

Harry Potter

JdR





CREDITS

Auteur

Michaël Gerber
(*alias Keul*)

Correctrice Orthographique

Caroline Brunisholz

Mise en page

Katharina Gerber
Michaël Gerber
Caroline Brunisholz

Béta Testeurs

Caroline Brunisholz
Katharina Gerber
Matthieu Herrmann
Sabrina De Los Rios

Contributeurs

Delazur / Dupuis Charles / Emeric Frémion / isawa_nounours / Kurblick / Murphéo / TeK / Zakarik & Lyra





TABLE DES MATIERES

CRÉDITS	0
AVANT-PROPOS	9
1 RÈGLES DE BASE	10
1.1 LA CRÉATION D'UN PERSONNAGE EN 10 ÉTAPES	10
1.2 QUELQUES NOTIONS DE BASE	16
1.3 JETS DE COMPÉTENCE	16
1.3.1 MALADRESSE OU RATE CRITIQUE	16
1.3.2 REUSSITE CRITIQUE	17
1.3.3 BONUS ET MALUS	17
1.4 LES JETS DE CARACTÉRISTIQUE	17
1.5 LES JETS EN OPPOSITION	17
1.6 TEMPS DE JEU	18
1.7 MOUVEMENT ET POURSUITES	19
1.7.1 QU'EST-CE QUE LA VALEUR DE MOUVEMENT ET QUAND L'UTILISER ?	19
1.7.2 LA VALEUR DE MOUVEMENT	19
1.7.3 QUAND FAIRE INTERVENIR CETTE VALEUR DE MOUVEMENT ?	19
1.7.4 LA POURSUITE, CAS DE DEUX CREATURES AVEC DEUX VALEURS DE MOUVEMENT DIFFERENTES	19
1.7.5 LA POURSUITE, CAS DE DEUX CREATURES AVEC LA MEME VALEUR DE MOUVEMENT	19
1.7.6 TEMPS QUE PEUT COURIR UNE CREATURE OU UN ETRE	19
1.7.7 UTILISER UN POINT DE FOUGUE LORS DE LA POURSUITE	20
1.8 BLESSURES	20
1.8.1 BLESSURES GRAVES	20
1.8.2 AGONIE	20
1.8.3 MORT	20
1.9 CAUSES DE BLESSURES	21
1.9.1 CHUTES	21
1.9.2 FEUX	21
1.9.3 ASPHYXIE ET NOYADE	22
1.9.4 EXPLOSIONS	22
1.9.5 EMPOISONNEMENT	22
1.9.6 MALADIE	23
1.10 DÉGÂTS NON-LÉTAUX	25
1.10.1 DEGATS LETAUX ET NON-LETAUX	25
1.10.2 DECOMPTE DES DEGATS NON-LETAUX	25
1.10.3 QU'EST-CE QUI OCCASIONNE DES DEGATS NON-LETAUX?	25
1.10.4 GUERIR LES DEGATS NON-LETAUX	26
1.10.5 OCCASIONNER VOLONTAIREMENT DES DEGATS NON-LETAUX	26
1.11 GUÉRISON	26
2 LE COMBAT	26
2.1 LE ROUND ET SES ÉTAPES	27
2.2 INITIATIVE – L'ORDRE DES ACTIONS DES PARTICIPANTS	27
2.2.1 ÊTRE PRIS PAR SURPRISE	27
2.3 DÉCLARATION D'INTENTION	27
2.4 ORDRE DES ATTAQUES	28
2.5 ESQUIVER ET PARER	28





2.5.1	L'ESQUIVE.....	28
2.5.2	LA PARADE.....	28
2.6	BLESSER L'ADVERSAIRE.....	29
2.7	ASSOMMER UN ADVERSAIRE	29
2.7.1	REGLES DE BASE DE CHAOSIUM.....	29
2.7.2	REGLE ALTERNATIVE.....	29
2.8	PROTECTIONS.....	30
2.8.1	LES ARMURES.....	30
2.8.2	LES BOUCLIERES	30
2.8.3	LE TERRAIN	30
2.9	RÉUSSITE CRITIQUE ET MALADRESSE EN COMBAT	31
2.10	UTILISER UN QUADRILLAGE OU UNE GRILLE.....	31
2.10.1	COMMENT SE PRESENTE UN QUADRILLAGE ET A QUOI SERT-IL ?	31
2.10.2	UTILISER LE QUADRILLAGE LORS DES DEPLACEMENTS ET DES COMBATS.....	31
2.11	EXEMPLES DE COMBAT	32
2.11.1	PREMIER EXEMPLE – AFFRONTMENT DANS LES COULOIRS.....	33
2.11.2	DEUXIEME EXEMPLE – BAGARRE DANS LA COUR.....	35
3	RÈGLES ADDITIONNELLES.....	37
3.1	PERCEPTION VIA LES CINQ SENS : JETS DÉRIVÉS DES CARACTÉRISTIQUES.....	37
3.2	PRENDRE SON TEMPS : RÈGLE ADDITIONNELLE AUX JETS DE COMPÉTENCE	37
3.3	LE STRESS ET LE SELF-CONTRÔLE : MALUS CUMULATIFS.....	38
3.3.1	CAS DE L'AVANTAGE SAGESSE ET DE LA COMPETENCE MEDITATION.....	39
3.4	VENIR EN AIDE : RÈGLE ADDITIONNELLE AUX JETS DE COMPÉTENCE	39
3.5	VOLER/ESCAMOTER UN OBJET	40
4	COUPS DE POUCE ET CROCHE-PATTES DU DESTIN.....	41
4.1	COUPS DE POUCE DU DESTIN.....	41
4.2	CROCHE-PATTES DU DESTIN	42
5	AXIOMES DE MAISON, AVANTAGES, DÉSAVANTAGES ET POSSESSIONS	43
5.1	AXIOMES DES MAISONS	43
5.2	LES AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES PERSONNELS.....	44
5.3	POSSESSIONS MATÉRIELLES.....	50
5.3.1	LE BALAI.....	50
5.3.2	LE FAMILIER.....	51
5.3.3	OBJETS MAGIQUES MINEURS	51
5.3.4	LA BAGUETTE MAGIQUE ET SA CREATION.....	52
6	LES COMPÉTENCES.....	54
6.1	LES COMPÉTENCES DE BASE.....	54
6.2	LES COMPÉTENCES DE SORCIERS	56
6.3	LES COMPÉTENCES DE MOLDUS.....	56
6.4	LES COMPÉTENCES SCOLAIRES DU CURSUS COMMUN.....	57
6.5	LES COMPÉTENCES SCOLAIRES À OPTION	58
6.6	LES COMPÉTENCES SCOLAIRES SPÉCIFIQUES	59
6.7	LES COMPÉTENCES ART ET MUSIQUE	60
6.8	COMPÉTENCES CONSEILLÉES EN FONCTION DE L'ARCHÉTYPE DE PERSONNAGE	60
6.9	MAÎTRISES DES COMPÉTENCES.....	61
6.10	ÉVOLUTION DES MAÎTRISES MAXIMALES.....	62
6.10.1	CAS PARTICULIER DES COMPETENCES SCOLAIRES.....	62



6.10.2	REGLE DU MENTORAT	62
--------	-------------------------	----

7 EXPÉRIENCE ET ÉVOLUTION DES COMPÉTENCES ET CARACTÉRISTIQUES 64

7.1	ÉVOLUTION DES CARACTÉRISTIQUES	64
7.2	ÉVOLUTION DES COMPÉTENCES – EXPÉRIENCE DES ACTIONS.....	64
7.3	ÉVOLUTION DES COMPÉTENCES – EXPÉRIENCE SCOLAIRE.....	64
7.4	GAINS D'EXPÉRIENCE AMÉLIORÉS OU LIMITÉS	65
7.5	APPRENTISSAGE ET RENFORCEMENT PAR LA LECTURE.....	65
7.5.1	COMPETENCES MOLDUES.....	65
7.5.2	REMARQUE SUR LES COMPETENCES SPECIFIQUES.....	66
7.5.3	CONNAISSANCES SPECIFIQUES ET BONUS DE CIRCONSTANCE.....	66
7.5.4	DEBLOQUER UNE NOUVELLE CONNAISSANCE/LANGUE/COMPETENCE AVEC LA LECTURE	66
7.5.5	PRIX DES OUVRAGES.....	66
7.5.6	GESTION DU TEMPS DE LECTURE	67
7.5.7	TEMPS DE LECTURE HEBDOMADAIRE POUR UN ELEVE	67
7.5.8	LISTE DES OUVRAGES ET DES BONUS QU'ILS ACCORDENT.....	67

8 L'HÉROÏSME..... 80

8.1	HÉROÏSME ET POINTS DE FOUGUE.....	80
8.2	A QUOI SERVENT LES POINTS DE FOUGUE ET COMMENT LES UTILISER ?	80
8.3	LE REVERS DE LA MÉDAILLE	80
8.4	COMBAT ET POINTS DE FOUGUE.....	80

9 LES POTIONS 81

9.1	LES COURS DE POTIONS ET LEUR FABRICATION	81
9.2	LES INGRÉDIENTS COMME LIMITATION	81
9.3	LISTE DES POTIONS ET CARACTÉRISTIQUES.....	83
9.4	UTILISATION DE LA COMPÉTENCE POTIONS.....	94
9.5	DOSES OBTENUES.....	94
9.6	POTIONS PARFAITES.....	94
9.7	ÉLIXIRS ÉTERNELS	94
9.8	APPRENTISSAGE SCOLAIRE DES POTIONS.....	94
9.9	APPRENTISSAGE DE POTIONS DE NIVEAU SUPÉRIEUR.....	95

10 INGRÉDIENTS DE POTION..... 96

10.1	RARETÉ DES INGRÉDIENTS DE POTION	96
10.2	INGRÉDIENT UTILE À UNE POTION INCONNUE.....	96
10.3	POTIONS BLEUES – POTION MAISON	96
10.4	POTIONS AUX INGRÉDIENTS « NON-OFFICIELS »	96
10.5	RÈGLES DES INGRÉDIENTS POUR CRÉER SES PROPRES POTIONS.....	97

11 LES SORTILÈGES..... 115

11.1	SORTILÈGES, MATIÈRES ENSEIGNÉES ET APPRENTISSAGE	115
11.2	LISTE DES SORTILÈGES ET CARACTÉRISTIQUES.....	116
11.3	MALUS DES SORTILÈGES	139
11.4	DURÉE DES SORTILÈGES	140
11.5	ANNULATION DU SORTILÈGE	140
11.6	L'USAGE DE LA BAGUETTE	140
11.7	LANCER LES SORTILÈGES APPRIS AVANT D'ENTRER À L'ÉCOLE.....	141
11.8	BASES DE L'APPRENTISSAGE DE SORTS.....	142
11.9	CAS DE LA MALADRESSE – ÉCHEC CRITIQUE.....	142
11.10	APPRENDRE UN SORT D'UNE ANNÉE SUPÉRIEURE À LA SIENNE.....	142



11.11	SORTILÈGES « INNÉS »	143
11.12	SORTILÈGES INFORMULÉS	143
12	LES FORMULES EXTRÊMES.....	144
12.1	APPRENTISSAGE DES FORMULES EXTRÊMES.....	144
12.2	EFFETS DES FORMULES EXTRÊMES.....	144
12.3	APPLICATION DES FORMULES EXTRÊME	145
12.4	LIMITATIONS DES FORMULES EXTRÊMES	145
12.5	SUBIR UNE FORMULE EXTRÊME – CAS DE L’APPRENTISSAGE DES SORTS	145
13	CRÉATION DE SORTILÈGES	146
13.1	DÉFINIR LE TYPE DE SORTILÈGES	146
13.2	CHERCHER DANS CE QUI EXISTE DÉJÀ	147
13.3	DÉTERMINER LES CARACTÉRISTIQUES DU SORTILÈGE.....	147
13.4	INCANTATION ET NOM	148
13.5	DIFFICULTÉ ET NIVEAU D’APPRENTISSAGE	148
13.6	FORMULE EXTRÊME.....	149
13.7	CRÉER UN SORT QUAND ON EST UN ÉLÈVE	149
14	FARCES POUR SORCIERS FACÉTIEUX, CRÉATION D’OBJETS MAGIQUES MAISONS.....	150
14.1	KIT DU PARFAIT BRICOLEUR	150
14.2	LES 8 ÉTAPES DE LA CRÉATION D’OBJETS MAGIQUES ET DE FARCES ET ATTRAPES.....	151
14.3	QUELQUES EXEMPLES.....	152
14.3.1	CARTE MAGIQUE DU CHATEAU DE POUDLARD.....	152
14.3.2	COFFRET ANTIVOL A ALARME	152
14.3.3	LUNETTES AUTO-REPARANTES.....	152
14.3.4	PÂTISSERIES CRACHE-LIMACE	153
14.3.5	POTION DE PERCEPTION DE LA MAGIE	153
14.4	DOTER UN OBJET D’UNE INTELLIGENCE.....	153
15	LEGILIMANCIE ET OCCLUMANCIE	155
15.1	LEGILIMANCIE.....	155
15.2	OCCLUMANCIE	156
15.3	LEGILIMANCIE ET OCCLUMANCIE DANS HARRY POTTER JDR.....	156
16	ANIMAGUS.....	157
16.1	DEVENIR ANIMAGUS.....	157
16.2	DÉTERMINER EN QUEL ANIMAL ON SE TRANSFORMERA.....	157
17	JOUER UN PERSONNAGE HYBRIDE	160
17.1	PERSONNAGES HYBRIDES – RÉAJUSTEMENTS DE CARACTÉRISTIQUES	160
17.2	PERSONNAGES HYBRIDES – CAPACITÉS MAGIQUES	160
17.2.1	CAPACITÉS MAGIQUES DES HYBRIDES-ÉLFES	161
17.2.2	CAPACITÉS MAGIQUES DES HYBRIDES-GÉANTS.....	161
17.2.3	CAPACITÉS MAGIQUES DES HYBRIDES-GOBELINS	161
17.2.4	CAPACITÉS MAGIQUES DES HYBRIDES-TROLLS.....	161
17.2.5	CAPACITÉS MAGIQUES DES HYBRIDES-VAMPIRES.....	162
17.2.6	CAPACITÉS MAGIQUES DES HYBRIDES-VÉLANES.....	162
17.3	PERSONNAGES RÉSURGENTS – RÉAJUSTEMENTS ET CAPACITÉS	162
17.4	RELATIONS DES SORCIERS ET SORCIÈRES AUX PERSONNAGES HYBRIDES.....	163
18	PRÉPARER ET MASTERISER UN SCÉNARIO POUR HARRY POTTER JDR	164
18.1	LA CONNAISSANCE DE L’UNIVERS	164





18.2	LA CONNAISSANCE DES RÈGLES	164
18.3	JOUEZ VOTRE RÔLE	164
18.4	IMPLIQUEZ VOS JOUEURS DANS L'HISTOIRE	164
18.5	CE QUE DEVRAIT CONTENIR UN SCÉNARIO HARRY POTTER	165
18.6	GESTION DU SCÉNARIO – LES ENSEIGNANTS.....	165
18.7	JOUER AVEC UN SEUL JOUEUR	166
19	PREMIER ACTE DE MAGIE, PLUME D'ACCEPTATION ET LIVRE D'ADMISSION	167
19.1	DEVENIR UN SORCIER – LE PREMIER ACTE DE MAGIE	167
19.2	ÊTRE ACCEPTÉ À POUDLARD – LA PLUME D'ACCEPTATION ET LE LIVRE D'ADMISSION	168
19.2.1	OÙ TROUVER LES ARTÉFACTS ?	168
19.2.2	ASPECT ET BUTS DES ARTÉFACTS.....	168
19.2.3	FONCTIONNEMENT DES ARTÉFACTS.....	168
20	CÉRÉMONIE DE RÉPARTITION DU CHOIXPEAU MAGIQUE	170
20.1	UNE MAISON UNIQUE POUR LE GROUPE OU DIFFÉRENTE POUR CHAQUE PERSONNAGE ?.....	170
20.2	LES QUESTIONS MENTALES DU CHOIXPEAU	171
20.3	CHOIX DU CHOIXPEAU	175
20.4	CHOIX DU JOUEUR	175
21	LES PERSONNAGES NON-JOUEURS (PNJ)	176
21.1	CRÉATION DE PERSONNAGES NON-JOUEURS.....	176
21.2	PERSONNAGES JOUEURS ALLIÉS ET RIVAUX	176
22	CRÉATION DE PERSONNAGES D'ANNÉES SUPÉRIEURES	178
22.1	RÉAJUSTEMENT DES CARACTÉRISTIQUES.....	178
22.1.1	CARACTERISTIQUES DE BASE	178
22.1.2	REAJUSTER LES MALUS DE CARACTERISTIQUES.....	178
22.2	RÉAJUSTEMENT DES COMPÉTENCES.....	178
22.2.1	COMPETENCES DE BASE	178
22.2.2	AJUSTEMENT DE LA MAITRISE DES COMPETENCES DE BASE.....	179
22.2.3	COMPETENCES SCOLAIRES.....	179
22.2.4	AJUSTEMENT LES MAITRISE DE COMPETENCES SCOLAIRES.....	179
22.2.5	MAITRISE MAXIMALE DES COMPETENCES DU TYPE XX%+ ...%.....	179
22.2.6	AUGMENTER LES MAITRISES MAXIMALES DE CERTAINES COMPETENCES	179
22.3	SORTILÈGES ET POTIONS POSSÉDÉS	180
22.3.1	FORMULES EXTREMES, PREDILECTION ET SORTILEGES ET POTIONS SUPPLEMENTAIRES	180
22.4	AUTRES AJUSTEMENTS.....	180
23	DEVOIRS, NOTATIONS ET EXAMENS	182
23.1	SYSTÈME DE GESTION DE LA QUANTITÉ DE DEVOIRS	182
23.1.1	AUGMENTER LE TEMPS À DISPOSITION	183
23.2	SYSTÈME DE NOTATION DES DEVOIRS.....	183
23.3	EXAMENS : DE LA PREMIÈRE À LA QUATRIÈME ANNÉE	183
23.4	EXAMEN DE CINQUIÈME ANNÉE : B.U.S.E.....	184
23.5	EXAMEN DE SEPTIÈME ANNÉE : A.S.P.I.C.....	184
23.6	SYSTÈME DE NOTATION DES B.U.S.E ET A.S.P.I.C	185
23.7	REPASSER SES EXAMENS OU REDOUBLER.....	185
24	TOURNOI DES QUATRE MAISONS, POINTS, RÉCOMPENSES ET PUNITIONS.....	186
24.1	TOURNOI DES QUATRE MAISONS	186
24.2	POINTS DE MAISON	186





