, al menos en parte, la responsable de la longevidad de Franklyn.



El Garaje Trans-Dimensional: De acuerdo con el prof. Franklyn, no es física cuántica, sino una anomalía temporal natural y una de las tres conocidas “burbujas de pluralidad temporal”. Compuesta por una gran tienda con un marco de soportes de madera, sirve como el garaje para el Dodge Hornet, el Stutz Dragonfly y el Volkswagen Beetle, los Coches Voladores en los que viajó la delegación de la Universidad Alma Aleron. El prof. Franklyn llegó en el Beetle, el prof. Jackson en el Dragonfly, y la prof. Delacroix en el Hornet. La tienda está temporalmente en el suelo del castillo de Hogwarts y en su permanente ubicación en el cuadrilátero este del UAA en Filadelfia, Pensilvania, EE.UU. La parte de atrás de la tienda aparece abierta sobre el campus de Alma Aleron. Cajas de herramientas, equipo de mantenimiento, piezas adicionales y trabajadores están presentes en el garaje, aunque son ilusorios para los que están en el lado de Hogwarts. Los coches están encantados para cruzar la burbuja dimensional y existir en ambos sitios a la vez

siempre que estén dentro de la tienda. Peter Graham, el jefe mecánico del UAA, explica las complejidades del garaje a James.

Quidditch: Un juego mágico jugado a lo largo del Mundo Mágico, pero no tan popular en los EE.UU. Hay 7 jugadores, y normalmente bastantes jugadores de reserva, consistiendo en un buscador, un guardián, dos bateadores y tres cazadores. El capitán del equipo puede jugar en cualquier posición y también sirve de entrenador, programador de pruebas y tiempos de prácticas. Las reglas han sido cambiadas para incluir a jugadores de primer año, a pesar de que es una gran rareza que estos tengan las habilidades suficientes para merecer un puesto en el equipo.

Durante el primer año de James, la prueba es el viernes por la tarde, el día 2 de septiembre, durante una tremenda tormenta con relámpagos, lluvia cegadora y fuertes vientos. James no tiene éxito durante la prueba. De hecho, le es tan difícil manipular una de las escobas de prácticas de la casa, que necesita ser rescatado por Zane y el esfuerzo combinado de los equipos de Gryffindor y Ravenclaw. Al final, Ralph y su inusual varita salvan a James de una grave lesión.

El primer partido de la temporada es de Gryffindor vs. Ravenclaw el martes 6 de septiembre. Esta es también la noche en la que el intruso es visto en el campo de Quidditch y James y Zane descubren el Santuario Oculto. Ravenclaw gana el partido. Durante el siguiente partido, Gryffindor vs. Slytherin, notan el inusual comportamiento de la escoba de Tabitha, llevando a Ralph a anunciar que debe ser el báculo de Merlín. Ted y Noah piensan que “está trucada”. Slytherin gana a pesar de un casi perfecto juego de Gryffindor. Como está convencido de que la escoba de Tabitha es el báculo de Merlín, James recluta a los Gremlins para ayudarlo a robarla antes del partido de Slytherin vs. Ravenclaw, con desastrosos resultados. Conocida como la “Travesura de la Escoba” esto le cuesta a Gryffindor y Ravenclaw cincuenta puntos de la casa a cada una.

Gryffindor:

Justin Kennely – Capitán
Ted Lupin – Bateador
Noa Metzker – Buscador
Petra Morganstern – Cazadora
Hugo Paulson

Ravenclaw:

Gennifer Tellus – Capitán
Zane Walker – Bateador

Slytherin:

Tabitha Corsica – Capitán

Fiera Hutchins – Bateadora

El Santuario Oculto: Un sitio mágico y secreto en una isla pantanosa, donde el lago se encuentra con el Bosque Prohibido, descubierto por James y Zane la noche en la que el Intruso es perseguido desde el campo de Quidditch. Revelada por la luz de la luna, la isla tiene la apariencia de una estructura antigua, y los árboles caídos, parecido a un puente de cabeza de dragón, la conecta con la orilla. En la otra parte del puente hay una puerta de vid. James intenta abrir la puerta con magia, pero esta es repelida y las vides empiezan a atraparlos y arrastrarlos hacia el barro. Incluso Grawp es empujado en la mugre intentando salvarlos. Todos son rescatados por una Dríada, quien advierte a James del linaje de Voldemort, y del posible despertar de Merlín. Ella le dice: “La batalla de tu padre ha acabado. La tuya ha empezado”. En la noche del alineamiento de los planetas, ese es el sitio donde las reliquias de Merlín están reunidas, para esperar su retorno.

Número 12 de Grimmauld Place: La casa familiar de Sirius Black, y antigua sede de la Orden del Fénix, se encuentra en Pancras y la plaza de San Chad. Heredada por Harry, y aún mantenida por Kreacher, la familia y los amigos de los Potter se reúnen allí para Navidad. Zane está viajando con su familia, pero Ralph se quedará en Hogwarts, así que James lo invita a Grimmauld Place para Navidad. La mayoría de la familia está allí, excepto Molly y Arthur, que están visitando a Charlie, Claire, Harold y Jules en Praga, y Percy, que está viajando para el Ministerio. Ted se une a las fiestas, y parece un poco dolido con Victoire. George trae a Katie Bell. Luna Lovegood y Neville Longbottom llegan juntos pero pareciendo, según James, más hermanos que una pareja. Luna les cuenta a James y Ralph sobre los pensamientos y creencias de su padre con respecto al regreso de Merlín. Kreacher hace su famoso chocolate caliente, ¡con 14 ingredientes sin nombre, y que al menos contiene una pizca de chocolate real! James recibe una escoba Thunderstreak y Ralph recibe el viejo libro de **Pociones Avanzadas** de Snape de parte de Harry, quién piensa que merece ir a un “buen Slytherin”. En este libro, Ralph descubre dibujos de la gente en pinturas dispersas alrededor del castillo, que parecen estar observándolos.



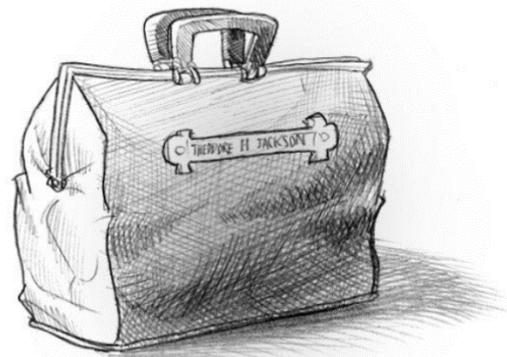
Navidad en Grimmauld Place

Fila superior, de izquierda a derecha: Hermione, Ron, Harry, George, Ginny, Bill, Ted, Fleur.

Fila inferior, de izquierda a derecha: Albus, Victoire, James, Ralph, Lily.

La escapada del cambio de maletín:

Después de escuchar la conversación entre su padre y el prof. Franklyn, James está convencido de que el prof. Jackson está envuelto en el Elemento Progresivo, la conspiración para traer de vuelta a Merlín y que él tiene el manto ceremonial de Merlín en el maletín que lleva constantemente con él. El chico proyecta un plan para cambiar el maletín, y darle el contenido a Harry como prueba de



que el Elemento Progresivo y Jackson están envueltos en un complot, no solo para hacer regresar a Merlín, si no para comprometerlo en el plan para empezar la guerra contra los muggles. Después de buscar un maletín parecido, Ralph



descubre uno que pertenece a un compañero de Slytherin. El estudiante, un “cazador de rocas”, que utiliza el maletín para las herramientas, ha recibido uno nuevo por Navidad, y le ofrece el viejo a Ralph. Relleno con el uniforme de Ralph, Zane lo encanta con el encantamiento “visum-ineptio”, y él y James lo pasan de contrabando en la clase de Tecnomancia debajo de la capa de invisibilidad. A pesar de una serie de fallos y muchas sorpresas del trío, ellos tienen éxito. No solo aseguran el maletín de Jackson, además él no parece darse cuenta que tiene el maletín falso. El maletín y el manto son escondidos en el maletero de James, cerrado mágicamente, pero no antes de que James se lo pruebe y desaparezca en el vacío más allá del espacio y del tiempo. Afortunadamente, Snape fue capaz de enviar a Cedric, quién lo rescata del “éter”. Los siguientes sucesos evitan que James le dé la capa y el maletín a Harry.

Debate Escolar: Celebrado en el Anfiteatro del colegio, el tema del debate es “Reevaluando las suposiciones del pasado: ¿verdad o mito?”. Tabitha Corsica no está en el comité del debate, pero su amiga Philia Goyle es la Presidenta, así que es posible que tenga influencia en la elección del tema. El prof. Franklyn modera el procedimiento:

Equipo A

Petra Morganstern, Gryffindor –
Capitana
Zane Walker, Ravenclaw
Gennifer Tellus, Ravenclaw
Adrew Haubert, Hufflepuff
Gerald Jones, UAA

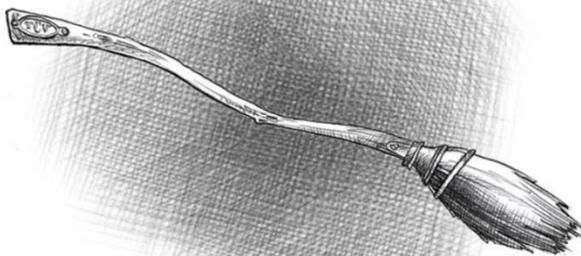
Equipo B

Tabitha Corsica, Slytherin – Capitana
Tom Squallus, Slytherin
Heather Flack, Slytherin
Nolan Bettlebrick, Slytherin
Ralph Deedle, Slytherin

El argumento de entrada del Equipo B mantiene que las políticas actuales del Ministerio, como la Ley de Secreto, la suposición de que el contacto entre magos y muggles resultaría en una guerra y que existen las “Artes Oscuras” es discriminatorio, falso, y representa las bases para el prejuicio contra el mundo muggle. Su objetivo es la igualdad para magos y muggles por igual. El contra argumento del Equipo A postula que tal razonamiento está basado en la suposición de que la historia es la constructora de la verdad. En medio de esto, Ted y Noah lanzan una exhibición de fuegos artificiales de Sortilegios Weasley, representando una humorística imitación de la Marca Tenebrosa y un rayo luminoso. Sin un claro ganador, el argumento final del Equipo B afirma que “Lord Tom Ryddle” fue un equivocado, pero bienintencionado mago cuyo deseo para la igualdad entre magos y muggles fue demasiado radical para que la clase dominante lo permitiera, que él fue difamado por una campaña de medias



verdades y mentiras, y en última instancia derrotado y asesinado sin piedad por los viejos poderes. Al final, fue un ataque personal directo a Harry que sulfuró a la multitud, el Prof. Franklyn y la Prof. McGonagall necesitaron restaurar el orden. Mientras James se ha enfadado con Ralph por participar en el equipo de Tabitha, Ralph no dice nada durante el debate y se va del escenario durante el estallido, pidiendo perdón a James por haber sido cazado por el Elemento Progresivo.



