



GESTION DES POINTS DE MAISON

ATTRIBUTION ET RETRAIT DE POINTS : Points attribués lors de bonnes actions ou retirés en cas d'infractions selon les tabelles ci-dessous :

Gains de points de maison				
Action	Déterminer l'humeur du professeur = Lancer 1d100			
	Mauvaise 081-000	Neutre 026-080	Bonne 006-025	Récompense automatique 001-005
<i>Durant les cours</i>				
Bonne réponse à une question du professeur	5	10	15	Attribution de points de maison correspondant à l'action et attribution d'une récompense
Faire une prédiction qui se réalise	10	15	20	
Maîtriser certaines figures en vol en balais	5	10	15	
Maîtriser un sortilège/une potion en cours	5	10	15	
Maîtriser une figure en Vol en balai	10	15	20	
Rempoter un duel de sorcier en cours	10	15	20	
Résoudre une énigme posée par un professeur	10	20	30	
Soigner correctement une créature magique	10	15	20	
Traduire un texte en runes	10	15	20	
Vaincre un épouvantard	5	10	15	
<i>En dehors des cours</i>				
Aider un élève à maîtriser un sort/une potion	10	15	20	Attribution de points de maison correspondant à l'action et attribution d'une récompense
Maîtrise d'un sortilège/d'une potion d'une année supérieure à la sienne	10	15	20	
Rendre un devoir d'excellente qualité	5	10	15	
S'opposer à une injustice	5	10	15	
Ranger/nettoyer la classer après les cours	5	10	15	
Victoire à un tournoi d'un club divers	15	25	50	

Retrait de points de maison				
Action	Déterminer l'humeur du professeur = Lancer 1d100			
	Bonne 001-020	Neutre 021-075	Mauvaise 076-095	Punition automatique 096-100
<i>Durant les cours</i>				
Bavarder en cours	5	10	20	Retrait de points de maison correspondant à l'action et attribution d'une punition et d'heures de colle
Excès de curiosité lors d'un cours	5	10	15	
Gaspiller le matériel de cours	10	15	20	
Insolence	5	10	20	
Insulter un professeur	15	25	35	
Lire un journal en cours	10	20	30	
Parler en cours sans y avoir été invité	5	10	15	
Refus d'aide	0	5	10	
Refuser une demande d'un professeur	5	10	15	
Retard en cours	10	15	20	
Voler du matériel scolaire	20	25	30	
<i>En dehors des cours</i>				
Bagarre / Attaquer un autre élève	5	10	20	Retrait de points de maison correspondant à l'action et attribution d'une punition et d'heures de colle
Crier dans la Grande Salle	5	10	15	
Détruire un objet du château	10	20	30	
Insulter un professeur	15	25	35	
Mauvaise tenue vestimentaire	5	10	15	
Se balader la nuit dans les couloirs	10	20	30	
Se rendre dans la forêt interdite	20	30	40	
Sortir un livre scolaire du château	5	10	15	

PERIODES DE L'ANNEE ET VACANCES

REMARQUE SUR LES PERIODES SCOLAIRES : L'année est découpée en 3 périodes qui amènent un gain d'expérience une fois terminées. Voici les dates et semaines de celles-ci :

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

REGLE DE L'INFRACTION

REGLE DE L'INFRACTION : Couvre-feu enfreint : Jet de Chance par tranche de 2 heures (Degré de Difficulté en fonction de la situation). Si le jet est manqué, lancer 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 = Un professeur, un préfet ou un préfet en chef croise leur chemin

ADAPTER LA REGLE : Ajouter une personne en particulier = remplacer le D4 par un D6.

GESTION DE L'EXPERIENCE

- CARACTERISTIQUES :** Les sept caractéristiques ne peuvent pas augmenter, pas plus que leurs dérivées (seuls les malus liés à l'âge diminuent d'année en année)
- COMPETENCES < 90% :** En cas de grande réussite ou d'action d'éclat : jeter 1d100. Si résultat supérieur à la valeur de la compétence alors gain de 1D4+1 ou 1D6+1 points
- COMPETENCES > A 90% :** En cas de grande réussite ou d'action d'éclat : jeter 1d100. Si inférieur ou égal à son score d'INTelligence alors gain de 1 point.
- EXPERIENCE SCOLAIRE :** de 1d6+1% à 1d4% dans chaque compétence du cursus suivi chaque période en fonction de l'année. Première semaine = gain de 10% dans chaque compétence scolaire suivie.
- BACHOTAGE :** Transférer de 5 à 10% par période, de la matière délaissée au profit de la matière travaillée
- POINTS DE PARTAGE :** Points de compétence donnés en début de partie (2 à 6) à chaque joueur et qui peut être offert à un autre joueur comme récompense en fin de partie.