24.3	MATCHES DE QUIDDITCH ET POINTS DE MAISON	188
24.4	PUNITIONS ET RÉCOMPENSES.....	189
25	RÉCOMPENSE DE FIN D'ANNÉE ET VACANCES SCOLAIRES	190
25.1	PÉRIODES ET VACANCES SCOLAIRES.....	190
25.2	EXPÉRIENCE DE FIN D'ANNÉE.....	190
25.3	ATTRIBUTION DES RÉCOMPENSES DE FIN D'ANNÉE	191
25.4	LES POINTS DE PARTAGE	191
26	DÉCOUPAGE DE L'ANNÉE SCOLAIRE ET GESTION DU TEMPS	192
26.1	GESTION AU JOUR LE JOUR.....	192
26.2	GESTION SEMAINE PAR SEMAINE	192
26.3	GESTION FLUIDE.....	192
26.4	AUGMENTER LE TEMPS À DISPOSITION DES JOUEURS	193
26.5	EXEMPLE DE GESTION DU TEMPS SUR UNE ANNÉE SCOLAIRE.....	193
26.6	GÉNÉRER DU BRUIT AUTOUR DU SCÉNARIO PRINCIPAL.....	194
26.7	UNE SEMAINE DE COURS CLASSIQUE DANS LA VIE D'UN ÉLÈVE	194
27	DUEL MAGIQUE	195
27.1	RÈGLES GÉNÉRALES DU DUEL MAGIQUE	195
27.2	MAISONS DE POUDLARD, CLUBS DE DUEL ET TOURNOI ANNUEL.....	196
27.3	DÉROULEMENT D'UN DUEL MAGIQUE	196
27.4	TYPES DE DUELS.....	197
27.5	TABELLE DES SORTILÈGES AUTORISÉS EN FONCTION DU TYPE DE DUEL.....	197
27.6	MODALITÉS PARTICULIÈRES DU DUEL	199
27.7	EXEMPLES D'UN DUEL MAGIQUE	199
28	QUIDDITCH	200
28.1	LES RÈGLES DE BASE.....	200
28.1.1	LES BASES	200
28.1.2	LE TERRAIN	200
28.1.3	LES JOUEURS.....	201
28.1.4	LES BALLES.....	201
28.1.5	LES POINTS.....	202
28.2	LES RÈGLES DÉTAILLÉES.....	202
28.2.1	HISTORIQUE DES REGLES.....	202
28.2.2	LES FAUTES.....	202
28.3	LE QUIDDITCH DANS HARRY POTTER JdR.....	203
28.3.1	ATTRIBUTION DES ROLES.....	203
28.3.2	DÉROULEMENT D'UNE PARTIE ET ACTIONS.....	203
28.3.3	LES JETS DE CARACTÉRISTIQUE	205
28.3.4	LES JETS EN OPPOSITION.....	205
28.3.5	EXEMPLE 1 : PASSE AVEC GENE.....	206
28.3.6	EXEMPLE 2 : ATTRAPER LE VIF D'OR.....	206
28.3.7	EXEMPLE 3 : TIR AU BUT.....	207
29	JEU DE BAVBOULE	208
29.1	RÈGLES DES BAVBOULES	208
29.2	AUTRES VARIANTES EXISTANTES.....	208
30	LES CLUBS.....	209
30.1	CLUB D'ATHLÉTISME	209





30.2	CLUB DE BAVBOULE	210
30.3	CLUB DE BOTANIQUE	210
30.4	CLUB DE FARCES ET FACÉTIES	210
30.5	CLUB DE DUEL	211
30.6	CLUB DE	211
30.7	CLUB DE MAGIZOOLOGIE	212
30.8	CLUB DE SORTILÈGES	212
30.9	CLUB DES COLLECTIONNEURS DE CARTES DE CHOCOGRENOUILLE OU CCC	212
30.10	CLUB DES MYSTÈRES DU MONDE DE LA MAGIE OU MMM	213
30.11	CLUB DE POTIONS	213
30.12	CLUB DE QUIDDITCH	213
30.13	CLUBS DE JEUX	214
30.14	CRÉATION PERSONNALISÉE D'UN CLUB	214
31	L'ARGENT DU MONDE DES SORCIERS	216
31.1	MONNAIES DU MONDE	216
31.2	FALSIFICATION DE LA MONNAIE MAGIQUE	217
31.3	CONVERSION ET TAUX DE CHANGE	217
31.4	SALAIRES ET ÉQUIVALENCES AVEC LE MONDE MOLDU	217
31.5	LES PRIX PRATIQUÉS DANS LE MONDE DES SORCIERS	218
31.5.1	ÉQUIPEMENTS SCOLAIRES DE SORCIERS	218
31.5.2	ÉQUIPEMENT DE QUIDDITCH	219
31.5.3	TAVERNES ET FAMILIERS	220
31.6	SYSTÈME DE CONVERSION AUTOMATIQUE	220
32	ÉVOLUER DANS UNE AUTRE ÉCOLE DE SORCELLERIE	221
32.1	ÉCOLE DE BEAUXBÂTONS	223
32.1.1	HISTOIRE ET DESCRIPTION DE L'ACADEMIE	223
32.1.2	ACCEPTATION DES ELEVES ET EFFECTIFS	223
32.1.3	REPARTITION DES ELEVES	223
32.1.4	JOUER UN SORCIER DE BEAUXBATONS – ADAPTATION DES REGLES	223
32.2	ÉCOLE DE CASTELOBRUXO	225
32.2.1	HISTOIRE ET DESCRIPTION DE L'ACADEMIE	225
32.2.2	ACCEPTATION DES ELEVES ET EFFECTIFS	225
32.2.3	REPARTITION DES ELEVES	225
32.2.4	JOUER UN SORCIER DE CASTELBRUXO – ADAPTATION DES REGLES	225
32.3	INSTITUT DE DURMSTRANG	227
32.3.1	HISTOIRE ET DESCRIPTION DE L'ACADEMIE	227
32.3.2	ACCEPTATION DES ELEVES ET EFFECTIFS	227
32.3.3	REPARTITION DES ELEVES	227
32.3.4	JOUER UN SORCIER DE DURMSTRANG – ADAPTATION DES REGLES	227
32.4	ÉCOLE D'ILVERMORNY	229
32.4.1	HISTOIRE ET DESCRIPTION DE L'ACADEMIE	229
32.4.2	ACCEPTATION DES ELEVES ET EFFECTIFS	229
32.4.3	REPARTITION DES ELEVES	229
32.4.4	AXIOMES D'ILVERMORNY	229
32.4.5	JOUER UN SORCIER D'ILVERMORNY – ADAPTATION DES REGLES	230
32.5	ÉCOLE DE KOLDOVSTORETZ	232
32.5.1	HISTOIRE ET DESCRIPTION DE L'ACADEMIE	232
32.5.2	ACCEPTATION DES ELEVES ET EFFECTIFS	232





32.5.3	REPARTITION DES ELEVES.....	232
32.5.4	JOUER UN SORCIER DE KOLDOVSTORETZ – ADAPTATION DES REGLES.....	232
32.6	ÉCOLE DE MAHOUTOKORO.....	233
32.6.1	HISTOIRE ET DESCRIPTION DE L'ACADEMIE.....	233
32.6.2	ACCEPTATION DES ELEVES ET EFFECTIFS.....	233
32.6.3	REPARTITION DES ELEVES.....	233
32.6.4	JOUER UN SORCIER DE MAHOUTOKORO – ADAPTATION DES REGLES.....	233
32.7	ÉCOLE D'UAGADOU.....	235
32.7.1	HISTOIRE ET DESCRIPTION DE L'ACADEMIE.....	235
32.7.2	ACCEPTATION DES ELEVES ET EFFECTIFS.....	235
32.7.3	REPARTITION DES ELEVES.....	235
32.7.4	JOUER UN SORCIER D'UAGADOU– ADAPTATION DES REGLES.....	235
33	FEUILLES DE MAISONS ET DE PERSONNAGES.....	237
34	SOURCE DES IMAGES	238
35	INDEX.....	239
36	MODIFICATIONS APPORTÉES AUX VERSIONS.....	243





AVANT-PROPOS

Cette base est développée à partir d'éléments provenant de diverses sources. Les règles de base proviennent du système de jeu Basis Chaosium basé sur le d100. Ces règles sont en open source ce qui signifie qu'elles sont exploitables et modifiables gratuitement. J'ai repris la base des règles pour l'univers de Harry Potter JDR et les ai modifiées pour coller au mieux à l'univers en y ajoutant quelques règles qui me semblaient pertinentes et qui ont été développées avec mes joueurs aux cours de nos parties. Vous trouverez cependant les règles de base non modifiées sur le site : <http://www.sden.org/IMG/pdf/basicregles.pdf>

Pour ce qui est du reste des règles de base, celles-ci sont inspirées des travaux de divers auteurs comme Olivier ou Damestephane qui ont tous les deux publié ceux-ci sur le site : <http://couroberon.free.fr/Harry.html>. Ces règles manquant parfois de cohérences entre elles, je les ai reprises, modifiées et harmonisées avec les règles maison que mon équipe et moi avons développées.

Les sortilèges, potions et autres objets magiques dérivés de l'univers proviennent également de toutes les sources mises à notre disposition par l'auteur de la saga J.K. Rowling. Je me suis donc tout naturellement basé sur les divers ouvrages de la série, mais également sur les films et sur le jeu de cartes Harry Potter Trading Game qui comprenait certains compléments bienvenus pour cette base. J'ai cependant laissé de côté les divers jeux-vidéos sortis car ceux-ci allaient bien souvent à l'encontre des règles de base présentées dans les livres, exception faite des deux livres interactifs « Wonderbook : le livre des sorts » et « Wonderbook : Le livre des Potions » qui ont été développés par Rowling elle-même. Comme vous pourrez le constater en parcourant ces pages, d'autres sortilèges, maison cette fois, pointent également le bout de leur baguette, tout comme certaines potions inédites, pour votre plus grand plaisir.

Finalement, deux suppléments vous sont également proposés en compléments à cette base à savoir un « Bestiaire des animaux fantastiques » ainsi qu'un recueil contenant les « Cartes du Château de Poudlard ».

Tous ces travaux et la présente base sont libres d'être employés lors de parties de jeu de rôle classiques entre amis ou pour découvrir l'univers mais ne doivent en aucun cas être vendus ou loués.

En espérant que vous prendrez autant de plaisir à parcourir ces pages que les créateurs en ont eu à les écrire. Il ne me reste qu'à vous souhaiter : Bon jeu !

Gerber Michaël alias Keul





1 REGLES DE BASE

1.1 LA CREATION D'UN PERSONNAGE EN 10 ETAPES

La création d'un personnage pour le monde de Harry Potter suit quelques règles auxquelles il faut se plier afin de ne pas oublier d'éléments qui pourraient s'avérer nécessaires pour la suite de l'aventure. Il s'agit ici de créer un personnage comme vous le désirez, un personnage qui vous ressemble ou non mais que vous aurez envie d'incarner tout au long de sa scolarité. Prenez une feuille de personnage adaptée à la maison dans laquelle il se trouvera et suivez les dix étapes de sa création afin de lui donner vie et ainsi créer votre héros.

ÉTAPE 1 : L'ARCHETYPE DE SORCIER

Il s'agit ici de l'étape la plus importante pour la suite de la création, soit la détermination du genre de sorcier que vous décidez d'incarner – qu'on peut également nommer l'archétype de sorcier. De ce choix dépendront beaucoup d'autres éléments, comme la répartition des caractéristiques et le choix des compétences et dons. Choisissez donc avec soin et n'hésitez pas à consulter les autres joueurs qui partageront vos parties, afin d'éviter – si possible – de vous retrouver avec les mêmes archétypes de personnages. Comment procéder ? Posez-vous simplement cette question : *Sur quels domaines sera axé mon personnage ?*

- ✓ **Canaille/Fripouille** : Axé sur les bricolages (l'artisanat), la fouille et le baratin
- ✓ **Cérébral/Élève modèle** : Axé sur les études, des connaissances et l'apprentissage
- ✓ **Honnête/Vertueux** : Axé sur les règlements, la psychologie et les compétences scolaires
- ✓ **Manipulateur/Sournois** : Axé sur la fourberie, la triche et le baratin
- ✓ **Naturaliste/Écologiste** : Axé sur la botanique, les soins des animaux et les activités extérieures
- ✓ **Sportif/Bagarreur** : Axé sur le sport, les activités physiques et la bagarre

Il ne s'agit ici que d'une idée générale, mais qui sera utile pour la suite de la création. Une fois que vous avez répondu à cette question, passez à la suite en gardant ce choix dans un recoin de votre tête. Au pire, notez-le sur votre feuille de personnage pour toujours vous en rappeler par la suite. Pour un petit aperçu des compétences conseillées en fonction de l'archétype, référez-vous au [chapitre 6.8](#) de ce manuel.

Conseil : Vous manquez d'idée pour l'archétype de votre sorcier ? Essayez de déterminer aléatoirement votre baguette. Les éléments de celle-ci esquisseront le profil général de celui-ci.

ÉTAPE 2 : LES CARACTERISTIQUES

Maintenant que vous avez choisi votre orientation, passons aux caractéristiques de votre personnage. Celles-ci se déterminent à l'aide de 2d6. Il y a en tout 8 caractéristiques qui détermineront des compétences secondaires. Pour déterminer la valeur d'une caractéristique, on lance 2d6+6 et on note le résultat sur une feuille de brouillon. On répartit ensuite les valeurs des caractéristiques en fonction de l'archétype de sorcier qu'on désire incarner. Pour un être normal, la valeur d'une caractéristique varie entre 3 et 18. Les personnages des joueurs - appelés PJ - étant des héros, donc par définition un peu meilleurs que la moyenne, leurs caractéristiques iront de 8 à 18. Voici quelques informations sur les caractéristiques :

- ✓ **FORce** : Elle représente la force physique du personnage et est donc très utile quand l'usage de la magie est impossible. Elle peut également s'avérer utile en sport, comme pour le Quidditch par exemple. Avec la taille, elle donne les dégâts physiques supplémentaires que le personnage occasionne à mains nues.
Remarque sur les jeunes Sorciers : La valeur obtenue en lançant les 2d6+6 est celle d'un personnage adulte soit un personnage de 16 et plus. On retire 1 à cette valeur si on incarne un Sorcier de 15 ans, 2 pour un Sorcier de 14 ans, etc. Un Sorcier de 11 ans aura donc un malus de 5 dans cette caractéristique, malus qui diminuera de 1 chaque année.
- ✓ **CONstitution** : Elle représente la force du système immunitaire du sorcier et sa capacité à résister à l'évanouissement. De manière secondaire, elle entre aussi (avec la taille) dans le calcul des points de vie du personnage.
Remarque sur les jeunes Sorciers : La valeur obtenue en lançant les 2d6+6 est celle d'un personnage adulte soit un personnage de 16 et plus. On retire 1 à cette valeur si on incarne un Sorcier de



15 ans, 2 pour un Sorcier de 14 ans, etc. Un Sorcier de 11 ans aura donc un malus de 5 dans cette caractéristique, malus qui diminuera de 1 chaque année.

- ✚ **Taille** : Comme son nom l'indique, elle représente la taille du personnage. De manière secondaire, elle entre aussi (avec la constitution) dans le calcul des points de vie du personnage. Avec la force, elle donne les dégâts physiques supplémentaires que le personnage occasionne à mains nues. **Remarque sur les jeunes Sorciers** : La valeur obtenue en lançant les 2d6+6 est celle d'un personnage adulte soit un personnage de 16 et plus. On retire 1 à cette valeur si on incarne un Sorcier de 15 ans, 2 pour un Sorcier de 14 ans, etc. Un Sorcier de 11 ans aura donc un malus de 5 dans cette caractéristique, malus qui diminuera de 1 chaque année. Pour connaître à quelle taille correspond une valeur de caractéristique, voici un tableau qui décrit cette relation :

Age	11 ans	14 ans	18 ans
Valeur minimum	3	5	8
Taille	128cm	144cm	149cm
Poids	24kg	35kg	43kg
Valeur moyenne	8	11	13
Taille	139cm	159cm	188cm
Poids	33kg	49kg	59kg
Valeur maximale	13	15	18
Taille	151cm	174cm	188cm
Poids	43kg	63kg	76kg

- ✚ **PERception** : Elle représente les 5 sens du personnage et est utilisée pour percevoir ce qui nous entoure. Très utile pour détecter ce qui ne saute pas aux yeux, elle peut s'avérer indispensable pour repérer ses ennemis ou les personnes de qui on ne veut pas être repéré. (La règle annexe sur la perception et les cinq sens des personnages est décrite au [chapitre 3.1](#))
- ✚ **DEXtérité** : Elle représente la mobilité du personnage, son agilité et sa capacité à se mouvoir. Différente de l'esquive, cette caractéristique est utile quand on désire se tortiller dans tous les sens, échapper à une étreinte et est déterminante dans l'initiative des actions du personnage.
- ✚ **INTelligence** : Elle représente la capacité intellectuelle du personnage, sa faculté à apprendre et à retenir des informations. Très importante quand on est studieux, c'est également elle qui donne la faculté d'apprendre de nouveaux sortilèges. De manière secondaire, cette caractéristique détermine la compétence « Idée » du personnage. Pour cela, il suffit de la multiplier par 5.
- ✚ **APParence** : Cette caractéristique représente la prestance du personnage ainsi que sa beauté physique. Idéale quand on désire incarner un dragueur, elle permet aussi d'amadouer un professeur en faisant des yeux de chien battu - attention à bien choisir son enseignant avant de l'utiliser. Cette caractéristique peut être utilisée pour draguer, frimer ou encore pour intimider.
- ✚ **POUvoir** : Elle représente la capacité magique du personnage, sa faculté à lancer des sorts, sa volonté de résister aux intrusions mentales, aux charmes de fascination ainsi que, de manière secondaire, la chance du personnage. Pour calculer la compétence « Chance » du personnage, il faut multiplier la caractéristique pouvoir par 5.

Maintenant que vous en savez un peu plus sur les caractéristiques et ce qu'elles définissent chez votre personnage, revenons un instant à nos archétypes. Tous les personnages ne sont pas basés sur les mêmes caractéristiques. En fonction de l'orientation de votre personnage, il est important de placer les meilleures valeurs dans certaines caractéristiques. On voit difficilement un personnage studieux avec une valeur d'intelligence de 8, ni un bagarreur avec une valeur de force de 9-10. Voici donc quelles devraient être les caractéristiques dominantes en fonction de l'archétype que vous avez choisi à l'étape 1. Celles-ci vous sont données dans l'ordre de priorité, depuis la valeur la plus forte à la valeur la plus faible pour les 4 caractéristiques principales :

- ✚ **Canaille/Fripouille** : DEXtérité / PERception / INTelligence / POUvoir
- ✚ **Cérébrale/Élève modèle** : INTelligence / POUvoir / PERception / DEXtérité
- ✚ **Honnête/Vertueux** : APParence / INTelligence / PERception / POUvoir
- ✚ **Manipulateur/Sournois** : INTelligence / PERception / APParence / POUvoir
- ✚ **Naturaliste/Écologiste** : PERception / DEXtérité / CONstitution / INTelligence
- ✚ **Sportif/Bagarreur** : FORce / CONstitution / Taille / DEXtérité



Remarque : Bien entendu, il ne s'agit ici que d'une proposition. Libre à vous de développer vos personnages comme bon vous semble. Si vous désirez faire un bagarreur qui possède une grande valeur d'INTelligence, c'est tout à fait possible. Celui-ci utilisera alors davantage des stratégies de combat plutôt que la force brute. Tout comme il est possible de faire une fripouille qui sera basée sur son APParence. Celui-ci usera alors de manipulation pour arriver à ses fins.