La Travesura de la Escoba: Después del partido de Slytherin vs. Gryffindor, el trío está convencido de que la escoba de Tabitha es el bastón de Merlín, y trama aprovechar esto. Intentan robarla del dormitorio de las chicas de Slytherin, usando el Mapa del Merodeador y la Capa de Invisibilidad, para meter a Zane y James en la mazmorra. Tabitha guarda su escoba muy cerca,

frustrando así su plan y resultando en la casi captura de Zane. Con la ayuda de los Gremlins, quienes conjuran un ciclón, y bajo la Capa de Invisibilidad, James y Ralph se cuelan en el vestuario de Slytherin antes del partido contra Ravenclaw. El plan consiste en que Ralph y James vuelen en la escoba durante el ciclón en el campo, pero James no espera que la escoba despegue con él de repente, dejando atrás a Ralph. Ralph se escabulle usando la Capa de Invisibilidad. Después de un salvaje paseo, la escoba deja a James de vuelta al campo de Quidditch con el cúbito derecho roto. Tabitha explica que su escoba conoce a su dueña y siempre trata de volver a ella. McGonagall pone a James bajo arresto domiciliario en la Enfermería y el prof. Jackson asigna a Philia Goyle y a Kevin Murdoch como guardias fuera de la puerta para asegurarse de que cumple el castigo. Esta pequeña travesura le cuesta a Gryffindor y a Ravenclaw 50 puntos a cada uno.

La Encrucijada de los Mayores: James piensa que es un lugar, pero en realidad es un evento; el alineamiento de los planetas, del que oye por primera vez de Ted y Petra. Madame Delacroix da la clase de Adivinación y el Club de las Constelaciones en el que traza las cartas estelares, trabajando a destiempo y mapeando el evento astrológico. El retorno de Merlín ocurrirá durante ese tiempo si todas sus reliquias se reúnen en el sitio adecuado. Zane declara que él conoce el momento en que ocurrirá el evento, porque está mapeando en las cartas estelares con Madame Delacroix en el Club de las Constelaciones, pero el prof. Snape

informa al trío de que ellos solo han determinado la hora, Madame Delacroix ha sabido la fecha por más de un año y el día es antes de lo que ella les ha dejado creer.

El Retorno de Merlín: En la tarde de la Encrucijada de los Mayores, o del alineamiento de los planetas, las tres Reliquias de Merlín se reunirán en el Santuario Oculto. Con la esperanza de frustrar el evento, James, Zane y Ralph se apresuran por la Gruta, la cual ha crecido hasta tener las proporciones de una catedral. Mientras descubren que el trono ya está allí, ellos creen que se han tomado precauciones para prevenir la materialización del manto y del bastón. Infortunadamente, ninguno sabe que la varita de Ralph es el bastón, o se da cuenta de que lo que James cree que es su Capa Invisible es en realidad el manto. Madame Delacroix, en forma espectral, ya está esperando. Los chicos se ponen a cubierto, justo a tiempo de ver al prof. Jackson aproximarse. Ella los desarma, aturde al prof. Jackson, coge el manto y el bastón y la reaparición de Merlín comienza. Pero Merlín está menos que complacido con las circunstancias de su regreso: él lucha duramente contra Madame Delacroix y Austramaddux, lanza un hechizo para dormir a los chicos y tormentas sobre el castillo.

La Torre Sylvven: Tradicionalmente el punto más alto de cualquier castillo, los recientes añadidos al castillo de Hogwarts ahora sobrepasan la muy antigua torre. Después del retorno de Merlín, él pide una reunión con el "Pendragón". La Torre Sylvven es el lugar de reunión entre la prof. McGonagall (vestida con su flamante ropa roja como el Pendragón del castillo de Hogwarts), el prof. Franklin, Harry, Neville, James, Ralph, Zane y Merlín y su contingente de vida silvestre. Después de mucho tiempo discutiendo acaloradamente, Merlín concluye que ha sido erróneamente convocado, el mundo actual no es lugar para él y, despidiéndose, desaparece. Por favor acudir a "Tecnomanía 101" para una completa descripción e interpretación de la Torre usada en el tiempo medieval.

El Tour de Hogwarts de Prescott: El Canciller Hubert, Merlín disfrazado, da a Prescott y su equipo de televisión un tour por Hogwarts. Todo lo testifican, en cualquier caso, es magia escénica: un truco con sombrero, levitación usando cables y proyecciones de humo en un espejo. El detective Finney amenaza con arrestarlo por allanamiento, y Sacarhina, Recreant y el padre de Ralph son revelados como co-conspiradores en el plan para



retornar a Merlín y estar envueltos en el Elemento Progresivo.



Elemento Progresivo: Un grupo de brujas y magos que creen que los relatos de los hechos que llevaron a la Batalla de Hogwarts y la desaparición de Voldemort y sus seguidores, están sesgados a favor de los vencedores y mantienen que “Lord Tom Ryddle” fue injustamente demonizado y destruido porque él trataba de hacer mejor la vida para los magos y muggles. Él es considerado un héroe revolucionario y un libre pensador cuyas creencias fueron demasiado radicales para que la tradicional clase dominante supiera

manejar. Su grito de protesta es “Igualdad y Revelación Total”. Franklyn cree que su plan oculto es la dominación total de los muggles, requiriendo para el primer paso la revelación total al mundo muggle bajo la premisa de igualdad. El aparente líder del Elemento Progresivo en Hogwarts es Tabitha Corsica. La mayoría de los miembros de la casa de Slytherin son miembros activos. Ellos llevan insignias que dicen “Cuestiona a los Victoriosos” y “Magos Progresistas contra la Discriminación Mágica” cambiando a “Magos Progresistas contra la Historia Falsa”. En sus banderas se lee “Fin del Fascismo de los Aurores del Ministerio” y “Di la VERDAD Harry Potter”. En la tarde en la que Harry y los representantes del Ministerio de Magia llegan, el Elemento Progresivo hace una manifestación en los terrenos del colegio. James cree que el Elemento Progresivo está envuelto con la conspiración para traer a Merlín de vuelta y que el prof. Jackson y Madame Delacroix son colaboradores. Se descubre que la señorita Sacarhina y el señor Recreant están también envueltos de alguna manera en el Elemento Progresivo. Aquellos envueltos en la conspiración presumen que Merlín será influyente en la dominación de la sociedad Muggle debido a su desconfianza hacia ellos. El prof. Franklyn le dice a Harry que UAA tiene su propia versión del Elemento Progresivo, al igual que su contraparte de Dolores Umbridge en la persona de un inexplicado (pero aparentemente notorio) prof. Magnussen.

La Capa de Invisibilidad: Harry lleva su capa con él cuando visita Hogwarts y James se la apropia para escuchar a escondidas una conversación entre Harry y el prof. Franklyn. Él oye que el prof. Franklyn desconfía de Madame Delacroix y del prof. Jackson. Cuando está en Grimmauld Place por Navidad, James coge secretamente la Capa de Invisibilidad y el mapa del merodeador de vuelta a

Hogwarts. Él usa la capa para encubrir el maletín falso, y después el maletín verdadero durante el cambio en la clase del prof. Jackson. Hagrid le dice a James que Harry sabe que él se ha llevado la capa y el mapa. En la noche del alineamiento de los planetas, James agarra lo que él cree que es la capa de invisibilidad y se apresura hacia la Gruta solo para descubrir que en su lugar tiene el manto de Merlín, gracias a los engaños de Madame Delacroix; Ralph usa la capa de invisibilidad para escapar del vestuario de Slytherin durante la travesura de la escoba y la tiene escondida en su baúl en la Casa de Slytherin.

El Mapa del Merodeador: Un mapa mágico del castillo de Hogwarts y los jardines, que incluye pasajes, el cual revela la localización de las personas. El mapa perteneció al padre de Harry. Desde la Batalla de Hogwarts hay trozos del castillo que ya no son visibles. James coge el mapa del baúl de Harry en Grimmauld Place, junto con la Capa de Invisibilidad.

Las Tres Reliquias: Como Luna explica a James, las tres reliquias mágicas de Merlín son su capa, su trono y su bastón. Estos objetos fueron dejados a cargo de su aprendiz, Austramaddux, para ser juntadas cuando el tiempo fuera el “adecuado”. Estas fueron consideradas perdidas en el tiempo y la historia, tanto como se dijo de las Reliquias de la Muerte. Hecha con tela indestructible capaz de perdurar eternamente, la capa grande, negra y con capucha con cierres trenzado de oro, fue pensada para usarse como un “caul” sobre el cuerpo de Kreagle, el primer rey del Mundo Mágico, cuyos Guardianes de los Secretos fueron enterrados con él para proteger su localización. Algunos creen que el trono de Merlín, pasado de un rey muggle al siguiente esperando su regreso, está almacenado en el Ministerio de Magia y perdido en las bóvedas sin fin del Departamento de Misterios. El bastón, hecho de un raro árbol parlante de madera maleable, lo mantuvo Austramaddux y su paradero aparentemente murió con él.



El Voto de Secreto: Una promesa hecha por cada mago y bruja que llega a la mayoría de edad que los previene de revelar ninguna información respecto a la existencia de Hogwarts a ninguna agencia o muggle individual por una variedad de hechizos y conjuros. Los padres de los alumnos nacidos de muggles firman una similar promesa de no divulgación. El padre de Ralph no se vio afectado por ninguna. Él fue enviado a vivir entre los muggles antes de hacerse mayor de edad,

así que nunca hizo el voto de secreto y, como él es un Squib y no un Muggle, no fue ligado por el Contrato de No Divulgación Muggle. Esto hizo posible para él guiar al equipo de Prescott adentro de los terrenos del castillo.

Los Patos Proteicos: Después de que James y Ralph se alejan hacia la Gruta desde el castillo, James reparte tres patos chillones de Sortilegios Weasley, encantados con un Encantamiento Proteico, así ellos pueden mantener el contacto con los otros. La primera prueba de efectividad del encantamiento ocurre cuando Zane se comunica desde la lavandería después de ser casi atrapado en el dormitorio de las chicas de Slytherin por Tabitha y Philia. Él es lanzado dentro de un cesto de la ropa y enviado a las habitaciones en las bodegas por Figgle, un elfo doméstico. James usa su pato para pedir a Zane y a Ralph que le lleven a Nobby a la ventana del ala de la enfermería, donde permanece bajo vigilancia por orden del prof. Jackson tras romper su brazo mientras trataba de robar la escoba de Tabitha. Ted avisa a Harry vía pato cuando Grawp y él encuentran al trío en el Bosque la noche del retorno de Merlín. Infortunadamente, en vez de graznar, esos patos lanzan insultos como “asqueroso sinvergüenza”. Este es un complicado encantamiento de nivel de ÉXTASIS y no está claro si James compra esos patos ya encantados, o los encanta él mismo.

Departamento Internacional de Prevención de Ventaja Injusta: Agencia del Ministerio responsable de exigir que cualquier bruja o mago que quiera participar en cualquier deporte Muggle, se sometan a ciertos hechizos que anulen temporalmente sus habilidades mágicas. La señora Curry señala que muy pocos solicitan la oportunidad.

Grajeas Explosivas Peruanas: Pequeñas legumbres combustibles que Peeves coloca en las vigas del Gran Comedor antes del desayuno una mañana, explotando huevos y copas de zumo de calabaza. Por favor consultar Tecnomancia 101 para una descripción y explicación completa de estas.

El R.M.S. Wocket: Originalmente un caldero de alambre de pollo y papel maché para el desfile de Navidad de Hogsmeade, es encantado con el encantamiento visum-ineptio por Gennifer Tellus para parecer un O.V.N.I. a Frank Tottington, un granjero muggle. El nombre es aparentemente un nombre equivocado derivado de una falta de conocimiento de la ciencia ficción muggle, cambiando así “cohete” (rocket) por “wocket”. El Wocket también aparece en el garaje transdimensional al final del tour de Martin Prescott por Hogwarts, reemplazando los coches.



