

REGLE DE L'INFRACTION

REGLE DE L'INFRACTION : Quand les personnages joueurs se trouvent dans une situation d'infraction (*ils rôdent la nuit dans les couloirs, visite la forêt interdite, volent en balais la nuit, etc.*), estimez le nombre d'heures que durera leur incursion et faites-leur effectuer un jet de Chance par tranche de deux heures, moyennant un certain degré de difficulté en fonction de la période et des récents événements. Si le jet est manqué ou le dd non passé, lancez 1D4.

RESULTATS DU D4

- 1 = Ils croisent d'autres élèves qui rôdent la nuit
- 2 = Le concierge ou le gardien (en extérieur) passe par là
- 3 = Un fantôme croise leurs pas
- 4 = C'est un professeur ou un préfet

REMARQUE : Jouez la rencontre afin de favoriser l'immersion dans la partie. Sauf raté critique, essayez de ne pas directement les faire prendre par les enseignants ou autres qui pourraient les coller et enlever un très grand nombre de points à leur maison.

Croiser une personne en particulier : dans certains cas, il peut être intéressant de modifier cette règle pour y ajouter une personne en particulier. Dans ce cas, remplacer le D4 par un D6.

POINTS DE MAISON

Les points de maison sont attribués dans certains cas par les professeurs de Poudlard. Ceux-ci sont donnés en cas de bonnes réponses données, d'aide apportée, de requêtes accomplies ou d'actions glorieuses et héroïques. Ceux-ci peuvent également être retirés en cas de mauvaises réponses, d'actions malveillantes, de manque de respect ou d'infraction au règlement de Poudlard. Au final, les points de tous les élèves sont additionnés et ajoutés aux sabliers des maisons. En fin d'année, la maison avec le plus de points gagne la Coupe des Quatre Maisons. Voici quelques exemples de points donnés et retirés :

POINTS AJOUTES

- Bonne réponse à une question scolaire : +1 à +10*
- Aide à un élève lors d'un cours : +1 à +5*
- Identifier une créature magique : +5*
- Connaître les propriétés de certaines plantes : +5 à +10*
- Excellent devoir rendu : +10*
- Rester après les cours pour faire le ménage dans la classe : +10*
- Etre le premier à maîtriser un nouveau sortilège : +15*
- Maîtriser un sortilège d'une année plus avancée : +20*

POINTS RETIRES ET RETENUES

- Impertinence : -1 à -5*
- Emporter des livres hors du château : -5*
- Ne pas obéir : -5*
- Tenue non adéquate : -5*
- Retard en cours : -10*
- Se battre : -10*
- Démonstration d'affection inappropriée en public : -10*
- Hors du lit après minuit : -20 + retenue*

PERIODES DE L'ANNEE ET VACANCES

REMARQUE SUR LES PERIODES SCOLAIRES : Pour faciliter la gestion de l'apprentissage des PJs, l'année est découpée en trois périodes qui devraient à chaque fois, amener un jet d'expérience quand elles prennent fin. Voici les dates de ces périodes.

<u>PERIODE 1 :</u>	1 septembre au 20 décembre	semaines 1 à 16
<u>VACANCES DE NOËL :</u>	21 décembre au 2 janvier	semaines 17 à 18
<u>PERIODE 2 :</u>	3 janvier au 7 avril	semaines 19 à 31
<u>VACANCES DE PAQUES :</u>	8 avril au 19 avril	semaines 32 à 33
<u>PERIODE 3 :</u>	20 avril au 21 juillet	semaines 34 à 46
<u>VACANCES D'ETE :</u>	22 juillet au 31 août	semaines 46 à 52