ÉTAPE 3 : LES VALEURS DERIVEES

- ✓ **Les points de vie :** Ils mesurent l'état physique du personnage. La perte de points de vie engendre des blessures au personnage. Un personnage passant à 0 points de vie est mort. Pour calculer les points de vie d'un personnage, il faut additionner les valeurs en constitution et en taille (avec les malus dus à l'âge du sorcier) et diviser par deux. Dans le cas d'un chiffre à virgule, on arrondit au supérieur.
- ✓ **Bonus de dommage :** Plus un personnage est grand et fort, plus il occasionne de dégâts quand il se bat. Pour calculer ces dommages, il suffit d'additionner la force et la taille du personnage. Les dégâts de base sont de 1d3 auxquels on ajoute le dé de dégâts suivant le résultat de l'addition. Voici ce que cela nous donne :
2-24 : 0 ; 25-32 : +1d3 ; 33-40 : +1d6 ; 41-60 : +2d6
- ✓ **Jet d'idée :** Cette compétence dérivée de l'intelligence permet au personnage de réfléchir et d'obtenir des réponses à des questions auquel le joueur ne peut avoir de réponse. « *Est-ce une bonne idée de lancer ce sort dans cette occasion ? Cet ingrédient pourrait-il en remplacer un autre dans cette potion ?* » sont quelques exemples de questions pour lesquelles le personnage aura besoin de cette compétence. Cette compétence est également utilisée dans le cas où le personnage devrait connaître un élément que le joueur ne connaît pas. En effet, il est peu probable qu'on ait suivi des cours de soins aux créatures magique dans le monde réel. Cette compétence, donnée en %, se calcule en multipliant la caractéristique intelligence par 5.
- ✓ **Jet de chance :** Cette compétence, dérivée du pouvoir, permet de se sauver de nombreuses situations précaires, de trouver ses camarades dans une foule compacte, d'éviter de glisser en courant sur un chemin verglacé, etc. Cette compétence, donnée en % se calcule en multipliant la caractéristique pouvoir par 5.

ÉTAPE 4 : COUPS DE POUCE ET CROCHE-PATTES DU DESTIN

Avant de passer aux avantages et inconvénients, le personnage peut choisir d'effectuer un jet sur la table des coups de pouce et croche-pattes. Les coups de pouce sont très puissants et avantageront énormément le personnage, mais comme le personnage tire également une croche-patte, cela s'équilibrera parfaitement. Pour déterminer un coup de pouce et une croche-patte, le personnage lance 1d12 à chaque fois et se réfère aux deux tableaux correspondants.

Attention, certains de ces coups de pouce et certaines de ces compétences peuvent influencer certains éléments mentionnés plus loin. Par exemple, tirer : sang pur pourra changer l'étape 5, raison pour laquelle on détermine les avantages et compétences par la suite. La description des coups de pouce et des croche-pattes du destin se trouve au [chapitre 4](#) de ce manuel.

ÉTAPE 5 : LE SANG DU SORCIER

Il s'agit maintenant de déterminer le sang de sorcier. Vous avez le choix entre trois possibilités qui possèdent chacune leurs avantages et leurs inconvénients. Attention, de ce choix dépendra l'accès à certains avantages comme, « Sang-Pur » ou « Né-Moldu », qui doivent être cohérents avec votre choix durant cette étape.





- ✓ **Sang pur** : Les deux parents de votre personnage sont des sorciers et votre famille compte exclusivement des sorciers également de sang pur. Donne accès aux compétences de sorcier décrites sur votre feuille de personnage mais empêche l'accès aux compétences moldues. Le choix de l'appréciation ou non des sorciers qui ne sont pas de sang pur est laissé à votre seule appréciation personnelle. Donne accès à l'avantage « Sang-Pur »
- ✓ **Sang-mêlé** : L'un des parents est un moldu et l'autre un sorcier. Cela vous donne accès à toutes les compétences décrites sur votre feuille de personnage, moldues et sorciers mais vous n'avez pas le bonus de base de ces compétences.
- ✓ **Né-Moldu** : Vos deux parents sont des moldus mais vous possédez tout de même des pouvoirs magiques. Vous avez accès aux compétences de moldus décrites sur votre feuille de personnage mais pas à celles des sorciers. Donne accès à l'avantage « Né-Moldu »

ÉTAPE 6 : LES AVANTAGES, DESAVANTAGES ET AXIOMES DE MAISON

Reste maintenant à choisir des avantages et désavantages qui sont décrits au [chapitre 5](#). Au départ, vous avez 6 points pour acheter des avantages et désavantages. A ceci s'ajoutent vos axiomes de Maison, qui valent 1 point. Ensuite, vous choisissez vos avantages. Attention, vous ne pouvez pas choisir des avantages et des désavantages identiques ou inverses au coup de pouce et au croche-patte du destin que vous avez obtenu. Chaque avantage coûte des points en fonction de son importance. Vous pouvez également prendre des désavantages, qui vous redonnent des points. Au final, la somme des points dépensés pour vos avantages et des points donnés pour vos désavantages doit être égale à 0. Pensez aussi que ces avantages sont personnels (pour ceux qui concernent directement les compétences et capacités de votre sorcier) ou matériels (pour votre balai, familial et autres objets magiques) aussi veillez à bien répartir ceux-ci dans les deux catégories pour ne pas vous retrouver pris de court une fois la création de votre personnage terminée.

Achat d'avantages et de désavantages – Rappel : Un encart semblable à celui-ci sera repris sous les éléments qui peuvent être « achetés » avec les points d'avantage et de désavantage, pour faciliter la création des personnages

Remarque : Avoir choisi le « Sang du Sorcier » ne nécessite pas de choisir l'avantage ou le désavantage du même nom. Dans ce cas, vous ne bénéficiez simplement pas des bonus et malus qu'il octroie.

ÉTAPE 7 : LES COMPETENCES



Maintenant que tout le reste est fait, vous pouvez choisir quelles sont les compétences qui vous sont réellement utiles et répartir quelques points dedans. Vous avez 400 points à répartir dans les compétences (de base, de sorciers et de moldus) qui vous sont accessibles sans que le total (base+points) ne dépasse le degré de maîtrise maximal. La description des compétences de base, des compétences de sorcier et de moldus ainsi que des compétences scolaires se trouve au [chapitre 6](#). Vous y trouverez également les profils de personnages, ainsi que la liste des compétences que ces profils devraient posséder. Libre à vous de suivre ces conseils pour orienter votre personnage, de vous en inspirer ou de les ignorer royalement. Rappelez-vous, vous êtes libre de créer le personnage qui vous correspond le mieux, alors faites-vous plaisir !





ÉTAPE 8 : LA BAGUETTE



Reste maintenant à déterminer la baguette de votre sorcier. Pour cela, choisissez le bois dans lequel elle sera fabriquée, ce qu'elle contient comme cœur et sa taille. Rappelons que si la baguette est achetée sur le chemin de traverse chez Olivander, elle aura certainement pour cœur du ventricule de dragon ou du crin de licorne car ces deux éléments sont les plus communs chez lui. Finalement, le personnage choisit le bonus que lui accordera sa baguette. Ce bonus est de 10% et concerne l'un des six domaines de la magie à savoir : *enchantelements*, *métamorphose*, *mauvais sort*, *objet*, *animal* ou *végétal*. Le personnage peut également choisir que ce bonus ne s'accorde que dans des sorts de longue durée ou des sorts de divination par exemple et sortir de ces 6 catégories avec l'accord du Maître de Jeu. Pour de plus amples informations sur la nature et la composition des baguettes, vous pouvez vous référer au chapitre de la création des personnages sur les possessions matérielles.

Remarque : Vous pouvez également choisir de tirer aléatoirement les caractéristiques de votre baguette. Pour ce faire, rendez-vous au [chapitre 5.3.4](#) et suivez les instructions qui vous seront données.

ÉTAPE 9 : LES SORTILEGES

Comme chaque sorcier possède un peu de magie en lui-même, il ne commence pas sans rien connaître. Le joueur peut choisir un sort de niveau 1 et un sort de niveau 0 que son personnage maîtrisera parfaitement (sauf s'il a choisi le désavantage « né-Moldu »). Il choisit ceux-ci dans la liste des sortilèges qui se trouve au [chapitre 11](#).

ÉTAPE 10 : FINITION ET BACKGROUND

Reste à décrire votre personnage, son physique, son comportement, sa famille. En bref, tous les éléments qui ne se déterminent pas avec un dé et qui permettent de faire de votre héros, ce que vous voulez qu'il soit. N'oubliez jamais que le jeu de rôle est un moyen de raconter des histoires, comme les romans ou le cinéma, et les histoires sont toujours meilleures lorsqu'elles ont des héros crédibles.



Pour l'instant, votre personnage est un tas de chiffres gribouillés au crayon sur un formulaire abscons avec tout de même un peu de relief que lui donnent, coup de pouce, croche-patte, avantages internes et externe. Mais il reste cependant très éloigné de ce que sont les véritables héros de romans. Pour lui insuffler un peu de vie, la première chose à faire est de remplir son « *état civil* ». Comment s'appelle votre personnage ? Le choix d'un nom





est toujours un moment délicat, encore plus dans l'univers d'Harry Potter pour qui les noms peuvent souvent refléter le caractère du personnage. Évitez les noms ridicules ou connotés - cela peut sembler très drôle, au début, de jouer un gangster nommé Averell ou un chevalier baptisé Lancelot, mais le gag s'use très vite et, au bout de quelques parties, il ne fera plus rire personne. Éventuellement, trouvez-lui un diminutif ou un surnom usuel, par exemple Jimmy pour lord William James Ashley. Une fois baptisé, il reste à lui donner un peu de relief. Si le cœur vous en dit, prenez quelques minutes pour réfléchir aux points suivants. Notez le résultat de vos cogitations sur une feuille de papier libre, ou au verso de votre feuille de personnage.

La description de votre personnage est également importante car il existe une foule de détails qu'aucun jet de dés ne définira à votre place. Quelle est la couleur des yeux de votre personnage ? Celle de ses cheveux ? Est-il droitier ou gaucher ? Comment s'habille-t-il ? A-t-il des expressions favorites ? Un accent ? Prenez un moment pour regarder comment ses caractéristiques interagissent. S'il a une taille élevée et une faible force, par exemple, sa masse est probablement due à de la graisse, et pas à du muscle. En revanche, un individu avec une taille faible, une bonne constitution et une dextérité élevée, sera sûrement un petit bonhomme nerveux, avec des réflexes rapides.

Reste à parler du comportement. Pensez à votre personnage comme à une vraie personne. A-t-il des goûts particuliers ? Des choses dont il a horreur ? Une passion pour les rousses ?

Essayez de trouver un ou deux détails qui le caractériseront, mais limitez-vous à cela. Sinon votre personnage risque d'être une collection de tics.

L'histoire personnelle revêt une grande importance dans le monde d'Harry Potter comme vous vous en êtes rendu compte en lisant les ouvrages. C'est elle qui est bien souvent à la base de problème mais que peut également apporter des solutions alors réfléchissez-y bien. Maintenant que vous avez une assez bonne image de lui dans le présent, remontez un peu dans son passé (vous pouvez aussi partir de son passé et construire son apparence présente à partir de là. Les deux méthodes marchent aussi bien l'une que l'autre, l'essentiel est que vous vous sentiez à l'aise avec celle que vous choisirez). Où a-t-il grandi ? A-t-il encore ses parents ? Des frères et des sœurs ? Quelles sont ses relations avec eux ? Pourquoi ? On ne vous demande pas ici d'écrire un roman sur le passé de votre personnage bien que certaines personnes apprécient grandement d'avoir un background bien développé pour aborder l'histoire principale. Pensez que le Maître du Jeu appréciera également de pouvoir introduire certains éléments de votre background dans ses quêtes et, qui sait, peut-être que cela vous amènera quelques surprises.

Finalement, il nous reste à traiter de la motivation de votre personnage. Idéalement, il faudrait que votre personnage ait une bonne raison de se jeter dans l'aventure. Des motivations aussi passe-partout que « *accumuler de l'or et de la gloire* » ou « *sauver le monde du méchant sorcier/démon* » fonctionnent toujours parfaitement, même si elles ont beaucoup servi, mais vous pourrez peut-être en trouver une autre dans le passé du personnage du genre « *venger sa sœur, martyrisée par le préfet d'une certaine maison* ». Néanmoins, il est une règle qui poussera bien souvent les joueurs dans l'aventure dans ce jeu et c'est la curiosité. N'oublions pas qu'il s'agit ici d'incarner de jeunes sorciers de 11 ans dotés de la faculté de lancer des sorts et auxquels on interdit bien souvent certaines zones de leur école. Il n'est pas meilleur moyen de mettre en évidence un endroit que de l'interdire ; mais cela, les adultes semblent ne pas le comprendre...

Remarque sur l'argent : Ajouter encore 15 galions pour l'année pour vos élèves, 50 s'il a pris l'avantage « *Fortuné* », 8 s'il a pris le désavantage « *Fauché* » 100 s'il possède le Coup de pouce du destin « *Riche* » et 5 s'il possède de Croche-patte du Destin « *Pauvre* ».

Remarque sur les points de fougue : Ajoutez 1 point de fougue en début de partie



1.2 QUELQUES NOTIONS DE BASE

Dans tous les jeux de rôle, il y a certaines règles qui s'appliquent automatiquement mais qu'il est toujours bon de rappeler avant d'entamer les règles plus poussées.

- ✦ **Première règle :** Une action impossible à rater réussit toujours.
- ✦ **Deuxième règle :** Une action impossible à réussir échoue toujours. Il s'agit peut-être d'une évidence mais on est parfois tenté de faire faire des jets de dés pour tout et n'importe quoi. On oublie alors que dans la réalité, il n'est pas nécessaire d'être diplômé en physique pour savoir que mettre sa main au feu sera douloureux.
- ✦ **Troisième règle :** Pour tous les autres cas, faites un jet de compétence.
- ✦ **Quatrième règle :** lorsqu'il est impossible de faire un jet de compétence, utilisez un jet de caractéristique ou un jet d'opposition. Tout ce qui suit se contente de développer ces principes.

Il nous reste encore à parler de deux types d'actions pour avoir fait le tour de ces petites règles. Commençons par les actions immanquables. Les actions physiques et intellectuelles tentées dans des situations banales réussissent toujours. Inutile de lancer les dés pour savoir si un personnage arrive à mettre un pied devant l'autre pour sortir de chez lui et aller acheter du pain ! Et finalement, les actions impossibles. Entrent dans cette catégorie toutes les actions absurdes et irréalisables que tenteront immanquablement certains joueurs. Celles-ci échouent toujours. Si un personnage saute d'un balai et tente de rester en l'air en battant des bras, ce n'est pas la peine de chercher le point de règle qui lui permettra de s'en sortir : il va finir sa vie beaucoup plus bas, sous forme de flaque – à moins qu'un enseignant n'intervienne in extremis. Le Maître du Jeu dispose d'une certaine latitude dans l'interprétation de ce qui est « absurde », et cela peut varier d'un univers à l'autre.

1.3 JETS DE COMPETENCE

La plupart des situations à résoudre se situent entre ces deux extrêmes, dans des circonstances où l'échec et la réussite sont tous deux possibles, et dont leurs résultats vont avoir des conséquences sur le reste de l'aventure. Pour simuler cette incertitude, on a recours à un jet de dés. Comme nous l'avons déjà mentionné dans les règles de création de personnage, les compétences sont mesurées sur 100 et exprimées en pourcentage. Un personnage avec 40 dans une compétence a en fait 40 % de chance de réussir à l'utiliser. Pour utiliser une compétence, il faut lancer 1d100. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au score de la compétence, l'action est réussie. On nomme ce genre d'actions faire un jet « sous » une compétence. Si le résultat se situe au-dessus de la valeur de la compétence, c'est un échec.



1.3.1 MALADRESSE OU RATE CRITIQUE

Lorsque le résultat est compris entre 96 et 00, non seulement l'action est manquée, mais en plus l'échec est particulièrement grave. Par exemple : au cours d'une poursuite en balai, non seulement le poursuivant ne rattrape pas sa cible, mais en plus il finit par heurter un mur ou tomber de son balai. Dans le cas de lancement d'un sort, celui-ci échoue et peut se retourner contre son lanceur, ou alors donner un effet strictement inverse. Ces cas s'appellent une maladresse, ou raté critiques.

1.3.2 REUSSITE CRITIQUE

En revanche, avec un résultat compris entre 01 et 05, l'action est réussie de manière particulièrement brillante. Toujours avec l'exemple de la poursuite en balai : non seulement vous rattrapez le poursuivi, mais en plus vous avez évité les oiseaux qui passaient devant vous et les branches de l'arbre qui auraient pu abîmer vos robes de sorcier. Dans le cas d'un sortilège lancé, vous parvenez à des effets bonus inédits où vous annulez le jet en contre de celui-ci. Cela s'appelle une réussite critique.

Remarque : Dans le cas d'une réussite critique, vous obtenez généralement un bonus d'expérience dans votre compétence. Cette règle sera décrite en détails au [chapitre 7](#) de ce manuel.

1.3.3 BONUS ET MALUS

En règle générale, le jet de dés se fait « sous » la valeur de la compétence mais, parfois, le Maître du Jeu peut décider que la situation mérite un ajustement dans un sens ou dans l'autre. Dans ce cas, il fixe un bonus ou un malus. Les sortilèges et potions sont un exemple parfait de malus attribué à une compétence. Cet ajustement vient s'ajouter (ou se soustraire) à la compétence du personnage. Le jet de dés est réussi s'il est inférieur ou égal à la valeur modifiée de la compétence. Le Maître du Jeu peut fixer des bonus ou des malus supérieurs à $\pm 25\%$, mais ce n'est pas conseillé. Si l'action est vraiment très facile (ou très difficile), elle rentre probablement dans la catégorie des actions immanquables (ou impossibles). Ce bonus ou ce malus qui est ajouté à une compétence s'appelle le degré de difficulté d'une action, également abrégé DD de l'action.

1.4 LES JETS DE CARACTERISTIQUE

Il existe parfois des situations où aucune compétence ne s'applique. Supposons, par exemple, qu'un personnage (masculin) soit face à une charmante jeune fille, et qu'il désire qu'elle le remarque. Il n'existe aucune compétence « *faire bonne impression aux jolies filles* ». En revanche, la caractéristique apparence est là pour ça ! Dans ce genre de cas, la caractéristique concernée est multipliée par un nombre (le multiplicateur) entre 1 et 5. Faites un jet d'1d100 sous cette valeur, comme si c'était une compétence. Le multiplicateur dépend de la difficulté de l'action : de x5 (facile) à x1 (très difficile), la plupart du temps ce sera x3. Si la jeune fille de l'exemple est seule et cherche quelqu'un à qui parler, le jet d'apparence du personnage se fera sous son APP x5. En revanche, si elle est avec son petit ami, le Maître du Jeu demandera un jet sous l'APP x 1 (et peut décider que le petit ami manifeste sa jalousie, en cas de réussite !).

1.5 LES JETS EN OPPOSITION

Parfois, vous aurez besoin de savoir ce qui se passe lorsqu'un personnage lutte contre quelque chose qui lui résiste. Arrivera-t-il à enfoncer cette porte ? Parviendra-t-il à se libérer de l'étreinte de la pieuvre géante ? La table de résistance est un outil multi-usage, qui sert à chaque fois qu'il est nécessaire d'opposer deux caractéristiques, une « *active* » (celle du personnage ou de la chose qui agit) et une « *passive* » (celle du personnage ou de la chose qui tente de résister à l'action). Il suffit de chercher dans cette table la colonne correspondant à la valeur de la caractéristique « *active* » et la ligne correspondant à la valeur de la caractéristique « *passive* ».

A l'intersection figure le nombre maximum qu'il faut obtenir avec 1d100 pour que l'action entreprise avec la caractéristique active soit réussie (exactement comme si c'était une compétence, à ceci près que les notions de réussite critique et de maladresse ne s'appliquent pas). Toutes les caractéristiques ou presque peuvent être opposées les unes aux autres. En général, cette table sert surtout aux duels FOR/FOR ou POU/POU, mais la pratique en fait découvrir beaucoup d'autres utilisations. Supposons, par exemple, que votre personnage veuille déchiffrer un message codé particulièrement compliqué. Le Maître du Jeu peut décider d'opposer le score en INT du personnage à un nombre représentant la difficulté du document. Supposons que l'INT du personnage soit de 14, et que le Maître du Jeu estime la difficulté du document à 18. Un coup d'œil à la table montre que les chances de déchiffrer le document sont de 30%.