Escoba trucada: Una escoba que ha sido mejorada perforando un agujero en su centro y colocando un objeto mágico en él, como una costilla de dragón o un colmillo de basilisco, convirtiendo así toda la escoba en una varita. Las escobas trucadas son ilegales. Miles Bletchy, un ex capitán del equipo de Quidditch de Slytherin y jugador del equipo de los Truenos Atronadores, fue despedido sin ceremonias de la liga por usar una escoba trucada. Después del partido de Gryffindor vs Slytherin, Ted y Noah especularon que la escoba de Tabitha esta trucada.

La Red Flu: Un método bastante sencillo de viajar o comunicarse vía chimenea. El sistema en uso actual incluye el uso de "Polvos Flu" y de una chimenea conectada al sistema. El prof. Franklyn alega que los primeros intentos con brujas (las primeras cazas de brujas) y los posteriores quemamientos fueron el principio del sistema. Una bruja "real" simplemente volvería a su propia chimenea en vez de ser quemada. De todas maneras, Franklyn, siendo americano, tal vez confunde cuando las brujas americanas empezaron a usar el concepto de la Red Flu con el actual invento del transporte Flu. Más comúnmente, el transporte vía llamas fue utilizado por brujas y magos europeos muchos siglos antes. También, la caza de las brujas de Salem ocurrió ligeramente antes del tiempo de Franklyn, de manera que él solo tuvo un conocimiento de segunda mano de este tema. De cualquier manera, Harry probablemente sospechó que Franklyn no estaba completamente en lo cierto en su aseveración, pero tuvo el tacto suficiente para no decirlo.

La ventana de Heracles: Es una ventana de vidriera medieval que es rota cuando el intruso, Martin J. Prescott, escapa. James cumple un castigo, borrando el grafiti y el chicle de los muros y paredes del castillo, con Filch por causar la destrucción de la ventana.

Jardín de la Rosa de Venus: Un jardín inmediatamente debajo de la ventana de Heracles donde Filch encuentra trozos del cristal roto.

Código de Conducta y Prácticas de Hogwarts – sección 30, párrafo 6: Establece que los humanos tienen prohibido interferir en el trabajo de los Elfos Domésticos, invocado cuando Zane acaba en la habitación de la lavandería.

Acuerdo de Coalición de los Elfos de Hogwarts – sección 5, párrafo 9: Establece que los Elfos Domésticos son responsables de la seguridad de los jardines durante las inclemencias del tiempo. Noah Metzker se lo recuerda a Peckle, Krung y Seedie cuando el ciclón amenaza el campo de Quidditch durante la Gran Captura de la Escoba.

Marble Arch: La localización de la casa principal de los Potter.

Ebbets Field: Un parque de béisbol americano; casa de los Brooklyn Dodgers en Brooklyn, Nueva York. Durante una clase de Tecnomancia, el prof. Jackson sugiere que es posible para un mago aparecerse desde Londres a Ebbets Field. Kevin Murdock pregunta dónde está este pero el prof. Jackson nunca responde.

Poción Crecehuesos: Una poción que reúne y restaura huesos rotos, normalmente por la noche, usada para el brazo derecho roto de James.

Veritaserum: Un suero de la verdad que obliga a la persona que lo toma a decir la verdad. Prescott roba algo del armario de Pociones y lo prueba en un amigo Muggle.

Nurglespike y la savia de tharff: Aparentemente unas extremadamente peligrosas sustancias en el almacén de Pociones, a pesar de que la prof. McGonagall nunca revela su naturaleza exacta.

Personajes diversos y variados

Gremlins: Un grupo en el actual Hogwarts, de traviesos y pícaros, reminiscencia de los Merodeadores; considerado como “sinvergüenzas con honor” por Merlín. Los miembros conocidos incluyen:

Gryffindor:

- Ted Lupin Líder 7º año
- Noah Metzker 5º año
- Petra Morganstern 6º año
- Sabrina Hildegard 5º año
- Damian Damascus 5º año
- James S. Potter 1er año

Ravenclaw:

- Horace Birch 4º año
- Gennifer Tellus 4º año
- Zane Walker 1er año



El Señor Gris: Conocido como la “fuerza bruta”. El Señor Gris aparece durante la intrusión en el Ministerio de Magia; usando la fuerza bruta (desde que la levitación mágica es inútil en la entrada hexadecimal), abre las mandíbulas del dragón de piedra para conseguir la entrada a la caverna que contiene el trono de Merlín. Él se queja vehementemente sobre ser conocido como “el Señor Gris”, pero nunca descubrimos su nombre real, incluso cuando conocemos más de él después de ser admitido en San Mungo bajo la influencia de la maldición Lengua-atada.

El Señor Bermellón: Conocido como “experto en cerraduras”, el Señor Bermellón es un duende entrecano de voz grave, quién castiga al Señor Gris por llamarlo por su nombre real, “Bistle”. Él es capaz de revelar el secreto de la cerradura Homunculus en la puerta a la localización secreta del trono recogiendo la luz de la caverna y la sangre de dragón en polvo. Conocemos que su nombre completo es Fikklis Bistle y, debido a su ascendencia de duendes, es capaz de deshacerse parcialmente de la maldición “Lengua-atada”. Él muere en San Mungo después de un supuesto “medicamento mal etiquetado”.

El Señor Rosa: Llamado el “guía”, él guía al grupo hasta la puerta escondida en el Departamento de Misterios en el Ministerio de Magia. Él es descrito como alto y muy viejo con una barba de chivo. Descubrimos que su verdadera identidad es Mundungus Fletcher, el ex ladrón y estafador que ha tratado de recuperarse de su pasado accidentado. A pesar de sus intenciones de vida limpia, Fletcher es atraído hacia una última “gran jugada”, asaltando el Departamento de Misterios en busca de un aparentemente tesoro de incalculable valor. Debido a su previa afiliación con la Orden del Fénix, Fletcher reconoce la voz de una de las tres figuras enmascaradas y encapuchadas que aparecen después del atraco, que los traiciona y los maldice. No se sabe si él se recupera de la maldición “Lengua-atada”.

Cedric Diggory: Anterior Prefecto de Hufflepuff, Capitán de Quidditch y Campeón del Torneo de los Tres Magos, fue asesinado por Peter Pettigrew, bajo las órdenes de Voldemort, al final del Torneo. Ahora él es un fantasma, que se aparece silenciosamente en Hogwarts. Él es el primero en percatarse del intruso y perseguirlo desde los terrenos del castillo pero cuando Prescott persiste y entra en el castillo, Cedric alerta a James. Él primero se revela a James en la Sala de Trofeos. Él es capaz de abrir la puerta del despacho de la Directora, de modo que el trio pueda hablar con el retrato del prof. Snape. James le pregunta si puede ser el nuevo fantasma de Gryffindor, pero él señala que fue un Hufflepuff. Un espíritu triste, silencioso, que no ha aceptado su situación, se llama a sí mismo “El Espectro del Silencio”. Él le dice a James que los héroes no se definen por ganar, sino por hacer lo correcto cuando sería mucho más fácil no hacer nada.

Titus Hardcastle: Auror Jefe de Harry, quién lo acompaña a Hogwarts, es descrito como un hombre grueso y encorvado con una cabeza cuadrada, con unos rasgos fuertes y desgastados. Él, James, Zane y Grawp buscan al intruso observador durante el partido de Quidditch. En la búsqueda de uno de los descendientes de Aragog, deja a James y Zane con Grawp. Durante su ausencia, los chicos descubren la Entrada a la Gruta, son rescatados por una Dríada y la escuchan alertarlos. Él llega con Harry a Hogwarts, en respuesta a la lechuza de James, para lidiar con el muggle intruso. Al final, él arresta a Sacarhina y Recreant.

Señorita Brenda Sacarhina: Una representante del Ministerio del Departamento de Relaciones Internacionales que acompaña a Harry a Hogwarts. Ella es descrita como una remilgada mujer con una sonrisa falsa omnipresente. Es la señorita Sacarhina quién responde a la llamada de la prof. McGonagall al Ministerio sobre Martin Prescott. Sus instrucciones... permitirle el acceso a la escuela hasta su llegada y abstenerse de incluir al Departamento de Aurores en el asunto... indicarle a James que le envíe un mensaje por lechuza a su padre. Con la creencia de que es una de las figuras encapuchadas que aparecen en el lugar secreto y escondido del acceso al trono de Merlín en el Departamento de Misterios, se hace evidente que ella es una de las líderes de la conspiración del Retorno de Merlín. El prof. Snape advierte a James de que ella está envuelta en el Elemento Progresivo.

Señor Trenton Recreant: Otro representante del Departamento de Relaciones Internacionales del Ministerio que acompaña a Harry a Hogwarts. Descrito como un mago alto, delgado, disfrazado con una túnica de rayas y un derby negro, James compara su apretón de manos a "la celebración de una estrella de mar muerta". Se cree que él es la tercera figura encapuchada que aparece en el lugar escondido del trono de Merlín y conspirador en la trama para traer a Merlín de vuelta.



Severus Snape: Anterior Director de Hogwarts, también sirvió como Profesor de Pociones bajo la dirección de Albus Dumbledore. Su retrato permanece en el despacho del Director, con todos los otros retratos de los anteriores Directores. Él advierte a James de no cometer los mismos errores que su padre y que él lo estará vigilando a lo largo de su año escolar. Él es capaz de esto por numerosos, pequeños y

escondidos retratos de él mismo que ha puesto en varias pinturas a lo largo del castillo. Él advierte a James de que la señorita Sacarhina está envuelta en el Elemento Progresivo y es uno de los cerebros detrás del retorno de Merlín, usando a Recreant como su herramienta. Él le aconseja dar la capa de Merlín capturada a su padre o a la Directora. Él le dice al trío que la Encrucijada de los Mayores es a la vez un lugar y un evento (el alineamiento de los planetas). También les advierte de que el evento va a ocurrir un día antes de lo que Madame Delacroix hace creer a sus alumnos. Se le escucha hablar con el retrato de Albus Dumbledore.

Dríada: Un espíritu de los árboles, el espíritu de un único árbol. La primera dríada, que se aparece a Zane y James en forma de una mujer muy alta y delgada con una corona de pelo blanco verdoso y un vestido verde oscuro que fluía hacia abajo y hacia el suelo, salva a James, Zane y Grawp de las vides en la Gruta. Ella les dice que los árboles han estado durmiendo por siglos pero ahora están despertando, a pesar de que ella no sabe por qué. Ella predice un periodo de inquietud, grandes tristezas y tiempos oscuros con muchos posibles destinos; solo uno de los cuales es bueno. Ella también le dice a James que mientras el enemigo de su padre está muerto, su sangre aún vive en el corazón de otro a menos de “una milla de aquí” y le advierte que “la batalla de tu padre ha terminado. La tuya comienza.” Después, una segunda dríada, de azul con las uñas desiguales, separa los espíritus de James y Ralph de la Gruta al castillo de Hogwarts, demandando la devolución de las Reliquias. Esta dríada es en realidad el espíritu de Austramaddux disfrazado. Los chicos no se han dado cuenta aún de que la varita de Ralph es, de hecho, el bastón de Merlín y la razón por la que Ralph es convocado junto con James.