GESTION DES COMPETENCES

TABLE DES RESISTANCES

Caractéristique active

X	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95											
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95										
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95									
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95								
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95							
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95						
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95					
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95				
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95			
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95		
11		05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
12			05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13				05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14					05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15						05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16							05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17								05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18									05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19										05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20											05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21												05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

UTILISATIONS DES COMPETENCES

UTILISATION CLASSIQUE :

Un jet de compétence ne se fait que si le résultat d'une action est incertain :
« Résultat 1d100 ≤ % de maîtrise - Degré de Difficulté de l'action »

JETS EN OPPOSITION :

Tous les PJs/PNJ's impliqués dans l'action effectuent un jet de compétence classique. La différence la plus haute remporte l'action.

ACTION CONTRE COMPETENCE PASSIVE :

Dans le cas d'une action de type active contre passive (pousser/tirer un objet, détecter quelque chose de caché, casser un objet, etc.), on utilisera la table des résistances ci-contre. Celle-ci utilise les caractéristiques du personnage et fonctionne de la manière suivante :

Jet sur la table : La case au croisement de la valeur active (colonne) et de la valeur passive (ligne) = % de chance de réussite de l'action. Le personnage effectue un jet dans la caractéristique associée x5 dont le résultat doit être ≤ à cette valeur.

✂ **Case en rouge** = échec automatique

✂ **Case en vert** = réussite automatique

✂ **Case en blanc** : Jet à effectuer par le personnage

Valeurs hors table : 50% - (caractéristique passive x5) + (caractéristique active x5) = X% de chance de réussite

APPRENTISSAGE ET UTILISATION DE SORTILEGES

- ✂ **APPRENTISSAGE CLASSIQUE :** Jet d'intelligence-malus du sort. Réussite = Maîtrise du sort. Échec = Non-maîtrisé
- ✂ **UTILISER UN SORT NON-MAITRISE :** Échec du jet = effets aléatoires. Plusieurs échecs = incapacité à utiliser le sortilège
- ✂ **LANCER UN SORT SANS BAGUETTE :** Pourcentage de maîtrise - 75% - malus du sortilège
- ✂ **SORTILEGES INNES :** Capacité de lancer des sortilèges sans baguette et sans malus
- ✂ **SORTILEGES INFORMULES :** Appris à partir de la 6ième. Malus de 30% supplémentaire au sortilège employé
- ✂ **FORMULE EXTREME :** Malus supplémentaire : voir l'abréviation « FE » du tableau

5 SENS : REGLES DE LA PERCEPTION

- 👁 **GOUT :** PERception x3
- 👁 **ODORAT :** PERception x3
- 👁 **OUIË :** PERception x4
- 👁 **TOUCHER :** PERception x3
- 👁 **VUE :** PERception x5

REMARQUE : Ces valeurs sont des valeurs pour les Moldus et Sorciers. Celles-ci peuvent se voir modifier par des sortilèges, des avantages, des potions ou des traits raciaux.

GESTION DU STRESS

STRESSE, MAL A L'AISE : -5%

ANGOISSE, PEUR : -10%

GRAND STRESS : -15%

ACCUMULATION DE STRESS : -20%

EFFROI : -20%

ÉVÈNEMENTS TRAUMATISANTS : -25% et +

REMARQUE : Le stress peut être diminué voir même annulé grâce à la compétence Méditation

POINTS DE FOUQUE ET HEROÏSME

✂ **POINT DE FUGUE EN DEBUT DE PARTIE :** 1

✂ **SUCCES CRITIQUE DANS UNE ACTION :** +1 point de fougue si l'action n'est pas combative

✂ **UTILISATIONS D'UN POINT DE FOUQUE :**

- Possibilité d'inverser les dizaines et les unités du résultat d'un jet. Doit être dépensé avant le jet de dé
- Ajoute 1d6 lors d'un jet d'Initiative. Doit être dépensé avant le jet de dé
- Augmente la valeur de Mouvement de +50% durant une certaine période



BLESSURES, POISONS, VENINS ET MALADIES

GRAVITE D'UNE BLESSURE

BLESSURE LEGERE : Perte de quelques points de vie ou dégâts non-létaux

BLESSURE GRAVE : Perte de ½ PV max → Sauvegarde sous constitution x5. Raté = KO pour 21-CON rounds

AGONIE : Quand PV = 1. → Sauvegarde sous constitution x3. Raté = KO pour 21-CON rounds