Remarque : Si vous devez confronter des valeurs qui ne se trouvent pas sur la table de résistance, utilisez la formule suivante : le pourcentage de chance de base est de 50 % - (caractéristique passive x5) + (caractéristique active x5). Ainsi, pour une valeur passive de 53 et une valeur active de 45, la chance de base de l'action sera de 50 - (53 x 5) + (45 x 5), soit 50 - 265 + 225, soit un malheureux 10 %. La plupart du temps, vous aurez aussi vite fait de ramener les valeurs en cause à des nombres figurant sur la table, en y soustrayant un même nombre. Ainsi, dans l'exemple précédent, il suffit de soustraire 40 à 53 et 45, et de faire la confrontation avec 13 et 5.

Table des résistances																					
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

1.6 TEMPS DE JEU



Le temps de jeu et le temps réel sont deux notions différentes, qui ont peu de rapport l'une avec l'autre. Un personnage peut passer plusieurs jours, penché sur un grimoire ardu à déchiffrer, mais il ne faudra que quelques secondes au Maître du Jeu pour résumer aux joueurs ce qu'il contient. Le temps de jeu est presque toujours une notion fluide. C'est au Maître du Jeu, en tant que narrateur, de le faire avancer plus ou moins rapidement, en fonction des actions des joueurs et des besoins de son scénario. Pour utiliser une compétence, il faut de quelques secondes à quelques heures, en moyenne quelques minutes. Par exemple, un jet de Bibliothèque correspondra à plusieurs heures, alors qu'un jet d'esquive correspondra à quelques secondes. Servez-vous de votre bon sens pour déterminer la durée de chaque tentative, si cela devait devenir important. C'est rarement le cas et, lorsque ça l'est, la véritable durée d'un jet de dés est « *ce qui arrange le Maître du Jeu pour*

que l'histoire reste intéressante et crédible ». Un petit conseil cependant, mentionnez le temps d'une action à vos joueurs quand ceux-ci entreprennent une action longue, cela vous évitera d'expliquer que tel ou tel sortilège ne se fait pas en quelques minutes et de devoir vous justifier pendant des heures. Il existe cependant un cas où le temps est géré de manière beaucoup plus rigide : le combat. Pendant un combat, le temps est découpé en rounds de quelques secondes, au cours desquels les actions s'enchaînent dans un ordre précis. Vous trouverez tous les détails au [chapitre 2](#).





1.7 MOUVEMENT ET POURSUITES

1.7.1 QU'EST-CE QUE LA VALEUR DE MOUVEMENT ET QUAND L'UTILISER ?

La valeur de Mouvement d'un être, vivant ou non, représente sa capacité à se déplacer. Elle correspond à un certain nombre de mètres qui peuvent être parcourus en un round d'action (voir le [chapitre sur les combats](#) pour la définition du round). Plus la valeur est haute et plus une créature se déplacera rapidement et sur une longue distance. Inversement, plus celle-ci est faible, moins il se déplacera vite et plus la distance parcourue sera petite.

1.7.2 LA VALEUR DE MOUVEMENT

Les personnages joueurs – et de manière générale tous les autres êtres humains qu'ils soient Sorciers ou Moldus – se déplacent en moyenne de 8 mètres par round. Leur valeur de mouvement est donc de 8.

Les Animaux Fantastiques, les Esprits, Non-Êtres et autres Êtres peuvent cependant avoir une valeur de mouvement différente des humains. Elle est là pour vous donner un ordre d'idée : un loup court nettement plus vite qu'un humain et aura donc une valeur de mouvement plus grande que 8, alors qu'un humain n'a pas trop de mal à distancer un escargot dont la valeur de mouvement est bien plus faible que 8.

1.7.3 QUAND FAIRE INTERVENIR CETTE VALEUR DE MOUVEMENT ?

Lorsque que vous mettez en scène un combat entre humains, vous ne vous occupez de cette valeur que pour rappeler aux personnages qu'ils ne peuvent pas accomplir des actions impossibles du genre : courir jusqu'à leur balai, prendre leur baguette dans la robe de Sorcier et revenir en volant, le tout en un round.

Mais cette valeur peut cependant s'avérer intéressante pour les déplacements de vos personnages lors des combats, si vous employez un quadrillage (voir le [chapitre sur les combats](#)) afin de simuler les déplacements de ceux-ci lors de leurs phases d'action.

La valeur de mouvement des joueurs et des créatures mentionnées dans les diverses encyclopédies et suppléments vous sera particulièrement utile dans les cas de poursuites. Qu'il s'agisse d'une poursuite entre un personnage et un animal ou entre deux personnages, elle permettra de déterminer si le poursuivant peut rattraper le poursuivi ou non.

1.7.4 LA POURSUITE, CAS DE DEUX CREATURES AVEC DEUX VALEURS DE MOUVEMENT DIFFERENTES

Dans ce genre de poursuite, commencez par estimez l'avance dont dispose le poursuivi. Soustrayez le mouvement du poursuivi de celui du poursuivant. Vous obtenez un nombre qui représente la distance en mètres que gagne le poursuivant à chaque round (si cette valeur est négative, le poursuivant perd du terrain).

Avance du poursuivi / (Mvmt du poursuivant – Mvmt du poursuivi) = nombre de rounds de poursuite

Exemple de poursuite : Un Sorcier (Mvmt = 8) est poursuivi par un centaure (Mvmt = 12). Il a 20 mètres d'avance. En appliquant la formule, on obtient : $20 / (12-8) = 20/4 = 5$. Son poursuivant le rattrapera donc en 5 rounds.

1.7.5 LA POURSUITE, CAS DE DEUX CREATURES AVEC LA MEME VALEUR DE MOUVEMENT

Si deux créatures ou êtres possèdent la même valeur de mouvement, il est impossible d'utiliser le cas cité précédemment. On peut utiliser les valeurs de constitution pour déterminer quel personnage arrive à bout d'endurance en premier. Une autre solution qui s'offre à vous est d'utiliser un jet en opposition dans la compétence Athlétisme qui remplacera la poursuite classique.

1.7.6 TEMPS QUE PEUT COURIR UNE CREATURE OU UN ETRE

La plupart des créatures ne peuvent pas courir un sprint pendant plus que leur CON en rounds. Dans le cas où un personnage désirerait courir plus longtemps (ou sur un terrain accidenté, etc.) la compétence athlétisme donnera une bonne estimation du temps supplémentaire (en cas de réussite) qu'il pourra courir. En cas d'échec, le personnage court mal et s'essoufflera certainement plus rapidement.





1.7.7 UTILISER UN POINT DE FOUGUE LORS DE LA POURSUITE

Il s'agit d'une règle qui peut être utilisée par un personnage pour pousser ses efforts au maximum. En dépensant 1 point de fougue, le personnage augmente sa valeur de mouvement de moitié. Pour un humain, celle-ci passe donc à $8 + (8/2)$ soit 12. Cependant, le personnage ne pourra courir que **durant la moitié de sa valeur de constitution**, contrairement à sa valeur maximale en temps normal avant d'être épuisé. De plus, pousser son corps à ce point provoquera une grande fatigue chez le personnage qui devra se reposer durant un nombre de round équivalent à ceux courus. Il est aussi fort à parier que le personnage aura des courbatures le lendemain matin mais comme on dit, on n'a rien dans rien.

1.8 BLESSURES

Les points de vie mesurent l'état physique du personnage. Lorsque ce compteur est à son maximum, le personnage est en pleine forme. Lorsqu'il est blessé, il subit des dommages - autrement dit il perd des points de vie. Lorsqu'il blesse un adversaire, il lui inflige des dommages. Les points de dommages sont donc simplement les points de vie perdus. Ainsi, un personnage qui subit trois points de dommages perd trois points de vie.



1.8.1 BLESSURES GRAVES

Si un personnage perd en une seule fois la moitié du nombre actuel de ses points de vie, il est blessé grièvement. Faites un jet d'1d100 sous sa CON x5 pour voir s'il supporte le choc. En cas de réussite, le personnage peut continuer à agir normalement. Si le jet est raté, le personnage perd connaissance pour un laps de temps égal à $(21 - \text{CON})$ en minutes. A son réveil, il sera très faible, et le restera jusqu'à ce qu'il ait été soigné.

1.8.2 AGONIE

Un personnage qui se trouve à 1 point de vie doit faire un jet de CON x3 par round. S'il le rate, il perd connaissance pour un laps de temps égal à $(21 - \text{CON})$ en heures. Il est plus que temps de le transporter à l'hôpital ou à l'infirmerie.

1.8.3 MORT

Un personnage qui tombe à 0 point de vie ou moins meurt instantanément. La médecine conventionnelle et magique ne peut plus rien pour lui. La mort est définitive. Il n'y a plus qu'à créer un autre personnage, en souhaitant qu'il ait plus de chance que son prédécesseur.

Remarque : Bien qu'il existe divers moyens de se blesser (les combats étant généralement une bonne méthode pour cela), l'univers d'Harry Potter n'est pas basé sur les dégâts physiques. Il n'y a que peu de sortilèges qui occasionnent des dégâts et ceux-ci ne sont pas enseignés à des enfants, fort heureusement. La majeure partie des





combats et attaques des personnages sera donc basée sur la mise hors combat des adversaires par une entrave, le sommeil, etc. Le faible nombre de points de vie des personnages ne doit donc pas vous effrayer et, à part si un joueur décide d'escalader les murs du château sans sécurité, il sera rare qu'ils se blessent assez gravement pour en mourir.

1.9 CAUSES DE BLESSURES

En dehors du combat, qui est suffisamment important pour mériter un chapitre entier, de nombreuses autres causes peuvent faire perdre des points de vie aux personnages. Voici un petit échantillonnage des sources possibles de blessures. Notez que cette liste n'est pas limitative, même si elle devrait suffire à vous occuper pendant un bon moment (et à vous donner des idées).

1.9.1 CHUTES

Retirez 1d6 points de vie par tranche de 3 mètres de chute. Un jet d'athlétisme ou d'acrobatie réussi permet d'annuler la perte d'1d6 points. Notez qu'une chute vraiment importante est presque toujours mortelle pour un personnage non Sorcier. Cependant, les ces derniers risquent moins de mourir de chutes, car leur magie les protège. Une chute normalement mortelle pour un Moldu, blessera gravement un Sorcier (os brisés, contusions, hémorragie, etc.) mais ne le tuera pas. En tant que Maître du Jeu, essayez de ne pas en arriver là trop souvent (les jets de chance sont bien utiles pour se raccrocher aux branches à la dernière seconde !). Une intervention extérieure grâce au sortilège de « *chute lente* » peut également s'avérer salvatrice.

1.9.2 FEUX



Si l'on s'en sert comme arme, une torche enflammée inflige 1d6 points de dommages dit de brûlure. Un personnage touché par une torche doit faire un jet de chance. S'il le rate, ses vêtements prennent feu, et il subit 1d6 points de dommages par round (voir cette notion dans le [chapitre 2 « Le combat »](#)), jusqu'à ce qu'il ait réussi un nouveau jet de Chance (pour éteindre les flammes), ou qu'il se soit jeté à l'eau, qu'on l'ait enroulé dans une couverture, etc.

- ✦ Tomber dans un feu de camp inflige 1d6+2 points de dommages. En dehors de ça, suivez la même règle que pour les torches.
- ✦ Un personnage pris dans un incendie doit réussir un jet de chance par round pour que ses vêtements ne s'enflamment pas. S'il le rate, il perd 1d6 points de vie par round. Par ailleurs, il risque de mourir asphyxié (voir plus bas).
- ✦ Un personnage qui a perdu plus de la moitié de ses points de vie à cause du feu perd également 1d3 points d'apparence.



1.9.3 ASPHYXIE ET NOYADE

Lorsqu'un personnage est exposé à des gaz toxiques, immergé dans un liquide, ou étranglé par un individu mal intentionné, on commence à découper le temps en rounds. Au premier round, le personnage doit réussir un jet de CON x10 avec 1d100. Au deuxième round, le jet est sous CON x9. Au troisième, de CON x8, et ainsi de suite jusqu'au dixième round, où le jet se fait sous CON x1 (pour les rounds suivants, on ne descend pas en dessous de la CON x1). Dès qu'un de ces jets est raté, le personnage subit 1d6 points de dommages. Il continuera à perdre 1d6 points de vie par round tant qu'il ne sera pas sorti de la zone dangereuse ou secouru.

1.9.4 EXPLOSIONS

Les explosions infligent des dommages dans un certain rayon. De nos jours, une bombe artisanale fera 10d6 points de dommages là où elle explose, 9d6 de dommages dans un rayon de 3 mètres autour d'elle, 8d6 de dommages entre 3 et 6 mètres, 7d6 entre 6 et 9 mètres, et ainsi de suite. 10d6 de dommages sont une bonne base de travail, mais ce chiffre change selon la nature exacte de la bombe. Un bricolage artisanal avec de la poudre noire ne fera que 5d6 de dommages au point d'explosion ; en revanche, un missile ou un obus moderne peut infliger jusqu'à 20d6 points de dommages à l'endroit où il frappe. Heureusement pour les joueurs, ce genre de technologie ne fonctionne généralement pas dans les zones de magie, comme les écoles de sorcellerie, et ceux-ci auront plutôt à faire à des explosifs de nature magique qui visent plus à impressionner et surprendre qu'à blesser réellement. Malheureusement, il arrive que certaines potions ratées fonctionnent comme de petits explosifs, au grand dam des élèves et du professeur.

1.9.5 EMPOISONNEMENT

Les poisons et venins en tout genre sont définis par une seule caractéristique : leur VIRulence. Celle-ci est généralement comprise entre 5 et 20, même si des VIRulences plus faibles peuvent exister pour des poisons et venins dilués, et des plus fortes dans le cas de venins et poisons magiques. Les venins et poisons, ainsi que toutes les règles détaillées et fiches techniques, se trouvent dans le supplément : « *Maladies, Blessures, Empoisonnements, Malédictions et objets maudits* » sous cette forme :

Essence de folie		
Provoque la folie chez celui ou celle qui la consomme		
	Effets : Malus de 30% à toutes les actions nécessitant des interactions avec une autre personne	
	Effets secondaires : Comportement erratique et chaotique. Prise de décisions illogiques, voir dangereuses	
	Durée des effets : 2d4+2 heures.	
	Temps d'incubation : 2d4+2 minutes	
	Ingrédients : Absinthe ; Amanite tue-mouche ; Cerveille de crapaud ; Œil d'insecte ; Plume de Focifère	
	Antidote : Antidote aux poisons rares	
	VIRulence : 16	Niveau de la potion/poison : 5

Empoisonnement : Si un personnage est en contact avec un poison ou un venin, (parce qu'il a été mordu par une vipère, qu'il a respiré des gaz toxiques ou mangé un plat assaisonné par quelqu'un qui lui veut du mal), opposez la valeur de VIRulence du poison ou venin (valeur active) à la valeur de CONstitution du personnage (valeur passive) sur la table de résistance. Si la VIRulence triomphe de la CONstitution, le personnage est considéré comme empoisonné.



Résister à l'empoisonnement : Dans le cas où la VIRulence ne parvient pas à remporter la confrontation face à la CONstitution du personnage, alors celui-ci est considéré comme ayant résisté au poison ou au venin. Dans ce cas, rien ne se passe et le poison est éliminé par l'organisme du Sorcier.

Temps d'incubation : La plupart des poisons et venins n'agissent pas instantanément. Leurs effets se déclarent au bout d'un certain temps. C'est ce qu'on appelle le temps d'incubation. Celui-ci varie en fonction du poison, allant de quelques secondes à plusieurs heures.

Effets des poisons : Un personnage empoisonné verra les effets du poison ou du venin s'appliquer après le temps d'incubation passé. Les plus vicieux d'entre eux possèdent même des effets secondaires qui s'appliqueront une fois le temps d'incubation passé une seconde fois.

Atténuer les effets d'un poison : En fonction du moment où on intervient sur une personne empoisonnée, il est possible de considérablement diminuer, voire même de supprimer totalement, les effets d'un poison ou d'un venin. Pour ce faire, on emploiera la compétence « Secourisme ». Voici comment celle-ci agit sur l'empoisonnement :

1. *Emploi avant la fin du temps d'incubation :* La majeure partie des effets du poison peut être contrée. La personne empoisonnée ne subit alors pas les éventuels effets secondaires du poison et les effets principaux sont diminués de moitié, tout comme la durée d'effet du poison. En cas de réussite critique, le poison est immédiatement neutralisé avant de faire effet.
2. *Emploi après la fin du temps d'incubation :* La durée des effets du poison est diminuée de moitié et les effets principaux et secondaires sont diminués d'un tiers. En cas de réussite critique, les effets secondaires sont supprimés et les effets principaux sont diminués de moitié.



Éliminer un poison : Dans certains cas, la compétence secourisme permet de supprimer les effets d'un poison ou d'un venin. Cependant, le plus simple pour guérir rapidement d'un empoisonnement reste de prendre un antidote. Il existe des antidotes génériques qui permettent de diminuer, voire supprimer l'effet de poisons simples et complexes, et des antidotes spécifiques qui éliminent complètement un poison ou un venin donné. Le personnage peut aussi attendre la fin de la durée des effets du poison. Une fois ce délai passé, le poison est éliminé par l'organisme du Sorcier. Encore faut-il qu'il survive à cette expérience, car certains poisons et venins agissent durant une longue période.

Quelques exemples de poisons et venins classés par VIRulence : *Venin de Manticore (22) ; Poison Sang-Dragon (22) ; Curare (20), Venin de Dragons (14-20) ; Venin de Démonzémerville (18) ; Philtre de Calice de la Mort (18) ; Potion d'Actée en épi (11) ; Venin d'Acromentule (14-17), Venin de Verlieu (17) , Venin de cobra (16), Arsenic (15), Élixir malveillant (15) ; Venin de Malagrif tacheté (14) ; Champignons vénéneux (6 à 15), Somnifères modernes (13) ; Essence de trompettes d'anges (12) ; Infusion infecte (12) ; Poison pernicieux (12) ; Venin de Billiwig (11) ; Potion n°113 (10) ; Venin de Doxy (10).*

1.9.6 MALADIE

Les règles sur la maladie sont très proches de celles sur les poisons et venins. Les maladies ne possèdent également qu'une seule caractéristique : la VIRulence. Tout comme pour l'empoisonnement, elles s'attaquent à la CONstitution du personnage, voire même à d'autres caractéristiques une fois qu'elles sont installées dans le corps de leur victime.

Les maladies, d'origine magique ou non, ainsi que toutes les règles détaillées les concernant et leurs fiches techniques se trouvent dans le supplément : « *Maladies, Blessures, Empoisonnements, Malédictions et objets maudits* ». Voici comment se présente une fiche technique de maladie :





Dragoncelle

Également appelée variole du dragon, la Dragoncelle est une maladie extrêmement contagieuse qui rend le teint verdâtre et le visage grêlé.

Non correctement soignée, cette maladie peut être mortelle, comme en témoigne la mort de Chauncey Oldridge au 14^{ième} siècle.

Cette maladie est assez handicapante pour la personne qui la contracte et suffisamment contagieuse pour contraindre la joueuse de Quidditch Gunhilda Kneen à renoncer à son match quand celle-ci contracta la maladie lors d'un match important.