Luna Lovegood: Antigua compañera de Harry e hija del excéntrico Xenophilius Lovegood, Luna es tan poco convencional como su padre, especializada en cosas “sobre las que nadie sabe nada”. James le pregunta sobre Austramaddux y la posibilidad del regreso de Merlín. Xenophilius cree que cuando las tres Reliquias mágicas de Merlín sean juntadas en un lugar llamado “La Encrucijada de los Mayores”, él volverá para reclamarlas. Hay muchas teorías sobre qué pasó con las Reliquias, pero nadie lo sabe con certeza. Ella le dice a James que ningún mago ha vuelto de la muerte ni es probable. Contrario a la creencia popular, Luna y Neville Longbottom son solo muy buenos amigos, y no tienen una relación romántica.





Dríada Verde (Espíritu del árbol)

Merlinus Ambrosius: Consejero mágico de reyes y líderes muggles. Legendario alquimista y fundador de la Orden de Merlín del siglo 12, él abandonó el reino terrenal, reclamando volver cuando el mundo fuera “maduro para sus ministerios”. Él está tan horrorizado por las condiciones de su “despertar” que despide a Austramaddux, (aparentemente un destino peor que la muerte para una figura fantasmal), irrumpe dentro del castillo y pide reunirse con el “Pendragón”. Después de la cumbre en la Torre Sylvven, él desaparece y regresa solo cuando James, dándose cuenta de que Merlín es el único que puede salvar Hogwarts, lo

llama en el bosque por su ayuda, usando el espíritu del árbol despierto para enviarle su mensaje. Mucho más tarde, cuando la profesora McGonagall anuncia su deseo de retirarse, él es muy considerado, por el Ministerio de Magia, para ser nombrado director de Hogwarts.

Austramaddux: Un proponente de Precognición Inversa, Foedre Austramaddux fue un historiador y visionario del lejano pasado que registró los últimos días de Merlinus Ambrosius y predijo su retorno. Zane oye al prof. Slughorn mencionar su nombre en clase y encuentra más información sobre él en un libro de la biblioteca privada de Ravenclaw, "El libro de las Historias Paralelas, Vol. 7". Merlín consideraba a Austramaddux un aprendiz y un sirviente, vinculándolo así para salvaguardar las tres Reliquias hasta que la tarea de su retorno fuera completada. Él se aparece en forma de dríada azul a James y Ralph. "Austramaddux" es también el nombre de un perfil de un usuario desconocido en la GameDeck de Ralph. El padre de Ralph se comunica con el usuario de ese perfil, como hace Prescott, pero nosotros nunca conocemos su identidad, aunque hay una especulación de que es Tabitha Corsica, bajo la dirección de la señorita Sacarhina.

Dennis Deedle/Dolohov: Padre de Ralph, descrito como un hombre pequeño y rechoncho con escaso pelo negro y una contracción en la ceja derecha. Él es actualmente un desempleado especialista en seguridad informática, cuyo nombre real es Denniston Gilles Dolohov. Sus padres fueron Maximillion y Whilhelmina Dolohov, él, sin embargo, es un Squib. Su hermanastro más mayor era Antonin Dolohov, famoso sobre todo por matar a Remus Lupin durante la Batalla de Hogwarts. A causa de la incapacidad de Denniston para hacer magia, sus padres lo abandonaron en un orfanato muggle a la edad de 12 años, y rechazaron cualquier contacto adicional. Él esconde esta información a Ralph, convenciéndole de que él es un mago nacido de muggles. Con la esperanza de recibir una recompensa de cien mil euros, él manda una carta y una Rana de Chocolate al programa de noticias, Desde Dentro, y luego un paquete con un GPS, la GameDeck e instrucciones al reportero Martin Prescott. Denniston afirma haberse comunicado, vía GameDeck, con alguien dentro de los terrenos de Hogwarts, pero no sabe la identidad de la persona que usa el nombre de perfil Austramaddux. Parece que la señorita Sacarhina le urgió a mandar información sobre Hogwarts al programa de noticias. Ella le aseguró que desde que él no es, de hecho, un muggle, el contrato de no divulgación de muggles que él firmó es inválido y, como él nunca ha firmado el Voto de Secreto Mágico como mago, no está rompiendo ninguna ley. Él guía al equipo de Prescott y al Detective Finney dentro de los terrenos de Hogwarts.



Martin J. Prescott: Un reportero de noticias de televisión. Su programa, Desde Dentro, ofrece recompensas por "pruebas" de actividad paranormal que nunca pagan realmente. Inicialmente conocido como el "intruso", Prescott es notado por primera vez por James, cerca de la pila de leña cerca de la cabaña de Hagrid. Él es descubierto en el castillo y, cazado por James y Cedric, rompe la ventana de Heracles para escapar. Es observado por James y Harry en el campo de Quidditch durante el primer partido de la temporada, desaparece en el Bosque Prohibido y se cree que ha sido devorado por una araña gigante. Su cámara de video es recogida en el Bosque Prohibido por Titus Hardcastle. Habiendo sobrevivido al ataque de la araña, se esconde por meses al borde del Bosque, observando y esperando hasta que fuerza su camino por los terrenos. Camina a través de las puertas del castillo, grabando sus observaciones por su teléfono móvil a una ubicación remota. Después de presenciar la levitación bajo la forma de un juego de Winkles y Augers y tropezar en la sala de clase del profesor Binns, él es finalmente aprehendido por los prof. McGonagall, Longbottom y Franklyn y confinado en la Sala de los Menesteres, a la espera de las instrucciones del Ministro de Magia. Él afirma haber recibido una Rana de Chocolate, una GameDeck y un aparato de GPS de un informador, e instrucciones y coordinadas de alguien dentro del castillo con el nombre de pantalla "Austramaddux". Se les permite a él y a su equipo, en última instancia, filmar en Hogwarts, pero lo que encuentran no es lo que ellos esperaban, gracias a Merlín en el disfraz de Terrence Hubert.

Terrence Hubert: El ficticio Director de Hogwarts. Después de que James lo visita en el Bosque para implorarle ayuda, Merlín regresa, encontrándose con James en su dormitorio de Gryffindor y accediendo a ayudarlo con el problema de Martin Prescott. Él le dice a James que la magia es un 90% de mente y el restante 10% es "pura, inalterada fanfarronería". Contando con la ayuda de los Gremlins, a quienes llama "sinvergüenzas con honor", Merlín se mete en la persona del Director Terrence Hubert, llegando en el recientemente descubierto Ford Anglia con una aparentemente Imperiosa Madame Delacroix como su extranjera esposa. Él explica su conspicua ausencia de Hogwarts alegando haber estado en un almacén mágico en Canadá. Él procede a conducir por Hogwarts el tour sobre el que Martin Prescott había insistido tanto, presentando el colegio como nada más que un colegio de magia de escenario y juegos de manos, convenciendo así al séquito que el reclamo de Prescott de increíble magia y criaturas míticas es falso.

Detective Randolph Finney: Detective con la Policía Especial Británica que llega con el grupo de Prescott; descrito como un hombre con una apariencia simpática, mayor, calvo y bien vestido en un traje gris claro. Después de que Merlín lo encantara con un ligero encantamiento Amoroso, él está un poco pillado de



Minerva McGonagall y menos preocupado por la investigación. McGonagall se encuentra más tarde con Finney para cenar en Londres, donde ella realiza unas cuantas pero pequeñas modificaciones de su memoria, alterando apenas sus recuerdos de Hogwarts y los eventos alrededor de la exposición de Prescott.

Figgle: Una Elfa Doméstica que es convencida para levantar el Encantamiento Limitador sobre las escaleras del dormitorio de las chicas de Slytherin, dejando pasar a Zane. Ella lo tira dentro de la cesta de la ropa sucia y lo envía a la lavandería mientras Tabitha Corsica y Philia Goyle entran a la habitación, forzando a Zane a pedir que lo rescaten vía Pato Proteico. No hay que confundirla con los “figgles”, una parte de la dieta del Umgubular Slashkilter.

Peter Graham: Mecánico jefe en el garaje Trans Dimensional que explica a James el funcionamiento y los intrincados del garaje.

Ernie y Frank: Conductores del Autobús Noctámbulo que recoge a Ted, Victoire, James y Ralph en la estación de King’s Cross cuando ellos regresan por las vacaciones de Navidad, subsecuentemente dejándolos en el nº 12 de Grimmauld Place.

Pendragón: Una autoridad oficial política y ceremonial en la sociedad celta; jefe supremo de guerra para los antiguos británicos. Después de su regreso, Merlín irrumpe en el castillo de Hogwarts y pide reunirse con el “Pendragón” esperando determinar dónde se encuentra en el tiempo y por qué ha sido traído de vuelta.

San Lokimagus, El Perpetuamente Productivo: Estatua cuya base oculta la entrada al pasadizo secreto hacia el cobertizo cerca del campo de Quidditch, descubierto por Petra y algunos amigos en el último curso. Este pasadizo es usado durante el levantamiento del “Wocket” y la Gran Travesura de la Escoba. San Lokimagus deja frecuentemente el pie, aparentemente para ir al baño. Su lema es “Igitur Qui Movea, Qui et Moveo” o “Cuando tienes que ir, tienes que ir”.

Hechizos, Encantamientos y Maldiciones

Añadidas a las favoritas más comunes, ha sido añadido un número de nuevos hechizos y encantamientos, marcados con un *.

***Encantamiento Amoroso** – Un hechizo que causa que el sujeto se quede enamorado con un individuo designado. Es más sencillo que administrar la Poción Amortentia, pero más débil y con una actuación más corta del efecto. Merlín realiza un “ligero” encantamiento amoroso sobre el Detective Finny, así él se siente más interesado en la prof. McGonagall que en la investigación.

Encantamiento Atmosférico – Hechizo con el que crear fenómenos del tiempo, como el ciclón creado por Ted y Petra en el partido de Quidditch durante la captura de la escoba.

***Encantamiento Limitador** – Encantamiento que previene el traspaso. Un Encantamiento Limitador impide a los chicos entrar a los dormitorios de las chicas. Figgle tiene que levantar el encantamiento para dejar pasar a Zane al dormitorio de las chicas de Slytherin cuando están buscando la escoba de Tabitha. Un encantamiento Limitador es conjurado, también, alrededor del campo de Quidditch durante los partidos, previniendo cualquier interferencia mágica de los espectadores.

Encantamiento Desilusionador – Hechizo que permite a una persona o a un objeto parecer invisible, usado para ayudar a impedir que los Muggles descubran Hogwarts y otros lugares mágicos.

Encantamiento Congelador – Un hechizo usado para hacer el efecto tanto de calor como fuego inofensivos. El prof. Franklyn sugiere que los invitados tal vez quieran usar tal hechizo en referencia al gumbo de Madame Delacroix.

***Realzamiento Extra Gestual** – Un encantamiento usado para mejorar la actuación de la escoba Thunderstreak para permitirle leer los movimientos o pensamientos más ligeros del jinete.

Encantamiento Fidelio – Un encantamiento para crear un Guardián Secreto. El Guardián Secreto protege la ubicación de una persona o lugar específico asegurándose de que solo ellos pueden localizarlos o permitir a otros hacerlo. Se conoce que Prescott tal vez es capaz de llevar a otros Muggles a Hogwarts porque él se ha convertido en un Guardián Secreto de hecho.

***Cerradura Homunculus** – Una cerradura mágica que se abre solo cuando se presenta un predeterminado conjunto de factores. Es usado en la puerta de la caverna en el Departamento de Misterios, en el Ministerio de Magia; deshabilitado por el Señor Bermellón usando luz de la caverna recogida y polvo de sangre de

dragón, la correctamente cerrada cerradura revela un tabloide de una “danse macabre” (danza de la muerte) gravada en la puerta, revelando así la manivela de la puerta.