MORT : PV = 0

POISONS ET VENINS

 **CARACTERISTIQUE DU POISON/VENIN** : VIRulence

 **EMPOISONNEMENT** : VIRulence (valeur active) opposé à CONstitution (valeur passive)

- **Réussite** = Empoisonnement.
- **Échec** = résistance au poison/venin

 **TEMPS D'INCUBATION** : Temps que met le poison/venin à agir : voir *fiche technique du poison*

 **EFFETS PRIMAIRES** : Effets qui s'appliquent après le temps d'incubation

 **EFFETS SECONDAIRES** : Effets qui s'appliquent après deux fois le temps d'incubation

 **ATTENUER LES EFFETS D'UN POISON/VENIN** : Avec les antidotes ou jet de secourisme

CAUSES DES BLESSURES

CHUTE : 1d6 dommages par 3 mètres de chute

FEU : 1d6 dommages par round. Sauvegarde = chance pour éteindre les flammes

ASPHYXIE/NOYADE : Sauvegarde CON x (10+1-nombre de round sous l'eau). Raté = 1d6 dommages par round

EXPLOSION : Xd6-(distance de du centre de l'explosion/3 d6) dommages. X dépend de l'explosif

MALADIES

 **CARACTERISTIQUE DE LA MALADIE** : VIRulence

 **TOMBER MALADE** : VIRulence (valeur active) opposé à CONstitution (valeur passive)

- **Réussite** = Tombe malade.
- **Échec** = résistance à la maladie

 **CLASSE DE MALADIE** : De 1 à 5.

 **EFFET PRINCIPAL D'UNE MALADIE** : Perte des points de vie en fonction de la classe

 **EFFET SECONDAIRE D'UNE MALADIE** : Baisse de caractéristique(s) : à partir de la classe 3

 **TEMPS D'INCUBATION** : 1d4 jours pour les classes 1 à 3, et 4d6 heures pour les classes 4 et 5.

 **GUERISON** : Réussir un jet de CONstitution ou potion dédiée

 **DUREE DE LA MALADIE** : Tant que les conditions de guérison ne sont pas remplies

GUERISON ET RECUPERATION DE POINTS DE VIE

 Récupération naturelle :	1d3 points de vie par semaine de temps de jeu
 Récupération dans un hôpital :	2d3 points de vie par semaine de temps de jeu
 Récupération sans activité fatigante :	1d6 points de vie par semaine de temps de jeu
 Récupération de dégâts non létaux :	1 point de vie par heure de repos complet.
 Effets du chocolat :	Vitesse de récupération x2 et +1 au dé de soin
 Comp. secourisme (normal) :	+1d6 points de vie (1x pour stabilisation du blessé)
 Comp. secourisme (critique) :	+1d6+2 points de vie
 Comp. secourisme (maladresse) :	1d3 points de dommage
 Attelle :	+1 point de vie (1x pour stabilisation du blessé)
 Soin :	Redonne 1d4+1 points de vie et ressoude les os
 Soin des blessures :	Redonne 1 point de vie / round. Referme les plaies

 Baume d'asclépiade tubéreuse :	Redonne 1 point de vie et calme les douleurs
 Baume de lewisie brûlante :	Redonne 1d4 point de vie. Soigne plaies et contusions.
 Baume des pâquerettes :	Double la récupération des points de vie
 Essence de Dictame :	Redonne 2d4+1 points de vie
 Essence de Murlap :	Redonne 1 point de vie
 Philtre revigorant :	Élimine les dégâts non-létaux. +2 pvs temporaires
 Potion fortifiante :	Redonne 1 point de vie. +1d4 point(s) de vie temporaire(s)
 Potion de cautérisation :	Redonne 1 point de vie et cautérise les plaies
 Potion de restauration n°3 :	Soigne 1d4+1 points de vie non-létaux
 Potion de Wiggenweld :	Redonne 1d4+1 points de vie + 1 point de vie /h durant 3h
 Remontant de Pomfresh :	Redonne 1 point de vie et octroie +1d4 en CON pour 1h

COMBAT, MOUVEMENT ET POURSUITE

DEROULEMENT DU ROUND D'ACTION

- 1) **Déterminer l'initiative** : Lancer 1d6 + DEXtérité. En cas d'égalité, relancer 1d6
- 2) **Déclaration de l'intention des joueurs et des PNJ**
- 3) **Résolution des actions** : Par ordre décroissant des valeurs d'initiative

ASSOMMER UN ADVERSAIRE

- 1) Annoncer son action au début du round
- 2) Jet de bagarre
- 3) PV de la personne touchée – dommages de l'arme
- 4) Opposition des dégâts de l'arme (valeur active) aux PV restants (valeur passive)
- 5) Jet réussi = victime assommée et 1/3 des dommages de l'arme subis

MOUVEMENTS ET POURSUITES

Mouvement d'un humain : 8 mètres par rounds

POURSUITES

-  **Mouvements différents** : Avance du poursuivi / (mouvement du poursuivant – mouvement du poursuivi)
-  **Mouvements égaux** : Poursuite = maximum CON rounds + 1 round/ 10% différence en athlétisme
-  **Utilisation d'un point de fougue** : Augmente la valeur de Mouvement de +50% durant une certaine période