Les symptômes les plus classiques comprennent une éruption cutanée verte et violette entre les orteils et des étincelles qui sortent des narines lorsque le patient éternue, rendant la quarantaine de ce dernier complexe dans les hôpitaux pour maladies magiques.

Origines magies de la maladie	La Dragoncelle s'attrape principalement par les personnes en contact étroit avec des dragons.				
Symptômes	Identique à la varicelle moldue mais avec, en prime, un teint verdâtre et le visage grêlé, étincelles sortant du nez de la personne qui éternue.				
Remèdes	Potion de remède à la Dragoncelle				
VIRulence	12-14	Caractéristique touchée	CONstitution	Classe	4

Tomber malade : Si un personnage est en contact avec une maladie, opposez la valeur de VIRulence de la maladie (valeur active) à la valeur de CONstitution du personnage (valeur passive) sur la table de résistance. Si la VIRulence triomphe de la CONstitution, le personnage est considéré comme malade.

Résister à maladie : Dans le cas où la VIRulence ne parvient pas à remporter la confrontation face à la CONstitution du personnage, alors celui-ci est considéré comme ayant résisté à la maladie. Dans le cas contraire, le système immunitaire du Sorcier a résisté à la maladie et il ne la contracte pas.

Classe de maladie : Les maladies sont arrangées par classe, allant de 1 à 5. Plus la maladie est virulente, plus elle est contagieuse, plus elle occasionne des symptômes graves et plus sa classe est élevée. Au-delà de la classe 2, une maladie commencera à faire perdre des points de caractéristiques à un malade en plus des points de vie. La classe indique également la vitesse à laquelle la maladie occasionne ses pertes. Plus la classe est élevée et plus la perte est rapide.

Effet principal d'une maladie – Baisse de points de vie : Un personnage malade perd des points de vie à raison de 1 point par période d'effet de la maladie. Par exemple, une maladie de classe 1 fera perdre 1 point de vie 1x/semaine. Une maladie de classe 2 fera perdre 1d4-2 point(s) de vie 1x/semaine alors qu'une maladie de classe 5 fera perdre 1d4-1 point(s) de vie 1x/8h.

Effet secondaire d'une maladie – Baisse de caractéristique : Comme mentionné plus haut, une maladie de classe 3 et supérieure s'attaque également à une caractéristique. La Dragoncelle, par exemple, s'attaque à la CONstitution du malade, alors que la Disparition pathologie s'attaque au POUvoir du malade. La perte est proportionnelle à la classe de la maladie. Une maladie de classe 3 occasionne une perte de point de caractéristique = 1d4-3, une de classe 4, une perte de 1d4-2, alors qu'une de classe 5, une perte de 1d4-1

Temps d'incubation : La plupart des maladies n'agissent pas instantanément. Leurs effets se déclarent au bout de 1d4 jours pour les classes 1 à 3, et 4d6 heures pour les classes 4 et 5.

Durée de la maladie et guérison : Une fois que la maladie a été contractée, le personnage devra réussir un jet de CONstitution pour se débarrasser de celle-ci. Le matin du deuxième jour, celui-ci effectue un jet de CONstitution x2. Si le test est réussi, le personnage est rétabli. En cas d'échec, la maladie persiste un jour de plus. Le matin du troisième jour, il effectue un jet de CONstitution x3, puis le multiplicateur est augmenté de 1 par jour jusqu'à ce que la maladie soit enfin vaincue (pour un maximum de x5). Il est important que le malade se repose et soit correctement soigné pendant qu'il se remet d'une maladie. Des conditions moins propices (aventure, combat, examens, sorties durant la nuit, etc.) réduisent le test de CONstitution d'un rang par condition exceptionnelle. Si une potion ou un sortilège permettent de guérir d'une maladie, leur utilisation guérit immédiatement celle-ci. Il n'est dès lors plus nécessaire d'effectuer de jet de CONstitution. La perte de point de vie – si elle a eu lieu – est cependant encore effective et la récupération de ceux-ci se fait de manière classique.





Quelques exemples de maladies classées par VIRulence : *Morsure de Nundu* (28) ; *Souffle de Nundu* (25) ; *Peste* (14 à 20) ; *Choléra* (12 à 15) ; *Maladie de Rougarou* (12) ; *Dragoncelle* (12 à 14) ; *Disparition pathologique* (11 à 13) ; *Variole* (11 à 13) ; *Scrofulite* (10-11) ; *Pneumonie* (6 à 10) ; *Eclabouille* (7 à 8) ; *Oreillongoules* (5 à 8) ; *Grippe du Chat Noir* (5 à 6) ; *Grippe* (4 à 8) ; *Fièvre* (4 à 5) ; *Rhume* (3 à 5).

1.10 DEGATS NON-LETAUX

1.10.1 DEGATS LETAUX ET NON-LETAUX

Les dégâts non-létaux correspondent à des dégâts qui ne sont pas mortels pour les personnages. De fait, les dégâts non-létaux s'opposent aux dégâts létaux – plus généralement appelé dégâts normaux – qui peuvent entraîner la mort. Alors que les dégâts létaux mettent du temps à être soignés, les dégâts non-létaux sont rapidement soignés lors d'une période de repos. De manière générale, toute arme conçue pour blesser (couteau, arme à feu, etc.) occasionnent des blessures qui sont considérée comme létales, et donc pouvant entraîner la mort.

1.10.2 DECOMPTE DES DEGATS NON-LETAUX

Contrairement aux dégâts létaux, les dégâts non-létaux ne sont pas directement soustraits aux points de vie car il ne s'agit pas réellement de dégâts. On les décomptera donc séparément des dégâts létaux avec la règle suivante : si les dégâts non-létaux subis sont égaux aux points de vie restant, le personnage est considéré comme chancelant (incapable de faire autre chose que quelques pas durant son round d'action), et s'ils le dépassent, il perd connaissance. Il est alors sans défense. Une personne qui a perdu connaissance et qui subit un dégât supplémentaire (létaux ou non) meurt sur le coup. Comme pour les dégâts létaux, le bonus de dégâts s'applique également aux dégâts non-létaux.

1.10.3 QU'EST-CE QUI OCCASIONNE DES DEGATS NON-LETAUX?

Les dégâts non-létaux peuvent provenir de diverses sources. En voici quelques exemples :

- ✓ Action spécifique avec un malus de 10%
- ✓ Certains sortilèges, comme celui de Repoustout
- ✓ Certaines potions
- ✓ Combat à mains nues
- ✓ Combat avec une arme spécifique (gourdin, etc.) sans malus
- ✓ L'épuisement
- ✓ Une forte chaleur





1.10.4 GUERIR LES DEGATS NON-LETAUX

Les dégâts non-létaux sont automatiquement soignés à raison de 1/h de repos complet. Quand un sortilège, une potion ou une capacité magique quelconque soigne des points de vie, il soigne aussi un nombre égal de points de dégâts non-létaux.

1.10.5 OCCASIONNER VOLONTAIREMENT DES DEGATS NON-LETAUX

Un personnage peut choisir d'infliger volontairement des dégâts non-létaux. On peut utiliser cette option de combat pour ne pas blesser ou tuer une créature, mais pour l'assommer. Dans ce cas, le personnage subira un malus de 10% à ses actions, sauf s'il emploie une arme ou un sortilège spécifiquement conçu pour cette action (mains nues, gourdin, etc.). Comme pour les dégâts létaux, le bonus de dégâts s'applique également aux dégâts non-létaux. Les réussites critiques occasionnent des dégâts non-létaux doublés.

1.11 GUERISON



Bien entendu, un personnage blessé finira par guérir. Ce n'est qu'une question de temps. Livré à lui-même, un personnage récupère 1d3 points de vie par semaine de temps de jeu. S'il reste au lit et ne se livre à aucune activité fatigante, il récupère 1d6 points de vie par semaine. Dans un hôpital moderne, ce chiffre monte à 2d3 points de vie par semaine. Les effets de la compétence secourisme sont développés dans le chapitre sur les compétences. La seule règle importante sur la guérison est la suivante : en aucune circonstance, il n'est possible de dépasser son total initial de points de vie. Il existe bien entendu des moyens d'augmenter et d'accélérer la récupération des points de vie perdus : ainsi, la consommation de chocolat (article enchanté tant prisé des jeunes sorcier) doublera la vitesse de récupération des points de vie tout en ajoutant un bonus de +1 au dé lancé.

2 LE COMBAT



Les règles sur le combat peuvent paraître compliquées. Elles reposent en réalité sur des principes simples, mais à la première lecture vous risquez d'être noyé sous le flot de petits détails qui les rendent plus réalistes, mais moins intelligibles. Ne vous découragez pas et relisez-les deux ou trois fois, en mettant en scène un simulacre de combat si besoin est. Une fois que vous aurez compris la structure du round, l'initiative et, pour les armes blanches, la notion de parade, vous aurez l'essentiel. Le reste viendra petit à petit, sur le tas, au fur et à mesure de vos besoins.





2.1 LE ROUND ET SES ETAPES

Le round sert à découper le combat de manière qu'il soit jouable. C'est une unité de temps au cours de laquelle tous les participants du combat ont l'occasion d'agir au moins une fois ; en temps de jeu, sa durée est variable et correspond à peu près à une dizaine de secondes. En temps réel, il dure généralement quelques minutes. C'est durant un round de combat que tous les participants à celui-ci agissent. Chaque round se divise en plusieurs étapes :

- 1) *Détermination de l'initiative*
- 2) *Déclaration d'intention des joueurs et des PNJ*
- 3) *Résolution des actions, selon les règles détaillées au paragraphe « Ordre des attaques »*

Lorsque tout le monde a agi, le round est terminé et le suivant peut commencer, et l'on revient alors à l'étape 1.

2.2 INITIATIVE — L'ORDRE DES ACTIONS DES PARTICIPANTS

Au début de chaque round, chaque participant au combat effectue un jet d'initiative. Un jet d'initiative équivaut à : **Id6+DEXtérité du personnage**. Le Maître du Jeu note alors les différents résultats. Celui qui a obtenu le total le plus élevé agit en premier, puis c'est le tour du deuxième, du troisième, etc. jusqu'à celui qui a obtenu le plus mauvais total. Si deux joueurs ont obtenu le même total, ils lancent Id6 pour se départager. Celui qui fait le meilleur score agit avant l'autre. Si un joueur et un personnage contrôlé par le Maître du Jeu font le même total, c'est le joueur qui a l'initiative.

Prenons un exemple : Kateline MacAllister et Melissa Karaboss sont aux prises avec Andy MacMilliam et une bagarre est sur le point d'éclater. Le Maître du Jeu annonce que les joueurs entrent en round de combat et qu'ils doivent faire un jet d'initiative. Kateline possède une valeur de DEXtérité de 11, Melissa de 10 et Andy de 16. Kateline et Melissa effectuent leurs jets d'initiative et le Maître du Jeu fait de même pour Andy. Les résultats des d6 sont les suivants : 2 pour Kateline, 5 pour Melissa et le Maître du Jeu obtient un 2 pour Andy. Les valeurs d'initiative sont donc de : $11+2 = 13$ pour Kateline ; $10+5 = 15$ pour Melissa et de $2+16=18$ pour Andy. En classant ces valeurs, on obtient l'ordre d'action suivant : Andy, Melissa et Kateline pour terminer.

2.2.1 ÊTRE PRIS PAR SURPRISE

Il y a fort à parier que vos personnages ou leurs adversaires soient, à un moment ou à un autre, pris par surprise. Mais qu'est-ce que cela signifie en termes d'initiative ? Être pris par surprise signifie qu'on ne s'attendait pas à entrer en combat et donc, de fait, qu'on agira en dernier. Au niveau des phases de combat, cela signifie qu'on agira durant la troisième et dernière phase d'action ; phase durant laquelle on ne fera qu'entrer en combat. Concrètement, cela signifie que le personnage pris par surprise n'agira que durant le second round d'action. C'est un très gros avantage pour celui qui surprend son adversaire et un gros désavantage pour celui qui est surpris.

2.3 DECLARATION D'INTENTION

Le Maître du Jeu procède à un tour de table, demandant à chaque joueur ce qu'il compte faire pendant ce round. Les actions possibles sont nombreuses : attaquer, parer, esquiver, se déplacer... Inutile de donner des réponses trop détaillées. Il suffit d'annoncer quelque chose du genre « je tape sur le gros PNJ tatoué » ou « je me cache sous la table ». En fait, se lancer dans des récits détaillés comme « je tape sur le gros tatoué, je le touche à la tête et je l'assomme, et quand on





le réveille il nous dit tout et on résout le scénario » fait perdre du temps à tout le monde car, de toute façon, ça ne se passera pas comme ça... De son côté, le Maître du Jeu annonce aux joueurs ce que semblent vouloir faire les personnages qu'il contrôle. Là encore, il n'y a pas besoin d'être très précis. Dire « le magicien retrousse ses manches et commence à gesticuler avec sa baguette » est préférable à « le magicien se prépare à lancer un sort d'onde de choc qui va tout détruire dans un rayon de 50 mètres ». Les personnages seront peut-être très contents que le magicien les laisse tranquilles ce round-ci et ils se concentreront sur d'autres personnages non-joueurs... Au round suivant, ils le regretteront amèrement, mais ils n'ont aucun moyen de le savoir.

2.4 ORDRE DES ATTAQUES

A l'intérieur du round, on distingue trois phases d'action, qui se succèdent toujours dans le même ordre. On débute par la première phase et tous les personnages dont la déclaration d'intention correspond à cette phase agissent par ordre décroissant de leurs valeurs d'initiative obtenue. Une fois que ces personnages ont agi, on passe à la seconde phase et on fait agir tous les personnages dont la déclaration d'intention correspond à cette phase. On termine ensuite par la troisième et dernière phase. La table ci-dessous indique le genre d'action que peuvent entreprendre les personnages et à quelle phase elles appartiennent :

LES TROIS PHASES D'ATTAQUES		
Phases	Qui agit durant cette phase ?	Exemples d'actions possibles
Première	Les personnages qui ont des armes à projectiles prêtes à servir ou qui désirent lâcher un objet	• Lâcher la corde d'un arc • Lâcher un objet au sol
Deuxième	Les personnages prêts à combattre, qui désirent quitter le combat, parer une attaque ou lancer un sortilège	• Jet dans une compétence (Athlétisme ; Bagarre ; Connaissance ; Esquive ; Parade ; etc.) • Jet de caractéristique • Jeter un sortilège • Se déplacer
Troisième	Les personnages qui devaient dégainer leur arme, leur baguette ou encocher une flèche agissent à ce moment ainsi que les personnages pris par surprise.	• Chercher un objet dans l'équipement (baguette, potion, autre objet) • Dégainer une arme ou sa baguette • Entrer dans le combat (sans action ce round) parce qu'on a été pris par surprise.

Fin du round : Une fois la troisième phase de combat terminée, le round en cours s'achève. Sauf si le combat est terminé durant ce round, on reprend la séquence de combat depuis le jet d'initiative.

2.5 ESQUIVER ET PARER

2.5.1 L'ESQUIVE

L'esquive est une compétence à part entière. Lors des déclarations d'intention, un personnage qui désire esquiver une attaque l'annonce, et précise quel adversaire il souhaite esquiver. Un personnage qui esquive ne peut pas attaquer. En revanche, il peut parer l'attaque. L'esquive peut également servir à rompre le combat : dans ce cas, le personnage fait un jet d'esquive au début du round et, s'il le réussit, on considère qu'il s'est désengagé et n'est plus en danger (sauf, bien sûr, de la part d'éventuels utilisateurs de baguettes et armes à distance). La compétence esquive peut aussi être employée pour éviter une attaque à distance comme une flèche, un cognar ou tout autre projectile propulsé magiquement sur lui.

2.5.2 LA PARADE

La parade, quant à elle, n'est pas vraiment une compétence, c'est seulement une autre manière d'utiliser les compétences d'attaque. Lors d'un corps à corps, un personnage qui est la cible d'une attaque peut parer avec son arme (épée, bâton ...). Il fait un jet de compétence, comme pour une attaque (bagarre). S'il est réussi, le coup est arrêté par l'arme, et le personnage ne subit pas de dommages. Il est possible de parer le coup d'un adversaire plus rapide que soi, puis d'attaquer le moment venu, ou le contraire. En revanche, on ne peut pas parer plusieurs fois par round. Attention : on ne peut ni parer, ni esquiver les sortilèges.



2.6 BLESSER L'ADVERSAIRE

Il suffit de réussir un jet sous la compétence qui régit l'arme utilisée. Si l'adversaire n'esquive pas ou rate sa parade, il est blessé et perd des points de vie. Pour savoir combien, on lance un certain nombre de dés, en fonction de l'arme en se référant à cette table :

Armes de contact										
Armes	Couteau	Dague	Épée courte	Bâton	Épée longue	Masse d'arme	Hache simple	Hache double	Hallebarde	Lance
Dégâts	1D3+*	1D4+*	1D6+1+*	1D8+*	2D8+*	1D8+2+*	1D8+2+*	2D6+2+*	3D6+*	1D10+*
Armes à distance										
Armes	Couteau de lancer	Dague de lancer	Hache de lancer	Arc court	Arc long	Arbalète légère	Arbalète lourde	Pistolet	Mitraillette (Légère)	Mitrailleuse (Lourde)
Dégâts	1D3+1 + */2	1D4 + */2	1D6 + */2	1D6+1 +*/2	1D8+1 +*/2	1D6+2	2D6+2	1D8	2D6	2D8
Portée	10m	10m	20m	60m	90m	40m	55m	20m	80m	100m

* : S'agissant d'armes de contact, il faut ajouter le modificateur de dégâts dû à la force du personnage.

/2 : Certaines armes de lancer peuvent occasionner la moitié des dégâts supplémentaires. Celles-ci sont notée +/2

Chaque arme fait donc un certain nombre de dés de dommages (voir la table ci-dessous). Pour une arme de corps à corps, on ajoute le bonus aux dommages de l'attaquant. Bien sûr, s'il s'agit d'une arme à distance, ce bonus ne s'applique pas. Dans tous les cas, on lance les dés pour calculer le nombre de points de dommages infligés, on y soustrait l'éventuelle protection de l'adversaire, et on retire ce qui reste de ses points de vie.

Remarque : Pour les jets de bagarre, les jeunes Sorciers et Sorcières utilisent leurs poings, pieds, tête, pour occasionner des dégâts non-létaux. On considère que les dégâts occasionnés sont de l'ordre de 1d4-2 auxquels on ajoute l'éventuel bonus de dégâts.

2.7 ASSOMMER UN ADVERSAIRE

2.7.1 REGLES DE BASE DE CHAOSIUM

Pour assommer un adversaire, un personnage doit annoncer son intention en début de round. Il doit ensuite réussir une attaque de bagarre, à mains nues ou avec une arme de mêlée non tranchante (un gourdin par exemple). Un Sorcier peut également assommer un adversaire avec un Cognar par exemple, grâce à un jet de Quidditch.

Les dommages occasionnés sont soustraits aux points de vie de la victime. Cela nous donne la valeur active, celle qui agit sur la victime. On oppose ensuite cette valeur aux points de vie restants (valeur passive) sur la table de résistance. Cela nous donne une valeur maximale qu'il faut obtenir pour que la victime soit assommée un jetant un d100. Si le jet est un succès, la victime perd connaissance pour sa CON x heures. A son réveil, elle aura une grosse bosse, mais n'aura encaissé qu'1/3 des dégâts occasionnés normalement par l'attaque.

2.7.2 REGLE ALTERNATIVE

Si vous n'êtes pas adepte de la méthode classique proposée par Chaosium, vous pouvez également utiliser cette méthode alternative.