Maldición Lengua-atada – Una maldición con la que la lengua se pega al paladar, deteniendo el discurso de la persona. Esta maldición, reconocible por los chorros de luz naranja, es usada sobre los tres ladrones en el Ministerio de Magia por una de las tres figuras encapuchadas. Los duendes son, aparentemente, capaces de eliminar parcialmente esta maldición.

Encantamiento de Memoria – estos encantamientos modifican o, en los casos más severos (Desmemorizadores), borran completamente un evento de la memoria de la persona. El prof. Franklyn sugiere que Prescott debe ser maldecido con el Imperius para que envíe a su equipo fuera, y luego que se le realice el encantamiento Obliviate. La prof. McGonagall señala que esas decisiones son completamente del Ministerio de Magia. Le piden a ella, sin embargo, que convoque algunos “ligeros” encantamientos de memoria en el Detective Finny después de que él vuelva a Londres.

***Encantamientos de Relajación** – Estos encantamientos son usados por la enfermera en el hospital de Hogwarts para favorecer la cura y el descanso.

Encantamientos Repelentes – Estos son encantamientos que mantienen alejado cualquier cosa del mago que lo conjura o de un lugar u objeto designado. Usando una “escoba trucada”, Miles Bletchly, ex jugador de Quidditch para los Truenos Atronadores, convoca un encantamiento Repelente que causa que el equipo oponente tenga que buscar a tientas la Quaffle.

Encantamiento Escudo – Estos encantamientos crean una barrera mágica contra maleficios y maldiciones o proporciona protección contra intrusiones. Ralph sugiere que el prof. Jackson tal vez haya usado un encantamiento escudo en el maletín que guarda la capa de Merlín, con el que previene que sea abierto. No hay encantamiento, en cualquier caso. Aparentemente el prof. Jackson cree que su habilidad para proteger el maletín, más allá de toda duda, no necesita una salvaguarda.

***Encantamiento de Bucle Temporal** – Encantamiento que utiliza un lapso de tiempo muy corto, parecido a un viaje en el tiempo para asegurar la vida de un recurso de corta duración, como una vela o una linterna. Es usado para evitar que la luz de los globos flotantes se extinga en el Ministerio de Magia.

***Delimitador de Umbrales** – Una puerta dimensional usada para comunicar un mensaje o un secreto a través de un gran espacio de tiempo o una gran distancia. James es llevado a través de un delimitador de umbrales cuando se pone la capa de Merlín.

***Encantamiento de puente transdimensional** – Una parte extraordinariamente compleja de Tecnomancia usada para permitir que los coches que están en el garaje transdimensional existan en dos lugares a la vez. Solo puede ser usado en objetos inanimados.

Encantamiento Proteico –Un hechizo bastante difícil que causa que cualquier cambio hecho en un objeto original se refleje en sus copias. Parece ser usado mayormente en herramientas para la comunicación. No está claro si James adquiere los patos ya encantados de Sortilegios Weasley o si realiza el hechizo él mismo. Se considera que es un hechizo de nivel ÉXTASIS. Tal vez lo aprendiera de su tía Hermione, que era bastante competente con el hechizo.

Accio – Encantamiento convocador.

***Acculumos** – Un encantamiento convocador usado por el Señor Gris para reunir la luz de la caverna.

Alohomora – Un hechizo de desbloqueo especialmente útil en puertas y ventanas. James intenta abrir la Puerta de Vid usando este hechizo pero es repelido por una magia poderosa.

***Artemisae** – Usado por el Prof. Jackson para contrarrestar la hemorragia nasal de Ralph causado por un Turrón Sangranarices de Sortilegios Weasley.

Colloportus – Un encantamiento usado para cerrar el baúl de James después de que el maletín de Jackson con la capa de Merlín estuviera escondido en el hechizo contrario a “Alohomora”. Se cree que es más efectivo si es convocado por el propietario del objeto.

Crucio – La Maldición Cruciatu; una Maldición Imperdonable usada para torturar. En Navidades, Hermione bromea amenazando a los miembros de la familia con él si abren los regalos pronto.

Expelliarmus – Un hechizo de desarme muy útil en los duelos. El primer intento de Ralph con este hechizo marca un gran e irregular punto calvo en la parte superior de la cabeza de Victoire. Después de practicar mucho con maniquíes, él es capaz de desarmar exitosamente al prof. Franklyn.

***Imago aetaspeculum** – Esta es una forma de estilo de pintura mágica que captura la imprenta vital del sujeto dentro del plazo de su tiempo vital.

Imperio – La Maldición Imperius. Usada para controlar la palabra, el pensamiento o la acción de otro, es una de las Maldiciones Imperdonables. Aparentemente el prof. Franklyn no está en contra de usarla, como sugiere para controlar a Martin Prescott. Parece también que Merlín tal vez la usara en Madame Delacroix.

Lumos – Un hechizo de iluminación que permite a la varita iluminar un área específica.

***Pestimonias** – Un encantamiento de transfiguración, cambia cualquier líquido en agua.

***Persica Alteramus** – Un encantamiento de transfiguración, transforma los plátanos en melocotones.

Petrificus Totalus – Una maldición que bloquea el cuerpo completo. Este es, muy probablemente, lo que Madame Delacroix usa contra Ralph y James en la Entrada a la Gruta la noche del retorno de Merlín.

Reducio – Un hechizo reductor que hace disminuir el tamaño de un objeto, fue usado para hacer entrar el árbol de Navidad por la entrada de Grimmauld Place.

Reparo – Un encantamiento de restauración usado para reparar daños menores o reparar objetos rotos o destrozados. George acusa bromeando a Albus de haber intentado abrir su regalo y haberlo re envuelto usando ese encantamiento.

Desmaius – Un hechizo aturdidor, usado para bloquear temporalmente a otra persona, especialmente durante un duelo. Zane intenta aturdir a Madame Delacroix en el Santuario Oculto, pero este hechizo no funciona en su forma “fantasma”.

***Velocito Expendum** – Un encantamiento de transferencia de inercia usado para propulsar un objeto con magia, demostrado por la prof. Curry en el fútbol.

***Visum Ineptio** – Un encantamiento “engaña a la vista” que funciona explotando las expectativas de lo que ellos deberían estar viendo. Es usado por los Gremlins para engañar a Frank Tottington durante el alzamiento del Wocket. Horace Birch le enseña a Zane este hechizo para usarlo en el maletín sustituto.

Wingardium Leviosa – Un hechizo de levitación que permite al que lo realiza levantar objetos y hacerlos volar. Ralph aprende este hechizo en la clase del prof. Flitwick, y se sospecha que eso es lo que usó para detener la caída de James de su escoba durante los entrenamientos de Quidditch.

FLORA Y FAUNA

Muchas plantas y animales inusuales han sido introducidos.

***Blusterwermps** – Parte de la dieta de un Umgubular Slashkilter.

***Figgle** – Parte de la dieta de un Umgubular Slashkilter. No tienen nada que ver con los Elfos Domésticos, aparte de que la madre de Figgle, infortunadamente, parece haberse quedado con el nombre.

Gusarajo – Un gusano marrón de 25 centímetros sin dientes con el que Ted compara su vieja Nimbus.

***Vides de Gruta** – Una planta vibrante dorada verdosa que emite un sonido zumbador, tal vez esté emparentada con el Lazo del Diablo.

***Árbol de Madera maleable** – Un raro árbol parlante (probablemente extinto) del que está hecho el bastón de Merlín.

***Larcenous ligulous** – Una planta de vid a la que le gustan los objetos brillantes, como las joyas, que es usada para la fotosíntesis. Supuestamente criada por piratas mágicos para usar en los robos.

Mimbulus Mibletonia – Una favorita especial del prof. Longbottom, la rara planta es un importante recurso vegetal.

Octogator – Nosotros no sabemos realmente que es esto, pero suena asqueroso. Se ha sugerido que quizá sea un híbrido de la relativamente rara Octopodus Gigantica y el caimán común, pero no hemos tenido confirmación del autor a tal efecto.

***Planta Spynacea** – Planta versátil con un gran rango de usos, desde la cura de los problemas de la piel hasta el encerado de las escobas. Todas sus partes, desde la punta a las raíces, son valiosas y útiles.

Ungubular Slashkilter – Mencionada en documentos previos, pero nunca explicada totalmente, este raptor sin vuelo está lejanamente emparentado con el hipogrifo y el Octogator. Su rastro huele a pimienta debido a su dieta. Luna ha estado aparentemente dirigiendo una investigación adicional sobre esta criatura.

CLASES

Tecnomancia: El estudio de la ciencia de la magia. La magia toma ventaja sobre las leyes naturales pero no las rompe. Esto no es antinatural, si no supernatural, es decir, más allá de lo natural. Los temas tratados durante el año incluyen la Teoría de los Objetos Desaparecidos (que también se aplica a la desaparición/aparición), la Ley de Héctor de Inercia Desplazada y la Teoría de la Pintura Mágica. Tecnomancia Aplicada Avanzada, en la que Ted está apuntado, debate la ciencia detrás de la inmarcabilidad de ser y el continuo espacio-tiempo o, como dice Ted, “solo di quantum”.

Teoría de los Objetos Desaparecidos: Todos los objetos sólidos están hechos de átomos o moléculas que flotan muy cerca unas de otras. A pesar de no tocarse nunca, le dan a la figura una sensación de forma y peso. Cuando una figura “desaparece”, la disposición de esas moléculas es alterada. La distancia entre ellas se expande tanto que los espectadores pueden realmente moverse entre ellas, así la figura parece desaparecer. Esto es, en esencia, en todas partes y en ninguna.

Aparición: Basado en la teoría de los Objetos Desaparecidos, la Aparición usa la misma metodología. El “aparecedor” expande la distancia entre sus propias moléculas, y entonces, habiendo logrado “estar en todas partes”, reduce la distancia pero con un nuevo punto central. Mientras que la Desaparición no es instantánea, como se demuestra en clase, lo parece para el desaparecido porque su mente está en un estado de perfecta hibernación durante el proceso. Por lo tanto, es imperativo que el mago tenga el lugar final firmemente fijado en la mente antes de desaparecerse, o él nunca reaparecerá. Es posible para un “no-aparecedor” aparecerse usando Aparición Conjunta y sujetando o tocando una bruja o un mago cualificado. Zane teoriza que Merlín no murió, si no que se desapareció a un



tiempo, lugar y conjunto de circunstancias. Cuando esos parámetros toman lugar, como el Santuario Oculto en el momento de la Encrucijada de los Mayores, él simplemente reaparecerá desde el lejano pasado.

Ley de Héctor de Inercia Desplazada: Es la teoría detrás del hechizo de Transferencia de Inercia. A Hollis, un alumno de 1º de Ravenclaw, le piden que dé una corta definición y, mientras el prof. Jackson establece que es adecuada, nosotros no llegamos a oír lo que él dice. De todas maneras, Petra Morgarnstern trabaja relacionando la transferencia de inercia entre objetos de diferente densidad. Básicamente, la inercia afecta a objetos basados en la proximidad de sus átomos. Cuanto más denso sea el objeto, más es afectado. Philia Goyle sugiere que acoplado un hechizo de Transferencia de Inercia con un hechizo de Atadura mantendrá intactos incluso a los objetos menos densos, a pesar de causar grandes cambios en la velocidad, pero el prof. Jackson no piensa que eso fuera particularmente útil: “Una pluma seguirá siendo inofensiva, aunque sea disparada por un cañón”.

Pinturas Mágicas: Hay dos tipos de arte mágico. Jackson demuestra un tipo con un dibujo que Zane esbozó de él en clase y explica que las intenciones del artista se infiltran en el pergamino a través de un proceso mágico, psico-cinético, que permite al cuadro asumir una apariencia de acción y forma. En una escala mayor, esto aparece en pinturas que son puramente de la imaginación del artista, similar a las pinturas muggles, excepto que los sujetos pueden moverse y ser emocionados. La imagen en tal pintura puede visitar cualquier pintura cercana si así lo desea. El segundo tipo de pintura mágica depende del trabajo avanzado de hechizos y de las pinturas mezcladas con pociones para recrear un individuo o criatura viva. Se conoce como *imago aetasperculum* y captura la impronta vital del sujeto dentro de su tiempo vital. Este refleja toda característica intelectual y emocional pero el sujeto no aprende o evoluciona más allá del momento de su muerte. Esas imágenes pueden irse para visitar otras imágenes que no sean las suyas o, en el caso de algunos muy grandes magos como Albus Dumbledore, aparecer en múltiples cuadros a la vez. Ellos no pueden, sin embargo, visitar una pintura de una naturaleza completamente imaginaria. Jackson usa una pintura de Cornelius Yarrow, ex erudito de Hogwarts, y una del Señor Biggles el payaso para demostrar esta regla. El retrato de Yarrow es incapaz de entrar en el mundo imaginario de Biggles, pero Biggles es capaz de entrar en el de Yarrow (para gran disgusto del ex erudito). La ley general de Jackson: los retratos están confinados en sus propios cuadros, pero los sujetos imaginarios se pueden mover libremente dentro y a través de cualquier otra pintura en su vecindad general. En respuesta a la pregunta de Philia Goyle, el prof. Jackson señala que un retrato no hace inmortal al sujeto. Al

final, es simplemente una pintura en el lienzo. Su punto final, destrozando la pintura del Señor Biggles, es que incluso si una pieza de arte mágico es cortada, quemada o dañada severamente, seguirá representando al sujeto hasta que sea destrozada por el artista original. Solo el artista original puede destrozarse la pintura y romper la conexión.

Tecnomancia Aplicada Avanzada: “Solo di quantum” parece ser la manera más fácil de explicar esto. Los muggles no pueden “ver” los lugares que son “inmarcables” porque ellos solo pueden funcionar en la superficie de la realidad. Los magos pueden ver a través del continuo espacio tiempo. Ellos no “hacen” sitios marcables; los sitios ya están en un plano diferente. Los magos, además, pueden ver esos sitios y hacer uso de ellos. Es posible para los muggles entrar en ese tipo de lugares si son guiados o acompañados por un mago y entonces superar lo que sus sentidos le están diciendo.

Fisio-Aparición Remota: Considerada una forma de magia algo “oscura”, es la especialidad de Madame Delacroix, quien la usa para transportarse a ella misma y al trono de Merlín a la Gruta en la preparación del retorno de Merlín. Esta fue la forma de ella misma que James vio en el lago conforme él se acercaba a Hogwarts la primera noche. Ella también aparece en la Gruta en la noche del regreso en la Encrucijada de los Mayores por el mismo método. Mientras el intento de Zane de aturdir a la “fantasmal” Delacroix no funciona, él logra “deshabilitarla”, al menos temporalmente, con un leño bien colocado. Nosotros lo referenciamos a “Tecnomancia 101”, por el autor, para un tratamiento más completo y profundo de esta práctica.

LIBROS

Magia Elemental: Lo que debe saber el nuevo mago o bruja: Folleto que Ralph lee en el tren; este contiene un breve resumen de las aventuras de Harry Potter.

El Libro de las Historias Paralelas, Volumen 7: Libro que Zane obtiene de la biblioteca privada de Ravenclaw, el cual contiene Los relatos de Austramaddux sobre la desaparición de Merlín del mundo y la predicción de su retorno.

Historia de Hogwarts: Una recopilación de la historia de Hogwarts, supuestamente leído “de cabo a rabo” por el padre de Ralph.



PERSONAJES de JAMES POTTER y la ENCRUCIJADA DE LOS MAYORES

(*marca en los personajes introducidos en JPEM)
(en **negrita** los personajes más esclarecidos del texto)

A

***AMBROSIUS, MERLINUS** – Mago legendario del siglo XII.

ARAGOG – Una acromántula que una vez vivió en el Bosque Prohibido.

***AUSTRAMADDUX, FEODRE** – Un aprendiz de Merlín.

B

***BAPTISTE** – Estudiante femenina de 1º en las pruebas de Quidditch.

***BEETLEBRICK, NOLAN** – Miembro del equipo de debate de Slytherin y jugador de Quidditch.

BELL, KATIE – Cita de George Weasley en Navidad.

***BERMELLÓN, SEÑOR** – El pseudónimo de Fikklis Bistle.

***BIGGLES, SEÑOR** – Una pintura mágica uni-dimensional de un payaso.

BIGOTES – Un conejo usado en el “truco del sombrero mágico”.

BINNS, CUTHBERT – Profesor de Historia de la Magia en Hogwarts, es un fantasma.

***BIRCH, HORACE** – Un Gremlin de Ravenclaw.

***BISTLE, FIKKLIS** – Un duende, parte del trio que roba en el Ministerio de Magia.

BLACK, SIRIUS – El padrino de Harry Potter.

BLACK, WALBURGA – Retrato de la madre de Sirius.



***BLETCHLEY, MILES** – Ex capitán del equipo de Quidditch de Slytherin y jugador de los Truenos Atronadores.

***BLOCH, TRENTON** – Estudiante mayor de Slytherin, Ralph sospecha que él le ha quitado la GameDeck y entrado con el nombre de usuario de Austramaddux.

***BURTON, RUFUS** – Estudiante de 1º de Slytherin.

C

CADOGAN, SIR – Retrato de Gryffindor de un caballero.

***CARSON** – Estudiante masculino de Transformaciones.

***CORSICA, TABITHA** – Estudiante de 6º de Slytherin, capitana de Quidditch, líder del Elemento Progresivo.

***CURIO, MADAME** – Enfermera de Hogwarts.

***CURRY, TINA** – Profesora de Hogwarts de Estudios Muggles.

***CYCIPHUS, REY** – Pintura de un rey siendo coronado, contiene uno de los pequeños retratos de Snape.

D

***DAMASCUS, DAMIEN** – Estudiante de Gryffindor de 5º, un Gremlin.

***DEEDLE/DOLOHOV, DENNIS** – Padre de Ralph, un squib

***DEEDLE/DOLOHOV, RALPH** – El supuesto amigo de James, nacido de muggles estudiante de 1º de Slytherin.

***DELACROIX, DESDEMONA** – Profesora de Adivinación de Alma Aleron.

DIGGORY, CEDRIC – Fantasma, ex prefecto de Hufflepuff, capitán de Quidditch, campeón del Torneo de los Tres Magos.

DOLOHOV, ANTONIN – Un mortífago, tío de Ralph.

***DOLOHOV, DENNISTON GILES** – Nombre de nacimiento del padre de Ralph.

***DOLOHOV, MAXIMILLON** – Abuelo de Ralph.

***DOLOHOV, WHILHELMINA** – Abuela de Ralph.

***DRAKEMONT, SEÑORA** – Una invitada en el programa de debate de la televisión de la señora Black.

***DRÍADA (AZUL)** – Un aliado de Austramaddux, un espíritu hostil de la Gruta.

***DRÍADA (VERDE)** – Un espíritu ayudante de la Gruta.

DUMBLEDORE, ALBUS – Retrato del ex director de Hogwarts.

E

***EDDIE** – Un muggle, operador de cámara de televisión.

ERNIE – El conductor del Autobús Noctámbulo.

F

***FIGGLE** – Un elfo doméstico hembra de Hogwarts.

FILCH, ARGUS – El conserje squib de Hogwarts.

***FINNEY, RANDOLPH** – Un detective de la Policía Especial Británica.

FIRENZE – Un Centauro; ex profesor de Adivinación de Hogwarts.

***FLACK, HEATHER** – Miembro del equipo de debate de Slytherin.

***FLACK, HORATIO** – Director de la sección Contra-embrujos en San Mungo.

FLAMEL, NICOLÁS – Propietario de la Piedra Filosofal.



FLITWICK, FILIUS –Profesor de Encantamientos, Hechizos para principiantes y manejo de la varita en Hogwarts. Jefe de la casa Ravenclaw.

*FRANK – Un encargado en el Autobús Noctámbulo.

*FRANKLYN, BENJAMIN AMADEUS – Rector de Alma Aleron y profesor de Defensa Contra las Artes Oscuras.

G

*GALLOWS – Una estudiante Ravenclaw en la clase de Tecnomancia.

*GRAN FANTASMA DE GOLGAMETHE – Un juramento pronunciado por el prof. Slughorn.

*GNOFFTON – Chico, ex buscador del equipo de Slytherin en Hogwarts.

*GOYLE, PHILIA – Estudiante de Slytherin, amiga de Tabitha, Jueza en el comité de Debate.

*GRAHAM, PETER – Mecánico Jefe en el Garaje Trans-Dimensional.

GRAWP – Un gigante de 6 metros, medio hermano de Hagrid.

*GREENE, QUORINA – Una bruja, la líder de la investigación sobre la muerte de Bistle.

*GREMLINS – Un grupo de traviesos estudiantes de Hogwarts; “sinvergüenzas con honor”.

*GRETA – Una muggle artista del maquillaje.

*GRIS, SEÑOR – El pseudónimo de un ladrón del Ministerio de Magia.

GRYFFINDOR, GODRIC – Nombre de uno de los cuatro Fundadores de Hogwarts.

H



HAGRID, RUBEUS – El Guardián de las Llaves de Hogwarts, un semi-gigante.

HARDCASTLE, TITUS – Jefe de Aurores de Harry.

***HAUBERT, ANDREW** – Un Hufflepuff en el equipo de debate.

***HERACLES** – Una persona en la vitrina de una ventana.

***HILDEGARD, SABRINA** – Una alumna de 5º de Gryffindor; una Gremlin.

***HOLLIS** – Un alumno de 1º de Ravenclaw en clase de Tecnomancia.

***HUBERT, TERRENCE** – Un pseudónimo para Merlín cuando hace de “Director de Hogwarts”.

***HUMPHREYS, BOLLOX** – Un guerrero mencionado por Sir Cadogan.

J

***JACKSON, THEODORE HIRSHALL, III** – Profesor de Alma Aleron de Tecnomancia y Magia Aplicada.

***JEWEL, MUSTRUM** – Un estudiante de Hogwarts, posiblemente de Slytherin.

***JONES, GERALD** – Un estudiante de Alma Aleron, en el equipo de debate.

K

***KENNELY, JUSTIN** – El capitán del equipo de Quidditch de Gryffindor.

***KLEIN** – Un alumno de 1º en las pruebas de Quidditch.

***KNAPP, LOQUACIOUS** – El actual Ministro de Magia.

KREACHER – El elfo doméstico de la familia Potter.

***KREAGLE** – El primer rey del mundo mágico.

***KRUNG** – Un elfo doméstico macho de Hogwarts.



L

LA DAMA GORDA – El retrato de la entrada a la Sala Común de Gryffindor.

LONGBOTTOM, NEVILLE – Profesor de Herbología en Hogwarts.