Dans ce cas, il suffit à un adversaire d'attaquer une cible avec l'intention de l'assommer. Si celui-ci parvient à retirer 25% des points de vie de l'adversaire, arrondis au supérieur, la cible doit réussir un jet de CONstitution x3 pour ne pas sombrer dans l'inconscience. Vous pouvez également développer cette méthode en ajoutant les conditions suivantes : à 50% de perte de point de vie, elle doit réussir un jet de CONstitution x2 et à 75% de perte, un jet de CONstitution x1.

Comme pour la règle standard, une fois la cible réveillée, elle aura une grosse bosse, mais n'aura encaissé qu'1/3 des dégâts occasionnés normalement par l'attaque.

Exemple : Josh s'est fait surprendre par Ryan, qui ne désire pas que ce dernier ne découvre ce qu'il mijote. Même si c'est un peu extrême, il décide de l'assommer. Ryan effectue son jet de bagarre et le réussit sans mal grâce à la surprise. Ce faisant, il frappe Josh à l'aide d'une planche en bois trouvée alentours. Il lui occasionne 3 dégâts sur les 8 possédés par Josh. Ce dernier perd donc $\frac{3}{8} \times 100 = 38\%$ de ses points de vie. C'est suffisant pour être assommé. Josh doit donc réussir un jet de CONstitution x3 pour résister. Il possède 12 dans cette caractéristique. Il devra donc effectuer un jet de d100 en dessous ou égal à $12 \times 3 = 36\%$.

Remarque : Vous pouvez vous référer à la table ci-dessous pour les valeurs utilisées pour être assommé :

Points de vie	Dégâts reçus selon %		
	1/4	1/2	3/4
20	5	10	15
19	5	10	14
18	5	9	14
17	4	9	13
16	4	8	12
15	4	8	11
14	4	7	11
13	3	7	10
12	3	6	9
11	3	6	8
10	3	5	8
9	2	5	7
8	2	4	6
Jet de constitution	x3	x2	x1

2.8 PROTECTIONS

Un combattant désireux de vivre vieux ne se lance pas dans la mêlée sans protections. Celles-ci sont de trois types : les armures, les boucliers et le terrain lui-même.

2.8.1 LES ARMURES

La nature des armures peut être très variable en fonction de l'endroit dans lequel les personnages évolueront (cotte de mailles, gilet pare-balles...). Elles ne seront certainement pas les mêmes s'ils se déplacent dans le monde des sorciers ou celui des moldus, mais leur fonction ne varie pas : elles absorbent une partie des dommages infligés par une attaque. Soustrayez le chiffre indiqué dans la table des armures aux points de dommages infligés au personnage. Seul l'éventuel excédent lui est infligé. Cette protection est efficace à chaque attaque et ne « s'use » jamais. Il est cependant rare de voir des créatures qui s'équipent d'armures dans le monde d'Harry Potter, mais cette table pourrait être bien utile pour fixer les résistances physiques de certaines créatures en les comparant aux armures décrites ci-dessous.

Quelques exemples d'armures	
Type	Réduction
Cuir souple / Armure légère en peau de Tébo	-1
Cuir rigide / Armure moyenne en peau de Tébo / Equipement de jardinage en peau de dragon	-2
Armure complète en peau de Tébo / Equipement de protection de Quidditch en peau de dragon	-3
Cuir clouté	-4
Cotte de maille / gilet pare-balles	-6
Armure de plaques*	-8

*cette armure étant très lourde et peu maniable, elle inflige un malus à l'attaque de 10% et empêche son porteur d'esquiver.

2.8.2 LES BOUCLIERS

Ils apportent un bonus au jet de parade, au prix d'un malus équivalent au jet d'attaque. Un grand écu en acier ajuste le jet de compétence de $\pm 20\%$, un petit bouclier rond (ou un couvercle de tonneau en bois) se contente de le modifier de $\pm 10\%$. En réalité, de nombreux objets courants peuvent permettre d'effectuer une parade, mais ne seront pas aussi efficaces qu'un véritable bouclier, créé à cet effet.

2.8.3 LE TERRAIN

Un sorcier qui s'abrite derrière un arbre, par exemple, est plus difficile à toucher qu'un homme qui se trouve à découvert. Le Maître du Jeu peut donner un malus à la compétence d'attaque ou aux chances qu'un sortilège ne touche une cible en fonction de la protection offerte à une cible par le terrain. (Voir bonus et malus, plus haut).



2.9 REUSSITE CRITIQUE ET MALADRESSE EN COMBAT

Pour presque toutes les compétences de combat, un résultat compris entre 01 et 05 signifie que les dommages infligés par l'attaque sont plus importants que prévu. Lancez deux fois les dés de dommages de l'arme, additionnez les résultats obtenus et soustrayez le résultat aux points de vie de la cible. De plus, les attaques portées avec des armes tranchantes (épée, dague, etc.) arrivent à trouver le défaut de l'armure : la protection de cette dernière est annulée. Les conséquences d'une maladresse sont potentiellement plus variées. En voici une petite liste non limitative :

- ✦ **Bagarre** : La cible s'écarte à la dernière seconde. Le personnage fonce dans un mur et se blesse.
- ✦ **Lancement de sortilèges** : Celui-ci fonctionne à l'inverse de ce qui est attendu, la cible visée n'est pas atteinte mais une autre personne du groupe, le sort se retourne contre celui qui l'a lancé, etc.
- ✦ **Toutes les compétences d'armes** : L'arme se brise, elle reste coincée, le personnage perd l'équilibre (et ne pourra pas attaquer au prochain round), l'attaque touche un ami au lieu de la cible...

2.10 UTILISER UN QUADRILLAGE OU UNE GRILLE

Que vous évoluiez en ligne ou que vous préférerez vous retrouver autour d'une table lors de vos parties, il peut être intéressant d'utiliser un quadrillage ou une grille lors de certains passages-clé de vos scénarios, afin de mieux représenter certaines situations à vos joueurs.

2.10.1 COMMENT SE PRESENTE UN QUADRILLAGE ET A QUOI SERT-IL ?

Un quadrillage se présente sous la forme de carrés – généralement d'un mètre sur un mètre – qui se succèdent pour remplir la zone dans laquelle évoluent les personnages et les ennemis. Chaque carré représente une zone d'occupation d'un personnage de taille humaine. La grille ainsi formée permet de délimiter la zone occupée par chaque élément avec précision, qu'il s'agisse d'animaux fantastiques, d'êtres, de coffres, caisses, statues ou autres gravats. Il est également possible de représenter d'autres éléments du décor sur celui-ci, comme des fosses, des murs, etc. Le plus souvent, le quadrillage se superpose aux plans préétablis d'une zone qui sera employée lors d'un combat ou lors d'investigations (comme une salle de classe, une pièce à vivre, une partie de forêt etc.). Mais le quadrillage permet également de représenter les déplacements des personnages dans cet environnement ou lors de combats.



2.10.2 UTILISER LE QUADRILLAGE LORS DES DEPLACEMENTS ET DES COMBATS

Le quadrillage est un bon moyen de simuler les déplacements des personnages joueurs, non-joueurs et autres créatures sur un terrain de combat. Une fois le plan de la zone établi, on superpose la grille sur celui-ci. On peut ensuite placer les différents intervenants du combat (PJs, PNs, monstres, etc.) sur les cases représentées, puis débiter les combats.





Cette méthode permet de représenter les déplacements des intervenants avec efficacité. Comme le déplacement des personnages équivaut à 8 mètres (valeur de mouvement de 8), cela permet à ceux-ci de se déplacer sur le quadrillage de 8 cases, comme on peut le voir sur cet exemple ci-dessous. Idem pour les autres créatures en adaptant leur valeur de mouvement en nombre de cases qu'ils peuvent parcourir en un round d'action. Dans ce cas, les déplacements peuvent se faire en direction des quatre faces du carré occupé. Il est cependant interdit de se déplacer en diagonale, ce qui représenterait plus d'un mètre de déplacement.

2.11 EXEMPLES DE COMBAT

Maintenant que vous êtes familiarisés avec la théorie des combats, ce sous-chapitre vous propose quelques exemples pratiques pour que vous puissiez comprendre les applications des règles précédemment expliquées. Pour ce faire, nous vous proposons de suivre les aventures fictives de quatre PNJs de deuxième année, dont les feuilles de personnages simplifiées pour ces combats vous sont présentées ci-dessous. Pour mieux comprendre le déroulement des étapes du combat, nous allons partir du principe que Kelly Hudson et Kevin Entwistle sont des PJs, et Raynes Buckley et Rebecca Bulstrode sont les PNJs contrôlés par le Maître du Jeu :

Nom		Apparence
Hudson, Kelly		
Points de vie		
9		
Caractéristiques		
Dextérité	14	
Pouvoir	12	
Points de fougue	1	
Compétences		
Acrobatie/Quidditch : 10%		Esquive : 50%
Bagarre : 43%		Mauvais sorts : 33%
Enchantements : 54+10%		Métamorphose : 39%

Nom		Apparence
Entwistle, Kevin		
Points de vie		
6		
Caractéristiques		
Dextérité	13	
Pouvoir	13	
Points de fougue	1	
Compétences		
Acrobatie/Quidditch : 17%		Esquive : 30%
Bagarre : 10%		Mauvais sorts : 41%
Enchantements : 38+10%		Métamorphose : 42+20%

Nom		Apparence
Buckley, Raynes		
Points de vie		
8		
Caractéristiques		
Dextérité	16	
Pouvoir	12	
Points de fougue	0	
Compétences		
Acrobatie/Quidditch : 13%		Esquive : 55%
Bagarre : 13%		Mauvais sorts : 40%
Enchantements : 44+10%		Métamorphose : 38%

Nom		Apparence
Bulstrode, Rebecca		
Points de vie		
10		
Caractéristiques		
Dextérité	18	
Pouvoir	15	
Points de fougue	1	
Compétences		
Acrobatie/Quidditch : 19%		Esquive : 60%
Bagarre : 52%		Mauvais sorts : 42+10%
Enchantements : 40%		Métamorphose : 35%

Remarque : Différentes couleurs seront utilisées dans les descriptions suivantes pour faciliter la compréhension des Joueurs et Maîtres du Jeu. Voici ce qu'elles signifient :

Noir : Les explications provenant de la base, les remarques et petits éclaircissements

Bleu : Les parties rôleplay, soit les descriptions en jeu faites par les Joueurs et le Maître du jeu

Rouge : Les malus des actions et sortilèges

Vert : Les bonus des actions et sortilèges

Brun : La partie hors-jeu, soit les explications et implications rôlistiques pour les PJs et PNJs



2.11.1 PREMIER EXEMPLE — AFFRONTMENT DANS LES COULOIRS

Phase d'exposition du Maître du Jeu : *Kelly, Kevin, vous avez suivi les deux élèves de Serpentard dans les couloirs durant de nombreuses minutes, enchaînant tours et détours pour brouiller les pistes, et ceux-ci se sont arrêtés devant une salle de classe devant laquelle deux grands vases sont posés. Rebecca Bulstrode donne alors l'ordre à Raynes de cacher « l'objet » à l'intérieur, puis se retourne pour rebrousser chemin. Se faisant, elle tombe nez-à-nez avec vous. Vous entrez en phase de combat.*

Plan de situation du round 1 :



Phase d'initiative

Le Maître du Jeu effectue les jets d'initiative des deux Serpentards. Au vu de la situation, il décide d'infliger un **malus de 5** à Raynes, qui est occupé à cacher « l'objet » dans le vase :

- ⚡ **Jets d'initiative du MJ :** Raynes : $1d6+16-5 = 3+16-5 = 14$ / Rebecca $1d6+18 = 2+18 = 20$
- ⚡ **Jet d'initiative de Kelly :** $1d6+14 = 4+14 = 18$
- ⚡ **Jet d'initiative de Kevin :** $1d6+13 = 6+13 = 19$

Le Maître du Jeu classe ensuite les joueurs par initiative, celui avec la plus haute valeur agissant en premier, celui avec la seconde plus grande valeur en second, etc. Cela nous donne l'ordre d'action suivant : 1^{ère} Rebecca / 2^{ème} Kevin / 3^{ème} Kelly / 4^{ème} Raynes

Déclaration d'intention — Round 1 du combat

Maintenant que les tours d'action sont définis, chaque personnage décrit l'action qu'il désire entreprendre durant ce premier round de combat :

- ⚡ **Kevin :** Raynes ayant l'air occupé pour le moment, je vais lancer un sortilège de Ligotage sur Rebecca
- ⚡ **Kelly :** Bonne idée, je vais faire comme Kevin et je vais lancer un sortilège de Larmes sur Rebecca
- ⚡ **Maître du Jeu :** Vous voyez que Rebecca n'est pas contente du tout de vous voir ici. Elle se prépare visiblement à lancer un sortilège et pointe sa baguette en direction de Kevin (Elle se prépare à lancer le sortilège de Langue de Plomb). Raynes, lui, se retourne de manière surprise dans votre direction en semble un peu perdu.

Ordre des attaques et résolution des actions — Round 1 du combat

Raynes est pris par surprise et il lui faudra son round pour être prêt au combat. Il n'agira donc pas durant le « Round 1 ». Tous les autres personnages ayant choisi de lancer des sortilèges, il n'y a pas d'ordre particulier d'action car tous agissent dans la seconde phase. Il ne reste donc plus qu'à effectuer les jets des actions et voir les résultats obtenus.

- ⚡ **Rebecca (Par le MJ) :** Langue de Plomb est un « Mauvais Sort » avec un malus maximal de 30%. Dans la situation actuelle, le MJ décide que le malus à appliquer est de **20%**. La valeur de « Mauvais Sort » de Rebecca est de $42+10\%$, soit 52%. Elle doit donc réussir un jet en dessous de $52-20\% = 32\%$. Le MJ lance le d100 et obtient 028. C'est donc une réussite. Le MJ décrit ensuite l'action : « Rebecca effectue un mouvement de baguette formant une sorte de nœud. Au moment où elle prononce l'incantation « Mutismus », vous reconnaissez le sortilège de « Langue de Plomb » appris en cours. Kevin, tu sens ta langue faire un nœud, ce qui est loin d'être agréable. Tu as désormais un malus de 80% à tes sortilèges pour une certaine durée. Puis le

MJ lance 1d4+1 pour la durée du sort. Il obtient 2, ce qui signifie que le sortilège aura une durée de 3 rounds à partir de celui-ci. Sans aide extérieure, Kevin gardera son malus jusqu'au début du round 4.

✎ **Kevin :** Bon, à part une réussite critique, j'imagine que c'est sans espoir. Tentons tout de même de lancer ce sort. Ligotage est un « Mauvais Sort » avec un malus maximal de 15%. Le MJ applique la même réduction au malus que pour Rebecca, soit un malus de 5% pour ce jet. Mais avec le malus de 80% dû aux effets de la Langue de Plomb, cela donne un malus total de 85%. Kevin ne possède que 41% en « Mauvais Sorts », donc actuellement une valeur négative de $41 - 85 = -44$. Seule une réussite critique (001-005 sur 1d100) permet de réussir automatiquement cette action. Lançant les dés, il obtient 012. Le MJ décrit ensuite l'action : « Tu tentes d'articuler Incarcerem pour lancer ton sortilège, mais impossible pour toi de prononcer le cer. Ton sortilège échoue donc »

✎ **Kelly :** A mon tour ! Larmes est un « Mauvais Sort » avec un malus maximal de 10%. Le MJ applique la même réduction de malus que pour Rebecca, soit un malus de 0% pour ce jet. Heureusement, car la valeur de « Mauvais Sorts » de Kelly n'est que de 33%. Il lance les dés et obtient 064. C'est donc un échec. Le MJ décrit ensuite l'action : « Tu tentes de lancer ton sortilège mais rien ne se produit. Visiblement, tu n'as pas fait le bon mouvement de baguette »

✎ **Raynes (Par le MJ) :** Raynes semble reprendre ses esprits et pointe sa baguette dans votre direction, prêt à en découdre à son tour.

Fin du premier round de combat et passage au round 2

Le premier round étant terminé, il n'est plus besoin de redéterminer l'initiative. On passe donc directement à la phase de déclaration d'intention.

Plan de situation du round 2 :



Déclaration d'intention – Round 2 du combat

✎ **Kevin :** Ça sent pas bon, cette histoire. Je vais tenter le tout pour le tout en utilisant un point de foudre pour lancer Ligotage sur Rebecca une nouvelle fois.

✎ **Kelly :** Il nous faut les neutraliser, et vite. J'opte aussi pour le sortilège de Ligotage, mais sur Raynes

✎ **Maître du Jeu :** Rebecca arbore un petit regard satisfait et reporte son attention sur Kelly. Elle se prépare visiblement à lancer un nouveau sortilège (Elle se prépare à lancer le sortilège de Bloque-Jambes). Raynes, pointe également sa baguette en direction de Kelly (Il se prépare à lancer le sortilège de Ligotage).

Ordre des attaques et résolution des actions – Round 2 du combat

Comme précédemment, tous les participants au combat utilisent des sortilèges. Cela signifie qu'ils entrent tous dans la phase 2 de l'ordre des attaques. On reprend donc les attaques dans l'ordre de l'initiative précédemment tirée.

✎ **Rebecca (Par le MJ) :** Bloque-Jambes est un « Mauvais Sort » avec un malus maximal de 20%. Comme dans le round précédent, le MJ décide que le malus à appliquer est de 10%. La valeur de « Mauvais Sorts » de Rebecca est toujours de 42+10% soit 52%. Elle doit donc réussir un jet en dessous de $52 - 10\% = 42\%$. Le MJ lance le d100 et obtient 025. C'est donc une réussite. Le MJ décrit ensuite l'action : « Rebecca prononce l'incantation « Locomotor mortis » en même temps qu'elle effectue un mouvement de baguette formant un demi-carré. Kelly, tu sens tes deux jambes se coller l'une contre l'autre et tu sens que tu es incapable de te déplacer correctement. La durée du sort est variable (rounds), ce qui signifie qu'elle dépend de la valeur POUvoir de Rebecca et du niveau du sortilège selon la formule : $\text{niveau du sortilège} \times 2 \times \text{valeur de pouvoir de Rebecca} = 2 \times 2 \times 15 = 60$ rounds. Sans aide extérieure, Kelly gardera probablement son malus bien après le combat.

- ⚡ **Kevin** : *Cette fois-ci, ça passe ou ça casse !* Comme Kevin a utilisé un point de fougue, il pourra inverser le résultat des dizaines et des unités de ses dés. Cependant, en cas d'échec, le résultat est équivalent à une maladresse ou raté critique. Ligotage est un « Mauvais Sort » avec un malus maximal de 15%. Le MJ applique la même réduction au malus que pour Rebecca, soit un malus de 5% pour ce jet. Mais avec le malus de 80% dû aux effets de la Langue de plomb, cela donne un malus total de 85%. Kevin ne possède que 41% en « Mauvais Sorts » donc une valeur négative de $41-85 = -44$. Seule une réussite critique (001-005 sur 1d100) permet de réussir automatiquement cette action. Lançant les dés, Kevin obtient 076, provoquant une exclamation du joueur : *C'est pas vrai ! Même en inversant les deux dés, ça me fait quand même que 67 !* Le Maître du Jeu décrit l'action : *En puisant dans tes dernières ressources, tu parviens à articuler le sortilège, mais tu rates complètement ta cible. Les liens sont envoyés dans les airs pour retomber sur toi. Tu te retrouves au sol, solidement ficelé et incapable de bouger.*
- ⚡ **Kelly** : *Je sais pas pourquoi, mais je le sens pas, ce combat.* Comme pour Kevin, Kelly tente un Ligotage. Mais étant incapable de bouger le bas de son corps, le Maître du Jeu décide d'appliquer le malus maximal du « Mauvais Sort », soit 15%. Kelly doit donc réussir un jet de « Mauvais Sorts » égal ou inférieur à $33-15\%$ soit 18%. Lançant les dés, il obtient 020. Même cet excellent résultat ne suffit pas. Le Maître du Jeu décrit l'action : *Tu ne parviens pas à lancer ton sortilège, mais de peu. Quelques petits filaments argentés tombent mollement de ta baguette sur le sol.*
- ⚡ **Raynes** : Raynes emploie à son tour le sortilège de Ligotage, mais avec un malus de 5% uniquement. Il possède une compétence « Mauvais Sorts » à 40% de maîtrise et doit donc réussir un jet égal ou en dessous de $40-5\% = 35\%$. Lançant les dés, il obtient 035, ce qui est tout juste suffisant pour lancer le sortilège et ligoter Kelly.