LOVEGOOD, LUNA – Hija de Xenophilius Lovegood y amiga de la familia Potter.

LUPIN, TED – Alumno de 7º de Gryffindor; líder de los Gremlins; ahijado de Harry Potter, bateador del equipo de Quidditch de Gryffindor y actual pretendiente de Petra Morganstern.

M

***MADRIGAL, MYRON** – El anfitrión de Noticias Mágicas de Actualidad.

***MAGNUSSEN, PROF** – Un malvado profesor de Alma Aleron.

MAJARIS, SEÑORITA – Una estudiante en la clase de Transformaciones.

McGONAGALL, MINERVA – Directora de Hogwarts y profesora de Transformaciones.

***McMILLAN, REAVIS** – Una estudiante de Ravenclaw en la clase de Estudios Muggles.

***METZKER, NOAH** – Estudiante de 5º año, y buscador de Gryffindor.

***METZKER, STEVEN** – Estudiante de 7º año, Prefecto de Gryffindor y hermano de Noah.

***MORGANSTERN, PETRA** – Estudiante de 6º de Gryffindor, cazadora en el equipo de Quidditch, capitana del grupo de debate y una Gremlin.

***MURDOCK, KEVIN** – Un estudiante de Tecnomancia en edad de Aparecerse.

N



NICK CASI DECAPITADO –El ex fantasma de Gryffindor.

*NOBBY – La lechuza de James Potter.

NORRIS, SEÑORA – La gata de Argus Filch.

P

*PATONIA, MORGAN – Una estudiante de 1º de Hufflepuff en Herbología.

*PAULSON, HUGO – Jugador de Quidditch en el equipo de Gryffindor.

*PECKLE – Un elfo doméstico de Hogwarts.

PEEVES – El poltergeist de Hogwarts.

PERACLES – Una persona envenenada en una pintura que contiene uno de los pequeños retratos de Snape.

POTTER, ALBUS – El hermano pequeño de James Potter.

POTTER, GINNY – La esposa de Harry, la madre de James y ex jugadora profesional de Quidditch en el equipo de las Arpías de Holyhead, una Weasley de soltera.

POTTER, HARRY – Padre de James, quien venció a Voldemort, Jefe del Departamento de Aurores.

POTTER, JAMES SIRIUS – El hijo mayor de Harry y Ginny Potter.

POTTER, LILY – La hermana más pequeña de James.

*PRECHKA – Una gigante de 6 metros de la tribu Crest Dweller, novia de Grawp.

*PRESCOTT, MARTIN J. – Un reportero Muggle espiando en Hogwarts.

*PULGARES – Gato de 6 dedos de Zane.



R

***RECREANT, TRENTON** – Oficial del Ministerio; Consejero de las Relaciones Internacionales.

***RIDCULLY, CABRIEL** – Instructor de Vuelo Básico en Hogwarts y árbitro de Quidditch.

***ROSA, SEÑOR** – El pseudónimo de Mundungus Fletcher para el robo en el Ministerio de Magia.

S

***SACARHINA, BRENDA** – Copresidenta del Consejo de Relaciones Internacionales.

***SEEDIE** – Un elfo doméstico de Hogwarts.

***SHERT, KNOSSUS** – Profesor de Runas Antiguas en Hogwarts, Jefe de la Casa de Hufflepuff.

SKEETER, RITA – La investigadora reportera del Diario El Profeta.

SLUGHORN, HORACE – Actual profesor de Pociones de Hogwarts, Jefe de la Casa de Slytherin.

SNAPE, SEVERUS – Ex director de Hogwarts; maestro de Pociones y profesor de Defensa Contra las Artes Oscuras.

***SQUALLUS, TOM** – Un amigo de Tabitha; el buscador de Slytherin.

***SAN LOKIMAGUS, EL PERPETUAMENTE PRODUCTIVO** – Una estatua cuya base esconde la entrada a un pasadizo secreto que da al cobertizo cerca del campo de Quidditch.

T

***TELLUS, GENNIFER** – Una estudiante de 4º, capitana del equipo de Quidditch de Ravenclaw. “Tesorera” de los Gremlins.

***TEMPLETON, GREGORY** – Un estudiante de 4º de Ravenclaw.

***TERRENCE** – Un estudiante de Hufflepuff en Tecnomancia.

***TERREL** – Un estudiante de 3º de Hufflepuff.

TONKS, ANDROMEDA – Abuela de Ted Lupin.

***TOTTINGTON, FRANK** – Un granjero Muggle.

TRELAWNEY, SYBIL – Profesora de Adivinación.

***TRIFE** – El perro bullmastiff de Hagrid, que sucede a su querido boarhound, Fang.

U

UMBRIDGE, DOLORES – Ex directora de Hogwarts.

SUBSECRETARIA Y CO-DIRECTORA DEL CONSEJO DE RELACIONES INTERNACIONALES – Mujer que aparece brevemente en la chimenea, anunciando la llegada de la señorita Sacarhina.

V

***VINCE** – Un Muggle operador de cámara de TV del equipo de Prescott.

W

***WALKER, GREER** – La hermana pequeña de Zane.

***WALKER, ZANE** – El amigo americano de James, estudiante de 1º de Ravenclaw y un Gremlin.

WEASLEY, ARTHUR – Abuelo de James Potter, padre de Ginny.

WEASLEY, BILL – Marido de Fleur, padre de Victoire y tío de James Potter.



WEASLEY, CHARLIE – Tío de James, que vive en Praga, padre de Jules y Harold.

***WEASLEY, CLAIRE** –Tía de James, que vive en Praga, esposa de Charlie; madre de los gemelos Jules y Harold.

WEASLEY, FLEUR – Madre de Victoire y Louis, esposa de Bill, una tía de James, de apellido Delacour de soltera.

WEASLEY, FRED – Hermano gemelo de George Weasley, asesinado durante la Batalla de Hogwarts.

WEASLEY, GEORGE – Hermano gemelo de Fred Weasley. Propietario de Sortilegios Weasley, y tío de James.

***WEASLEY, HAROLD** – Un primo de James, que vive en Praga, gemelo de Jules.

WEASLEY, HERMIONE – Tía de James, madre de Hugo y de Rose, de apellido Granger de soltera.

***WEASLEY, HUGO** – Primo de James, hermano de Rose.

***WEASLEY, JULES** – Un primo de James, que vive en Praga, gemelo de Harold.

WEASLEY, LOUIS – Un primo de James, hermano de Victoire.

WEASLEY, MOLLY – Abuela de James Potter, esposa de Arthur; madre de Ginny.

WEASLEY, PERCY – Tío de James, viajando por el trabajo del Ministerio.

WEASLEY, RON – Tío de James, padre de Hugo y Rose, hermano de Ginny.

WEASLEY, ROSE – Prima de James, hermana de Hugo.

WEASLEY, VICTOIRE – Una estudiante de 6º de Hufflepuff, prima de James, hermana de Louis.

***WOSSNAME, TYRAM** – Director de of Hogwarts anterior a Minerva McGonagall.

Y

***YARROW, CORNELIUS** – Un retrato bidimensional de un ex erudito de Hogwarts.

APÉNDICE: Interpretaciones Artísticas y Exposiciones

A parte de entretener a un cuadro mundial de lectores, *James Potter y la Encrucijada de los Mayores* ha inspirado a muchos otros escritores y poetas a explorar su propia comprensión del universo Potter en su particular modo. Aunque no hay alcance en el Compendio para explorar cada ejemplo de estas expresiones, los siguientes extractos han sido juzgados representativos e ilustrativos para las aventuras de James Potter, específicamente. (Nota: estos han sido transcritos exactamente como los han escrito sus respectivos autores, preservando todo lo posible su intento y estilo original).

Poesía inspirada en James Potter- por Kaydle50

JAMES

Qué legado James Potter tuvo,
siempre viviendo en la sombra de su padre.
Cuando él y otros descubrieron un complot,
ayudaron a retirar un doloroso manchón
y eso puso al Elemento Progresivo... ¡Oh, tan tristón!

ZANE

El amigo yanqui del joven James llamado Zane,
En quién el valor y el ingenio son un poco evidentes
Está siempre contento de estar cerca,
Para el Prof. Jackson, él es el payaso de la clase...
Pero al año que viene, él no montará en el tren de Hogwarts.

RALPH

Ralph fue seleccionado para la casa Slytherin,
Donde la aprobación de Tabitha él trató intensamente de ganar.
Después de escuchar las acusaciones hechas en el debate,
Él no pudo soportar ese tipo de odio,



Y dejó la plataforma en aras de un amigo.

TABITHA

Tabitha, Tabitha, tú eres guapa y brillante
En tu mente, Voldemort era un ángel de luz.
Mientras todo el mundo sospecha de tu misteriosa escoba,
Tus políticas del Elemento casi causan la perdición de Hogwarts.
Las duras palabras en el debate casi causan una pelea,
Mientras acusas a Harry Potter de no actuar bien.
Las leyendas pueden llegar y los héroes desaparecer...
Espero que algún día cercano la verdad tú puedas conocer.

MADAME DELACROIX

Saliendo del pantano, llega Madame Delacroix,
Quien intenta hacer trampa a James con su malvado y pequeño juguete.
Ella es astuta, sutil y verdaderamente taimada.
Su visión no confía en el ojo humano.
Tras coleccionar artefactos en los que el poder abunda,
Ella trata de restaurar a Merlín en el barro del Santuario Oculto.
Todas sus arenas fueron descubiertas y ahora ella seguro que necesitará una
fianza, ¡desde que su próxima "aparición" será desde la cárcel de los magos!

CEDRIC

Una juvenil vida que terminó muy temprano,
Tú fuiste atraído a un cementerio por una runa asesina.
En vida, a pesar de ser Hufflepuff, demostraste que eras valiente.
En muerte, has perseguido a James desde una misteriosa tumba.
Supuesto por todos que te casarías con Cho Chang,
En el amor y en el Quidditch, de Harry un rival.
Mucho más que una cara hermosa,
Tú ayudaste a los Potter con gracia.
Escogiendo lo correcto, aunque fuera difícil...
Solo tu cuerpo devuelto a los jardines de Hogwarts.
Vagando por la niebla porque al tiempo le perdiste la pista,
Cedric, te echábamos de menos, y te damos la bienvenida de vuelta.



MERLIN

Más grande que la vida en tiempos de antaño,
Casi deificado a lo largo de la antigua historia.
Envuelto y rodeado de un intrigante misterio,
Una figura familiar para la historia sajona.
Sabio consejo proporcionó a antiguos reyes
Y extendida amistad para todas las cosas vivientes.
Tú proeza y conocimiento son tan legendarias,
Que el manto y el bastón se convierten en secundarios.
Rápido en reaccionar, y más rápido en la ira,
¿Proporcionó tu llegada un camino al Guardián?
¡Oh gran Merlín, probado señor del bosque,
Tú dominaste tu propia alma y escogiste el lado del bien!

PROF. FRANKLYN

Más viejo que los Estados Unidos, presentado a los presidentes,
Tú cruzaste el Atlántico entre los residentes de Alma Aleron.
Un legislador, científico y diplomático de Estado;
Si los muggles supieran tu verdadera edad, menudo alboroto harían.
Dotado con visión e ingenio, que son bastante afilados,
Un típico yanqui con devoción por las máquinas.
Disfrutando la longevidad, ayudado por el aparato de Ahorro de Luz,
Aún un solo vistazo a Madame Delacroix cambia tu sonrisa en sólido hielo.
Cacharros y artilugios, un genuino tecno-maestro,
Tú mantienes un encuentro a medianoche para evitar un potencial desastre.
Cuando consideramos todos tus logros y tu vasta perspicacia,
Profesor Benjamín Franklyn, tú eres un gigante entre los hombres.

PROF. JACKSON

Tú fuiste temido, desconfiado*, y acusado como fue Snape.
No teníamos ni idea de que estabas protegiendo la capa de Merlín.
Raramente sonriente y de cara severa,
Instruyes a medida que continuamente avanzas el paso
En Tecnomancia, exhibiste una habilidad para la pintura,



La repugnancia del señor Biggles provocó a su vecino que casi se desmayara.
Tus movimientos son comparados como un barco a toda vela,
James y compañía causan que tu guardia falle.
Luchando por la vida con las varitas escondidas en tus mangas
Madame Delacroix intentó derrotarte llamando a los árboles.
A pesar de haber sido etiquetado como Viejo Cara Piedra,
Probaste que tienes corazón cuando revelaste el muñeco mágico.

TED LUPIN

Líder de los Gremlins, Gryffindor, y Metamorfomago;
Tú sostuviste tu varita para llamar al Autobús Noctámbulo.
Tu padre y tu madre dieron su vida,
Para asegurarse que tú crecías en un mundo con menos lucha.
Tus payasadas causaron las risas de otros desde el principio,
Mientras llevabas un secreto en lo profundo de tu corazón.
Le revelaste a James que tras cada nacimiento,
Nuestro carácter y acciones determinan el valor de cada uno.
El legado de tu padre, Remus, pudo haber sido mucho peor;
Ted, tu vida sin amor, habría sido una terrible maldición.

JAMES S. POTTER

James Sirius Potter ¿qué es lo que ves,
Cuando duermes y sueñas sobre tu cama?
¿Está forjando tu propia y única identidad,
Como los pasos de tu padre que te atreves a pisar?
El Sombrero Seleccionador reflexionó sobre qué Casa debería ser tu lugar,
Y al final gritó el nombre de Gryffindor.
Con sensación de confusión, aunque realmente solo unas trazas,
El Sombrero decidió que la valentía estaba en tu corazón.
Tú perseguiste a un intruso fuera del colegio,
Con la ayuda de un solitario fantasma.
Engañado para convertirte en la herramienta de alguien,
Al final tus acciones ayudaron a Hogwarts mucho más.
Avergonzado y enfadado por tu fracaso en la escoba,
Te enfurruñaste y pusiste mala cara todo el fin de semana.
Escuchar a Cedric había levantado toda tu melancolía
Y te hizo darte cuenta de que ahora estás al lado de tus amigos.
Tú destapaste un complot con la ayuda de tus amigos,



Y entonces los Gremlins crearon un tiempo ciclónico.
El éxito que encuentras a menudo depende,
En última instancia en lo bien que la gente trabaja junta.
Prima y hermano pronto se unirán a la multitud,
Excitantes descubrimientos esperan a todos.
Teniendo ayuda, ya no puedes equivocarte,
Cuando la Violencia y la Oscuridad caigan inevitablemente.

UNA OFERTA QUE ÉL NO PODRÁ RECHAZAR

El Señor Forge es un cualificado y habilidoso duende,
A quién su exitoso pasado le está planteando problemas ahora.
Usando pergamino como un mapa para alcanzar la destinación de sus convocadores.
Una serpiente lo salva en la puerta, invocando miedo y trepidación.
Una vez dentro es testigo de una escena que podría haber sido cogida de Macbeth;
Él sobrentiende de sus compañeros magos: Merlín por fin exhalará aliento de vida.
Él es cuestionado sobre una misteriosa frase latina,
Y admite que no tiene conocimiento para ese tipo de vías mágicas.
Finalmente
Esta vez completar su prueba le dará una muy pequeña alegría,
Sin importar el resultado, su vida ellos seguramente destruirán.

Poesía inspirada en James / Harry Potter por KAYDN-SYRIS

LA ENCRUCIJADA DE LOS MAYORES

Desde las sombras viene el gran James Potter
Él espía a un muggle desde los oscuros árboles
Él se da cuenta de que él es un poco el observador
Cuando Cedric pasó por la fría brisa
Él descubrió un complot para despertar a Merlín
Así que él roba la capa de Merlín y el maletín de Cara de Piedra
Para James, todo se transforma en una carga
Conforme se sienta al lado de la acogedora chimenea.
James, Ralph y Zane van al Santuario Secreto
Ellos encuentran a Delacroix trayendo a Merlín de vuelta.
Mientras la neblina ruge él se levanta del sueño
Él señala a los niños, y se desvanece en negro.



A pesar de que ellos pensaban que él era el malo
Al final Merlín se transforma en un aliado.

HOGWARTS

Hay un poder, que no muchos conocen
Vive en el corazón, para ser regalado.
Se transforma en algo progresivo conforme ellos crecen
Enviados al colegio donde sus espíritus son elevados.
Este es el lugar de la magia, Hogwarts
Donde los jóvenes estudiantes aprenden sus poderosos poderes.
Hacer encantamientos, hechizos y pociones es de un mago
Y escabullirse fuera de la cama a todas horas.
Difíciles, serán las clases, pero tú aprenderás
Sobre criaturas oscuras, y el pasado oscuro también.
Mientras exploran Hogwarts, sobre esas colinas,
Secretos tú encontrarás mientras vagando estás.
Estoy esperando que tú me escuches
“Por favor no agites a ese árbol boxeador”.

QUIDDITCH

Volando alto en el cielo sobre el campo
Montando una Saeta a través del viento
Buscando la multitud, a la esquiwa snitch
Mientras una bludger, pasa zumbando por su pelo negro azabache.
Harry la encuentra sobre la cabina del comentarador
Él se adelanta, y se lanza detrás de la bola
Y con la agilidad de un zorro
Él la atrapa, y se golpea contra el muro
La multitud enloquece, porque Gryffindor ha ganado
En todas sus caras, no hay nada menos que sonrisas.

HERMANOS PEVERELL / RELIQUIAS DE LA MUERTE

Hace mucho tiempo, tres hermanos usaron la magia para cruzar un caudaloso río.
Encontrándose a la Muerte en el otro lado, cada uno sintió en la columna un escalofrío
Por su inteligencia, la Muerte le dio a cada uno un premio lleno de sabiduría.
Aunque ninguno lo sabía, en sus regalos se hallaba su propio destino.

Al primer hermano, la varita de sauco fue dada, su poder sin par.
Él presumió de su varita, hasta que fue asesinado, y de sus muertas manos esta fue arrebatada.
El segundo, le pidió a la Muerte traer de vuelta a su amor de la tumba, así que le fue dada la piedra de la resurrección.
De cualquier manera, ella no deseaba volver, así que él se mató a sí mismo, para poder estar los dos solos.
El tercero y más joven hermano pensó mucho, y pidió una capa de invisibilidad.
Escondiéndose de la Muerte hasta que fue viejo, él la pasó a su posteridad.
Estos objetos son muy peligrosos, y deberían estar prohibidos.
Por el amor de este mundo, espero que Harry los mantenga escondidos.

TORNEO DE LOS TRES MAGOS

Unos 700 años atrás,
Brujas y magos crearon un Torneo para hacer un espectáculo.
Solo fueron invitadas, las tres escuelas más populares.
La idea era simple, como lo eran las reglas.
Los campeones serían elegidos por un cáliz de madera con llamas azules.
Fuera del fuego saldría un trozo de pergamino, y sobre él estarían sus nombres.
Sería llamado El Torneo de los Tres Magos.
A cada uno de los concursantes le sería dada una prueba.
Tres peligrosas pruebas serían requeridas.
Aquellos que no obtuvieran buenas marcas, a la última plaza retirados irían.
Ahora, muchos cientos de años han pasado.
Un estudiante murió en el Torneo, él yace inerte en los jardines,
Mientras tú oyes a su padre llorar.
Cedric, mi amigo, tú no serás olvidado,
Por tu asesino fuiste destruido, y ahora él se está pudriendo.

VOLDEMORT - PARTE 1

Voldemort partió su alma
Poniendo los trozos en sus deseados objetos,
Vencer a la muerte era su objetivo.
De todas formas, su cuerpo sufrió horribles efectos secundarios
Tom no era capaz de amar, ni tenía corazón.
Haciendo esto él quedó profundamente transformado
Su cara parecía una serpiente, haciéndole parecer más animal
Él se ha convertido en el hombre más malvado, así que ten cuidado.



Afortunadamente Dumbledore descubrió su secreto
A Harry le pasó la información.
Infortunadamente Dumbledore murió en la torre
Pero Harry tuvo éxito destruyéndole, lo que fue una causa para una gloriosa
celebración.

VOLDEMORT – PARTE 2

En la Noche de Todos los Santos
Un hombre con una oscura capa caminaba por la calle.
Él orgullosamente sacó su varita de su rota manga,
Y destruyó a dos Potter, pero el amor por el tercero era tan fuerte como el cemento.
Veréis mis amigos, Voldemort no sentía amor
Así que él no sospechaba que iba a ser frustrado por su esencia.
Él se convirtió en menos que un fantasma, y por años su nombre no fue
mencionado.
De todos modos, Colagusano lo trajo de vuelta en la adolescencia de Harry.
Muchas veces él intentó matar al Elegido
Y todas las veces que lo intentó, falló.
En su última batalla Potter ganó
Esto es por lo que digo, que el bien siempre prevalecerá.

LA MALDICIÓN DEL GUARDIÁN

La dríada ha hablado de una misteriosa línea de sangre
Que no estaba más lejos de una milla alrededor de Hogwarts.
Ella habló de esto como de la próxima alineación de los planetas
Esto así llamado podría desencadenar males de todo tipo.
La batalla de Harry ahora ha acabado, y la de James comenzado
Porque él debe confiar en todas sus fuerzas
Si él quiere alguna vez ganar.
Debe desatar sus poderes a todo lo largo.
La verdad yo busco y la encontraré en ti
Busca la ayuda de tus amigos, como tu padre no hizo
Es tiempo de que asciendas fuera de las sombras y empieces de nuevo
Porque la batalla pronto será librada.

EXPECTO PATRONUM

Sus andrajosas capas, su jadeante aliento se dibujaban cada vez más cerca

Harry se levanta sobre el cuerpo de Sirius tratando de protegerle
El lago se volvió hielo brillante, pareciendo un espejo
Toda luz se había ido, las posibilidades de sobrevivir eran finísimas.
Gritos y ecos estaban entrando en la cabeza de Harry
Él calló mientras empezaban a besar a Sirius
Los dos yacieron sin moverse en el suelo
Mientras una brillante luz irrumpió en el lago misteriosamente silencioso.
Harry despertó en el hospital sin saber qué estaba pasando
Hermione y Dumbledore se reunieron con él, y volvieron el tiempo atrás unas
cuantas vueltas.
Ellos habían vuelto en el tiempo, y corrían a través de las colinas de Hogwarts
Esperando que el futuro fuera pronto arreglado
Liberaron a Buckbeak, y corrieron hacia el lago.
Harry se vio a sí mismo desmayarse, pero nadie lo había salvado aún
Él levantó su varita y gritó "EXPECTO PATRONUM". Mientras su varita
empezaba a sacudirse.
Un plateado ciervo surgió de la varita, y pronto desvaneció el peligro
Él se había salvado así mismo tanto como a los otros dos
Verdaderamente era el gran hijo de su padre y su madre.