Fin du combat

Kelly et Kevin étant considérés comme hors-combat, on peut considérer que ce dernier est terminé. La suite se fait sous forme de description hors-jeu par le Maître du Jeu et les Joueurs.

2.11.2 DEUXIEME EXEMPLE — BAGARRE DANS LA COUR

Phase d'exposition du Maître du Jeu : *Voilà plusieurs semaines que toi, Kelly, tu subis les petites piques de Rebecca et ses petits coups bas. Tu sais qu'une vilaine rumeur court sur toi depuis bientôt deux semaines désormais, prétendant que ta mère serait une Troll. Tu subis des moqueries pratiquement tous les jours de tes camarades, ce qui a le don de t'énerver. Ce matin, alors que tu passais dans la cour extérieure, Rebecca vient de te bousculer volontairement, manquant de t'envoyer au sol. Que fais-tu ?*

Kelly : *Cette fois-ci, elle va voir de quel bois je me chauffe. Vu que les mots ne suffisent pas, je vais lui expliquer avec les mains, je crois.*

Plan de situation du round 1 :



Phase d'initiative

Le Maître du Jeu effectue le jet d'initiative de Rebecca et laisse le joueur en faire de même. Kelly étant très remonté, il décide de lui octroyer un bonus de +3 en initiative.

- ⚡ **Jet d'initiative du MJ** : Rebecca $1d6+18 = 1+18 = 19$
- ⚡ **Jet d'initiative de Kelly** : $1d6+14 = 5+14+3 = 22$

Le Maître du Jeu classe ensuite les joueurs par initiative, celui avec la plus haute valeur agissant en premier, celui avec la seconde plus grande valeur en second, etc. Cela nous donne l'ordre d'action suivant : 1^{er} Kelly / 2^{ème} Rebecca

Déclaration d'intention – Round 1 du combat

Maintenant que les tours d'action sont définis, chaque personnage décrit l'action qu'il entreprend durant ce premier round de combat.

- ✎ **Kelly** : Je vais lui faire une balayette et la faire tomber au sol, ça lui apprendra !
- ✎ **Maître du Jeu** : Tu vois que Rebecca n'est pas prise au dépourvu mais, d'un autre côté, elle ne s'attend certainement pas à une réaction aussi forte de ta part (Rebecca se prépare à esquiver)

Ordre des attaques et résolution des actions – Round 1 du combat

S'agissant d'une bagarre, les deux participants entrent dans la deuxième phase de combat et agissent en même temps selon leurs valeurs d'initiative :

- ✎ **Kelly** : Effectue un jet de Bagarre pour réussir sa balayette et faire chuter Rebecca. Il possède 43% dans cette compétence, augmentée d'un **bonus de 15%** octroyé par le Maître du Jeu car le personnage est très motivé. Il doit donc réussir un jet égal ou inférieur à 58%. Il lance les dés et obtient 046 soit une différence de $58 - 46 = 12$.
- ✎ **Rebecca** : Effectue un jet d'esquive en opposition. Elle possède une valeur de 60% dans cette compétence. Lançant les dés, elle obtient 45, soit une différence de 15.
- ✎ **Le Maître du Jeu décrit l'action** : Kelly, tu envoies ton pied violemment pour faire trébucher Rebecca. Ayant aperçu le mouvement, elle effectue un saut sur le côté qui lui permet d'éviter de justesse ton coup.

Déclaration d'intention – Round 2 du combat

- ✎ **Kelly** : Puisque c'est comme ça, je vais la plaquer au sol
- ✎ **Maître du Jeu** : Rebecca a compris la menace et se tient prête à t'intercepter. (Rebecca se prépare à effectuer un jet de Bagarre)
- ✎ **Kelly** : Effectue un nouveau jet de Bagarre pour plaquer Rebecca au sol. Il doit donc réussir un jet égal ou inférieur à $43 + 15\%$ de bonus octroyé par le MJ, soit 58%. Il lance les dés et obtient 005, soit une réussite critique.
- ✎ **Rebecca** : Effectue un jet de Bagarre en opposition. Elle possède une valeur de 53% dans cette compétence. Lançant les dés, elle obtient 007, soit une différence de 46. Insuffisant pour contrer la réussite critique de Kelly
- ✎ **Le Maître du Jeu décrit l'action** : Kelly, tu charges Rebecca avec une telle violence qu'elle n'a pas le temps de réagir. Quand tu la percutes, tu l'entends relâcher tout l'air qu'elle a dans ses poumons. Elle tombe rudement au sol et se cogne la tête. Étourdie, elle est relevée par d'autres Serpentards qui l'aident à quitter la cour. Rebecca est hors combat et aura une bosse sur la tête durant plusieurs jours (2 dégâts non-létaux) Kelly, tu peux ajouter un point de fougue à ta réserve.

Fin du combat

Rebecca est hors combat et laissera probablement Kelly tranquille durant de nombreuses semaines.



3 REGLES ADDITIONNELLES

Les quelques règles présentées ci-dessous peuvent être employées au bon vouloir du Maître du Jeu et de ses joueurs. Vous remarquerez cependant rapidement que celles-ci peuvent se révéler importantes, voir immersive une fois qu'on les a testées. La règle de la perception via les cinq sens permettra – entre autres – de mieux cibler les éléments repérés par vos personnages. N'oubliez cependant pas les cas de réussites et échecs automatiques de compétences, qui s'appliquent également à cette compétence.

3.1 PERCEPTION VIA LES CINQ SENS : JETS DERIVES DES CARACTERISTIQUES

Comme nous l'avons décrit plus haut dans l'utilisation d'une compétence, celle-ci s'effectue toujours sous un certain pourcentage et peut parfois dépendre d'une caractéristique. Cependant, dans le cas de la perception, cette caractéristique englobe les cinq sens du personnage, qui ne sont pas spécialement tous développés de la même manière. Cette règle annexe peut donc simuler cette différence entre les sens du personnage. Attention, cette règle n'est valable que pour des humains et il est tout à fait possible que d'autres créatures, magiques ou non, aient des modificateurs différents pour cette compétence. Dans ce cas, référez-vous au bestiaire qui décrit la règle des cinq sens plus en détail. Voici donc, pour les cinq sens, par quel modificateur il faut amplifier la caractéristique perception :

- ✓ **Goût :** PERception x3
- ✓ **Odorat :** PERception x3
- ✓ **Ouïe :** PERception x4
- ✓ **Toucher :** PERception x3
- ✓ **Vue :** PERception x5

Bien entendu, selon les situations, ces modificateurs peuvent se voir augmentés ou diminués. Les valeurs indiquées ci-dessus sont donc les valeurs utilisées dans une situation dite normale, sans contraintes particulières et pour des humains. Pour les hybrides ou les représentants d'autres races, certaines de ces valeurs peuvent être modifiées. Pour connaître celles-ci, se référer aux descriptions des compétences et capacités de l'« Encyclopédie des Esprits, Êtres et Non-Êtres ».

3.2 PRENDRE SON TEMPS : REGLE ADDITIONNELLE AUX JETS DE COMPETENCE

Comme le dit l'adage, « *Il n'est point de pire travail qu'un travail bâclé* ». Suivant celui-ci, un personnage peut décider de consacrer plus de temps à une tâche pour diminuer, voir même annuler un malus qu'il subirait. En règle générale, prendre son temps dans une action diminue le degré de difficulté d'une action de moitié, mais prend 1/3 de temps supplémentaire. Certaines actions complexes prendront même 1,5 fois plus de temps que nécessaire.

Prenons un exemple : *Fynn est en train de se fabriquer une version modifiée d'un éteignoir pour ses sorties nocturnes dans les couloirs du château. Pour ce faire, il doit écrire les instructions en runes sur ce dernier avant de transférer les différentes potions dans l'objet afin de l'alimenter. Fynn sait qu'il n'a pas le droit à l'erreur car une mauvaise écriture ruinerait des mois de préparation de potions complexes aux ingrédients difficiles à se procurer et fera fonctionner son éteignoir de manière imprévisible. Fynn doit donc étudier les runes nécessaires pour que les commandes de l'éteignoir fonctionnent correctement, puis les retranscrire parfaitement sur l'objet. C'est donc sa compétence scolaire « Étude des runes » qui lui sera utile. Possédant une maîtrise de 55%, il sait que l'action est complexe et qu'il lui faudra au minimum six jours de travail minutieux pour y parvenir. Mais le malus de l'action (déterminé à 20% par le Maître du Jeu) risque bien de ruiner son travail. Pour assurer la chose, Fynn décide de prendre son temps et de consacrer non pas six jours mais un peu plus de huit pour son travail, diminuant le malus de 10%. Afin de diminuer encore la difficulté, Fynn pourrait aussi utiliser la règle additionnelle « Venir en aide » s'il le désire, ou consacrer encore plus de temps à son travail.*





Restrictions à la règle additionnelle : Bien entendu, seules les compétences de longue durée peuvent bénéficier de cette règle. On voit mal un sorcier prendre son temps pour se remettre en équilibre sur son balai en plein match de Quidditch, par exemple. Les cas pour lesquels un personnage peut prendre son temps sont à déterminer en fonction de la situation avec accord du Maître du Jeu.

3.3 LE STRESS ET LE SELF-CONTROLE : MALUS CUMULATIFS

Le self-contrôle du personnage est lié à sa caractéristique pouvoir et son utilisation sera certainement nécessaire au vu de ce qui attend vos joueurs au cours de la partie. N'oublions pas que ceux-ci incarnent de jeunes sorciers, qui ne sont donc pas encore habitués au stress et aux situations extrêmes. Le stress représente donc un malus qui s'appliquera à la suite d'événements particuliers de leur scolarité (approche des examens, devoir très important à rendre, etc.). D'autres éléments plus traumatisants peuvent également apporter leur dose de stress et peuvent même perdurer une fois ces éléments passés.

Exemple : Conséquence d'une perte de sang-froid : malus à l'action en cours ; le personnage tentera de sauver sa peau, à tort ou à raison... mais ce réflexe d'adrénaline peut aussi être salvateur et éviter ainsi à un perso inconscient ou trop téméraire de mourir bêtement...

Emmagasiner le stress : Il existe un cas un peu spécial de stress : quand celui-ci s'accumule et ne peut être libéré. Ajouter à cela un peu d'énervement, des devoirs à n'en plus finir, et vous obtiendrez un joli « pétage de plomb ». Il est clair que tous les personnages ne sont pas aussi sensibles à ce cas que les autres : un personnage très nerveux de nature et extraverti y sera bien plus sensible qu'un personnage réservé et timide. Cependant, le stress qui s'accumule finira toujours par une explosion émotionnelle s'il ne peut être évacué avant et même les plus timides peuvent y succomber.

Quelques exemples de stress	
Type	Malus
Stressé, mal à l'aise	-5%
Angoisse, peur	-10%
Grand stress, accumulation de stress	-15%
Effroi	-20%
Événements vraiment traumatisants, sur une durée plus ou moins longue	-25% et +

L'évaluation du degré de stress reste bien entendu à la discrétion du Maître du Jeu, mais celui-ci peut bien entendu en discuter avec ces joueurs. Il est aussi très important de bien décrire cet état et que celui-ci soit plus ou moins progressif. Il n'est pas possible que le personnage passe directement d'un état normal à un état de stress accumulé en un seul jour.



3.3.1 CAS DE L'AVANTAGE SAGESSE ET DE LA COMPETENCE MEDITATION



Les élèves de Serdaigle et les personnages ayant choisi l'avantage « *Sagesse* » se voient attribuer la compétence d'apprentissage « *Méditation* ». Cette compétence particulière possède la faculté de lutter contre le stress ou d'au moins y rester insensible quand celui-ci pourrait les désavantager. Réussir un jet dans cette compétence en cas de stress peu diminuer le malus de celui-ci, voir même l'annuler. Quand elle est utilisée sur le long terme, elle permet de se détendre et d'éliminer progressivement le stress accumulé, comme une soupape qui relâche la pression accumulée. Méditation peut aussi octroyer des bonus dans certaines compétences nécessitant une grande concentration pour être utilisées, comme « *Occlumancie* » ou « *Animagus* » par exemple.

3.4 VENIR EN AIDE : REGLE ADDITIONNELLE AUX JETS DE COMPETENCE

Comme les jeunes élèves de Poudlard le constateront rapidement, il est très difficile de réussir son cursus scolaire sans un peu d'aide de leurs camarades. Que ce soit pour les devoirs ou pour la maîtrise de certains sortilèges, il est toujours gratifiant de pouvoir compter sur l'aide de ses amis. Dans cet ordre d'idée, voici une petite règle additionnelle qui pourra être utile pour les joueurs qui désirent travailler ensemble.



Quand un joueur se lance dans un travail contraignant et de longue durée, comme une recherche en bibliothèque ou la fabrication d'une potion ou d'un objet magique, par exemple, il peut demander de l'aide à ses camarades. Ce faisant, ceux-ci lui prêteront une part de leur pourcentage de maîtrise dans la compétence nécessaire à la résolution de l'action à hauteur de 10% de leur maîtrise totale. Un jet de compétence fait avec l'aide d'autres élèves sera toujours plus efficace qu'un jet fait dans la même compétence par chaque élève seul.

Prenons un exemple : Fynn possède une maîtrise en potion de 65% et désire fabriquer une potion de quatrième année, soit une potion avec un malus à la création de 40%. En temps normal, la création d'une telle potion lui ferait faire un jet en dessous du pourcentage $65-40=25\%$. Difficile donc pour lui de réussir une telle potion. Désireux de mener à bien son entreprise, il demande de l'aide à Amanda et William, deux de ses camarades. Ceux-ci acceptent volontiers (contre un service ultérieur bien entendu) et lui prêtent une partie de leur pourcentage en potions. Amanda possède 60% en potions et William 52%. A eux deux, ils lui donnent donc un bonus de $(60+52)/10 = 11,2$ soit 11%. Grâce à cette aide, Fynn a désormais $65-40+11 = 36\%$ de chance de réussir sa potion. Pour diminuer encore la difficulté, Fynn peut aussi utiliser la règle « Prendre son temps ».

Restrictions à la règle additionnelle :

- ✎ *Un personnage peut recevoir de l'aide d'un maximum de trois personnes.*
- ✎ *Même si un autre personnage qui aide possède un degré de maîtrise supérieur dans la compétence à celui qui est aidé, c'est le pourcentage de celui qui est aidé qui est pris comme base pour le jet de dé.*
- ✎ *On ne peut pas venir en aide pour toutes les compétences. On ne peut pas aider quelqu'un à lancer un sortilège qu'il maîtrise, tout comme on ne peut pas aider quelqu'un à courir plus longtemps en lui venant en aide. Les compétences pour lesquelles on peut venir en aide dépendent des situations et doivent faire l'objet d'une discussion avec le MJ.*



3.5 VOLER/ESCAMOTER UN OBJET

Comme on peut s'en rendre compte en parcourant les descriptions de compétence, il n'y a pas de compétence spécifique liée au vol ou à l'escamotage. Néanmoins, il est fort à parier que certains élèves s'adonnent à ce genre de petits larcins durant leur année scolaire, soit pour leur enrichissement personnel, soit pour récupérer un élément qui pourrait les aider pour avancer dans le scénario. Alors, comment faire pour voler un objet ? Deux possibilités s'offrent à l'élève :

- ✎ **La manière forte :** On peut parler ici de vol à l'arraché. Pas vraiment la meilleure des solutions quand on sait que le vol est sévèrement puni dans l'enceinte d'une école de magie, mais cette solution est parfois nécessaire. Elle permet, par exemple, de subtiliser une baguette avant le lancement d'un sortilège, ou une bombabouse avant que celle-ci n'explose dans les couloirs. Dans ce cas, un jet de la caractéristique **FOR**ce sera demandé au joueur. Un jet en opposition **FOR**x**FOR** sera alors joué. On peut aussi choisir d'utiliser la compétence bagarre, même si, dans ce cas, les deux personnages se retrouveront au sol en train de se battre comme des chiffonniers.
- ✎ **La manière subtile :** Un vol ou un escamotage nécessite du doigté et de l'adresse, ainsi que de la rapidité. Plus on agit vite et de manière fluide, et moins on a de chances de se faire repérer. Dans cette situation, on emploiera un jet dans la caractéristique **DEX**térité pour subtiliser l'objet. Un jet en opposition **DEX**x**PER** sera alors joué. On peut également choisir de jouer un jet de discrétion, qui s'opposera à un jet de vigilance pour détecter la tentative de vol.





4 COUPS DE POUCE ET CROCHE-PATTES DU DESTIN

Le coup de pouce et le croche-patte du destin forment une règle additionnelle qui peut être proposée aux personnages joueurs lors de la création de leur personnage. Comme on le remarque aisément en lisant les livres, les héros de l'histoire possèdent souvent un avantage très important (voir plusieurs) comme un objet magique très puissant, une grande fortune, des amis influents par exemple. D'un autre côté, ils possèdent également un désavantage très handicapant, comme un ennemi très puissant, l'absence de famille, une faiblesse très prononcée dans une branche – voire plusieurs. Cet avantage, nommé « *coup de pouce* », et cet inconvénient, nommé « *croche-patte* », permettent donc de faire des personnages joueurs héroïques et permet également d'intégrer une dimension de hasard dans la création du personnage. Lors de la création du personnage, le Maître du Jeu propose au joueur de tirer un coup de pouce et une croche-patte. Le personnage peut alors accepter ou refuser. S'il accepte, il lance 1d12 pour le coup de pouce et un autre pour le croche-patte. Il reporte les résultats dans les tables suivantes :

4.1 COUPS DE POUCE DU DESTIN

D12	Coups de pouce	
1	Allié(s) influent(s)	Vous possédez un allié influent à l'intérieur de votre école. Qu'il s'agisse d'un professeur, d'un préfet en chef ou d'autres élèves des années supérieures, vous avez toujours quelqu'un qui peut vous venir en aide en cas de problème.
2	Âmes liées	Vous êtes liés à un familier magique (Phoenix, Boursoufflet, Fléreur, Focifère, Dragfeu, etc.) d'une manière très particulière. Vous êtes naturellement capable de ressentir ses sentiments, de communiquer avec lui et pouvez même voir par ses yeux lorsque vous vous concentrez. Bien que normalement interdit à Poudlard, vous avez obtenu toutes les autorisations nécessaires pour prendre ce familier avec vous durant votre scolarité.
3	Apprentissage inné	Apprendre est pour vous une seconde nature. Vous êtes capable de faire vos devoirs en 1/3 du temps nécessaire. De plus, l'apprentissage de sorts et de potions des années supérieures se fait avec la moitié des malus classiques.
4	Baguette d'exception	Votre baguette possède une puissance hors du commun. Lors de sa création, vous pouvez choisir entre ces deux options : 1 : Affinité de 10% dans le lancement de tous les types de sortilèges et possibilité d'augmenter cette affinité de 10% supplémentaire grâce aux points de création de personnage 2 : Diminue de moitié le malus appliqué lors du lancement de tous les sortilèges, mais l'affinité de la baguette ne peut pas être augmentée grâce aux points de création de personnage.
5	Dette éternelle	Vous ou votre famille a rendu un service inestimable à un club, une famille rivale ou tout autre organisation influente de l'école dans laquelle vous suivez vos études. Cette dette vous octroie une aide providentielle quand vous en aurez le plus besoin et celle-ci durera durant toute votre scolarité.
6	Hérédité	Votre famille est connue pour posséder un don magique héréditaire qu'elle vous a transmis. Vous êtes capable de respirer sous l'eau, de léviter, de parler le fourchelang et donc de commander aux serpents, ou de vous rendre invisible durant quelques minutes.
7	Influent	Votre famille est influente dans le monde des sorciers et tous connaissent votre nom. Cela vous ouvre certaines portes, vous évite certaines punitions ou peut vous aider quand vous vous mettez dans certaines situations délicates.
8	Objet de collection	Vous êtes l'heureux détenteur d'un objet de collection qui fait l'admiration de tous, comme un balai dernière génération, une tenue de Quidditch d'un joueur vedette, un livre rare dédié par un sorcier célèbre ou le tout dernier set pour la fabrication de potions d'un sorcier connu. Pourquoi ne pas prêter cet objet contre certains petits services de la part de vos camarades ?
9	Objet magique	Vous êtes en possession d'un objet magique de grande valeur comme une cape d'invisibilité, une bourse sans fond, un éteignoir ou une carte du château intelligente indiquant les divers passages secrets du château, un chaudron en or ou en carapace de crabe de feu par exemple. Gardez le secret à moins que vous ne désiriez attirer la convoitise des autres élèves.
10	Prodige	Depuis votre naissance, vous êtes doté d'une grande force, d'une endurance hors du commun ou d'une capacité intellectuelle qui dépasse celle des autres enfants de votre âge. La magie vous a fait un don précieux qui double la valeur de l'une de vos caractéristiques.
11	Riche	Vous et votre famille êtes riches, pour ne pas dire riches. Vous possédez tant d'argent que vous ne savez pas quoi en faire. Chaque trimestre, vous possédez plusieurs dizaines de Gallions (généralement 100 par année) pour vos emplettes. Pratique quand il s'agit d'obtenir des ingrédients pour potions ou tout autre matériel pour vos escapades nocturnes.
12	Sorts innés	Bien avant de savoir qu'il vous fallait une baguette pour lancer des sorts, vous vous êtes entraîné et avez appris à les lancer de manière innée. Vous maîtrisez 3 sorts basiques (niveau 0 ou 1) que vous lancez comme des sortilèges innés.





4.2 CROCHE-PATTES DU DESTIN

D10	Croche-pattes	
1	Amour à sens unique	Vous êtes tombé amoureux d'une personne qui vous déteste ou qui ne connaît même pas votre existence. Malgré tous vos efforts, celle-ci n'arrive pas à vous considérer autrement que comme un élève parmi tant d'autres et cela vous brise le cœur. Peut-être même cette personne est-elle votre rival(e) d'une des autres Maisons ? Pas toujours facile à vivre au quotidien.
2	Dénigré	Des rumeurs courent sur vous. Celles-ci peuvent être vraies ou fausses, mais elles persistent quoi que vous fassiez, vous empêchant de donner votre plein potentiel quand il s'agit de négocier ou de lier de nouvelles relations. Vous attirez également plus l'attention des personnes sensées vous surveiller car – même si ces rumeurs sont fausses – elles pourraient bien posséder un fond de vérité.
3	Honni	Votre famille vous déteste et vous le fait savoir. Vous ne recevrez aucune aide venant de sa part et n'espérez surtout pas passer vos vacances chez vous. Plus vous serez loin d'elle et plus elle se portera bien. N'espérez pas de signature de leur part pour une éventuelle sortie ou tout autre événement qui pourrait vous rendre heureux.
4	Hybride	Vous être un hybride de première génération, ce qui signifie que l'un de vos parents est un être magique. De plus, ce dernier est une créatures peu recommandable, comme un Géant ou un Troll, ou vous avez hérité de nombreuses caractéristiques physiques visibles et difficilement dissimulables. Pour connaître les avantages et désavantages de votre ancêtre magique en fonction de la génération à laquelle vous appartenez, rendez-vous aux chapitre « Jouer un personnage hybride » de ce manuel.
5	Inapte	Vous êtes mauvais dans une matière enseignée (vol en balais, métamorphose, Défense contre les Forces du Mal, Potions, etc.) et même le fait de bosser comme un fou ne vous permet pas de vous en sortir. Vous avez beau connaître tous vos cours par cœur, vous êtes incapable de mettre en pratique ce qui vous est demandé. Avec le temps, cette inaptitude peut laisser la place à un résultat médiocre, mais n'espérez pas trop.
6	Limitation	Un objet que vous possédez est vital pour vous (lunettes, gouttes pour les yeux, le nez, inhalateur, etc.) et vous êtes considérablement limité sans lui.
7	Maudit	Vous avez été la cible d'une malédiction durant votre enfance. Vous êtes désormais incapable d'effectuer une action particulière, comme mentir, parler d'un sujet en particulier, blesser une personne volontairement, tricher, ... sans quoi vous êtes atteint de violentes douleurs.
8	Oubliette	Durant votre enfance, vous avez reçu un sortilège d'oubliette volontairement et une partie de votre passé a été totalement effacée. Vous n'avez désormais aucune idée de ce qu'il s'est passé durant cette période, ni les raisons pour laquelle vous avez subi ce sort. Quel secret votre passé recèle-t-il ?
9	Pauvre	Votre famille est pauvre et – par extension – vous aussi. Vous récupérez toujours les vêtements de vos frères et sœurs, ou des affaires de seconde main. Bien entendu, toutes vos possessions – de vos habits à votre matériel scolaire – sont défectueuses. Peut-être même avez-vous hérité d'une baguette qui n'est pas faite pour vous. De plus, vous débutez l'année scolaire avec uniquement 5 Gallions.
10	Phobie(s)	Vous possédez une ou plusieurs phobies qui vous rendent la vie impossible. Vous avez peur des oiseaux, des chats ou des rats. Vous ne supportez pas les plumes d'oiseau ou vous avez peur du noir. Qu'importe la phobie de laquelle vous souffrez, celle-ci vous rend la vie impossible.
11	Souffre-douleur	Une personne influente de votre entourage ne vous supporte pas et vous le fait savoir au quotidien, vous rendant la vie impossible. Qu'il s'agisse d'un professeur, d'un préfet ou d'un camarade influent, attendez-vous à passer de sales moments au cours de votre formation.
12	Trouble de l'apprentissage	Vous êtes plein de bonne volonté mais vous possédez un problème que vous empêche d'apprendre correctement vos leçons. Que ce soient des troubles de la mémoire, de la dyslexie, des troubles de l'attention ou simplement une capacité extraordinaire à oublier où se trouvent vos affaires et vos devoirs, vous ne pouvez pas vous en sortir sans l'aide précieuse de vos amis.

Remarque : Certains coups de ponce et croche-pattes sont incompatibles – comme par exemple, posséder une grande fortune et ne pas avoir d'argent. Dans ce cas, demandez simplement au joueur de relancer le dé ou prenez le résultat suivant ou précédent.



5 AXIOMES DE MAISON, AVANTAGES, DESAVANTAGES ET POSSESSIONS

Chaque personnage possède un certain nombre d'avantages et de désavantages qu'il peut choisir dans le tableau du [chapitre 5.2](#). Mais avant d'attaquer les avantages et désavantages, il est une règle qu'il vous faudra traiter avant de choisir vos avantages et désavantages et ce sont les « axiomes de Maisons ». Les axiomes de Maison représentent une sorte de pack d'avantages et de désavantages que tous les élèves qui entrent dans une certaine Maison de Poudlard possèdent.

Remarque : Ces axiomes de maison n'entrent pas dans le calcul total des points attribués lors de la création du personnage.

5.1 AXIOMES DES MAISONS

Voici les avantages et qui sont automatiquement octroyés au personnage en fonction de la maison dans laquelle il évoluera.

Remarque : Peu importe la maison dans laquelle vous allez évoluer, vos axiomes de Maison correspondent à un total de 1 point.

Gryffondor			
Symbole	Couleur	Qualités requises	Axiomes de maison
	Rouge et or	Courage Force Hardiesse	Courageux +0.5 Force d'âme +1 Téméraire -0.5
Poufsouffle			
Symbole	Couleur	Qualités requises	Axiomes de maison
	Jaune et noir	Débrouillardise Justice Loyauté	Justicier 0.5 Code moral -0.5 Patience +1
Serdaigle			
Symbole	Couleur	Qualités requises	Axiomes de maison
	Bleu et bronze	Créativité Érudition Sagesse	Cérébral -0.5 Érudition +1 Sagesse +0.5
Serpentard			
Symbole	Couleur	Qualités requises	Axiomes de maison
	Vert et argent	Ambition Détermination Ruse	Défaut psychologique -0.5 Fourberie +0.5 Sur le qui-vive +1



5.2 LES AVANTAGES ET DESAVANTAGES PERSONNELS

Achat d'avantages et de désavantages : Vous pouvez dépenser une partie ou la totalité de vos 6 points de création de personnage pour acheter des avantages présentés dans ce chapitre.

Comme mentionné précédemment, le personnage joueur se voit attribuer **6 points de création de personnage** à répartir parmi les divers avantages proposés. Il peut augmenter le nombre de points qu'il possède via le choix de désavantages, qui lui rapportent alors un certain nombre de points supplémentaires.

Exemple d'achat d'avantage : Acheter l'avantage « Animagus » par exemple, coûte 1 point (indiqué dans la colonne coût par un **-1**). On soustrait ce point au total des 6 soit **6-1** ce qui nous donne encore 5 points à disposition.

Exemple d'achat de désavantage : Acheter le désavantage « Bête noire d'un professeur » redonne 1 point (indiqué dans la colonne coût par un **+1**). On ajoute ce point au total des 6 soit **6+1** ce qui nous donne encore 7 points à disposition. Si on avait choisi l'avantage précédemment cité, on aurait donc **6-1+1** soit un total de 6.

Remarques : Mentionnons également qu'il ne sert pas à grand-chose de prendre une dizaine de désavantages afin de pouvoir prendre le plus d'avantages possible, car le personnage ainsi créé ne sera pas intéressant à jouer. Les avantages et désavantages se classent en deux catégories : les **avantages et désavantages personnels**, qui touchent aux compétences, caractéristiques et à la sphère d'influence des personnages (amis, ennemis, famille, ...) et qui sont décrits dans la table suivante, et **possessions matériels** (objets magiques, familial, balai et baguette) qui sont décrits dans les sous-chapitres suivants. Pensez donc à garder quelques points pour ces autres catégories.

Avantages et désavantages	Description	Coût
Affinité avec...	Vous possédez une affinité particulière avec d'autres créatures et êtres, comme les êtres de l'eau, des créatures surnaturelles, les esprits ou certains animaux fantastiques, qui vous octroient un bonus de 15% en cas d'interaction avec elles.	-1
Ami(e) d'une année supérieure	Bien que débutant dans votre école, vous vous êtes déjà lié d'amitié avec un élève évoluant dans une année supérieure à la vôtre. Cet ami vous sera d'une grande aide en cas de problème ou de question, ou pourra être une source de réconfort en cas de problème ou de peine de cœur.	-1
Amoureux collant	Un élève est follement amoureux de vous, mais ce n'est pas réciproque. Vertueux, il n'aura de cesse de vous couvrir d'attentions et de vous suivre partout. Embêtant pour vos sorties nocturnes et vos tentatives de triche.	+1
Animagus	Vous possédez la capacité magique de vous métamorphoser en un animal qui est le reflet de votre personnalité (cf. chapitre Animagus de ce manuel). Octroie une nouvelle compétence Animagus à 20% (degré de maîtrise maximal : 90%). Vous pouvez choisir d'être déclaré au Ministère de la Magie ou non, avec toutes les conséquences que cela implique.	-2
Apathique	Vous avez toujours du mal à vous lancer dans l'action, ce qui se traduit naturellement par un malus de 2 en initiative.	+0.5
Baguette bruyante	Votre baguette produit de petites détonations à chaque fois que vous lancez un sortilège, ce qui ne vous facilite pas la vie pour passer inaperçu. Occasionne un malus de 15% en discrétion quand vous lancez un sortilège.	+0,5
Bavard	Vous avez tendance à parler plus que les autres et, lorsque vous êtes lancés dans une conversation, il est difficile de vous arrêter, un comportement que vos professeurs et vos camarades n'apprécient pas toujours.	+0.5
Benjamin de la famille	Vous êtes issu d'une grande famille et, malheureusement pour vous, vous êtes le dernier né. Vous récupérez toutes les affaires de vos grands frères/sœurs et celles-ci sont loin d'être en bon état. De quoi attirer les moqueries de vos camarades.	+0.5
Bête noire d'un professeur	Un professeur a décidé que tout ce qui ne va pas dans sa classe est nécessairement de votre faute. Préparez-vous à subir des punitions injustes, à recevoir des mauvaises notes non méritées et à perdre des points de Maison sans raison apparente.	+1
Bouc émissaire	Vous ne savez pas pourquoi mais vous êtes toujours au mauvais endroit, au mauvais moment. Les punitions et les retraits de points de Maison semblent pleuvoir sur vous en permanence, même si vous êtes rarement responsable.	+0.5



Cérébral	Vous avez tendance à trop réfléchir avant d'agir, si bien que vous perdez un temps précieux dans les situations périlleuses. Cela se traduit par un malus de 1 lorsque vous déterminez l'initiative de votre personnage pour agir. Remarque : <i>Axiome des Serdaigles</i>	+0.5
Chanceux	Tout semble vous sourire et la majeure partie des actions que vous entreprenez se solde par de brillantes réussites. Vous êtes naturellement doué dans tout ce que vous faites. La zone de réussite critique passe à 001-010.	-2
Charismatique	Vous êtes plus charismatique que la moyenne ou c'est peut-être votre beauté exotique qui vous rend si irrésistible. Tous vos jets d'APParence pour séduire ou intimider une personne se font avec un bonus de +15%	-0.5
Chouchou d'un professeur	L'un de vos professeurs vous adore et semble ne vous questionner que quand vous connaissez la réponse ou qu'il s'agit d'un thème qu'il sait que vous maîtrisez. A vous les points de Maison, même si ce n'est que rarement mérité	-1
Code moral	Vous possédez un code moral strict qui dicte vos actions dans votre vie quotidienne. Vous ne pouvez, par exemple, agir qu'en cas de légitime défense ou vous ne pouvez pas tricher, vous devez impérativement respecter la parole donnée, vous ne pouvez pas mentir ou vous êtes obligé de combattre les injustices. Choisissez un code moral, en accord avec le Maître du Jeu, et tenez-vous-y durant toute votre scolarité. Remarque : <i>Axiome des Poufsouffles</i>	+0.5
Communicatif	Vous êtes à l'aise lorsque vous devez communiquer et à vous faire comprendre de votre interlocuteur. Toute interaction sociale (commandement, baratin, persuasion, psychologie, etc.) se fait avec un bonus de 10%.	-1.5
Courageux	Le joueur peut – une fois par scénario – faire preuve d'un courage à toute épreuve durant une action (sauvetage, combat pour aider une amie, etc.). Cela se traduira par un bonus à toutes ses actions de 30% durant cet acte. Remarque : <i>Axiome des Gryffondors</i>	-0.5
Défaut psychologique	Vous possédez une limitation psychologique qui vous limite dans vos relations sociales. Vous pouvez être ambitieux, râleur, menteur, orgueilleux, sans scrupules, susceptible, paresseux, cafteur, colérique, envieux, cleptomane, raciste, violent, etc. Remarque : <i>Axiome des Serpentards</i>	+0.5
Dernier de la classe	Travailler n'est pas votre fort ou vous avez besoin de tricher en permanence pour finir vos devoirs et passer vos examens. Accéder aux années supérieures s'avèrera difficile.	+2
Doué pour...	Vous avez de grandes facilités une langue étrangère, les runes, les énigmes ou tout autre domaine qui sort du cadre scolaire. Donne un bonus de 10% dans ce domaine. Chaque jet pour gagner de l'expérience dans ce domaine octroie 1/3 de point(s) en plus.	-1
Endormi	Vous manquez d'énergie dans votre vie de tous les jours et il vous faut généralement quelques heures de sommeil en plus pour vous sentir apte à attaquer la journée. Pour vous, les activités extrascolaires sont synonymes de sommeil en moins, ce qui vous rebute	+0.5
Éducation mixte	Bien que né-sorcier, vous avez été élevé chez des moldus ou inversement. Donne accès aux compétences moldus en même temps que celles des sorciers. Vous n'avez cependant la maîtrise de base que de l'une des deux catégories de compétences (au choix du joueur) Remarque : Adaptation du background en conséquence	-1.5
Empathie	Vous parvenez généralement à interpréter l'état d'esprit d'une personne en la regardant ou vous pouvez deviner – dans une certaine mesure – ce à quoi elle pense. Donne un bonus de 15% en psychologie pour les humains. Chaque jet pour gagner de l'expérience dans cette compétence octroie 1/3 de point(s) en plus.	-1
Érudition	Vous êtes naturellement doué dans une compétence intellectuelle. Choisissez une compétence de type « connaissances », « mythes et légendes » ou « langues ». Vous gagnez un bonus de 15% dans cette compétence ce qui peut vous permettre de dépasser, à la création, le bonus maximal de 50%. Les jets de gain d'expérience dans cette compétence donnent 1/3 de point(s) en plus. Remarque : <i>Axiome des Serdaigles</i>	-1



Excellent joueur de...	Vous êtes doué dans un jeu de sorcier ou un jeu moldu. Votre compétence dans ce jeu est augmentée de +20%	-0.5
Facilités en...	Vous avez des facilités pour apprendre dans une certaine matière scolaire. Donne un bonus de 10% dans une matière scolaire. Chaque jet pour gagner de l'expérience dans cette matière octroie 1/3 de point(s) en plus.	-1
Faiblesse immunitaire	Vous possédez un système immunitaire défaillant et vous avez l'impression d'attraper toutes les maladies qui traînent. Vous résistez aussi difficilement aux poisons et autres venins. Quand vous devez effectuer un jet de résistance contre la VIRulence d'une maladie ou d'un poison, celle-ci est augmenté de 2. Un conseil, gardez toujours une fiole d'antidote à portée de main, ça pourrait s'avérer utile.	+0.5
Famille influente	Votre famille est très connue et influente dans le monde des sorciers, ce qui provoque l'admiration de la part des autres élèves et professeurs de Poudlard.	-1
Fauché	Vos parents n'ont que peu de moyens ou ne veulent pas vous donner trop d'argent de poche, ce qui est frustrant lors des sorties ou pour des achats extra-scolaires. Vous débutez votre année scolaire avec uniquement 8 Gallions d'argent de poche (contre 15 en temps normal)	+0.5
Force d'âme	Octroie un bonus de 25% aux jets visant à résister à la peur quand vous luttez contre des créatures malveillantes ou que vous subissez un sortilège de ce registre. Remarque : <i>Axiome des Gryffondors</i>	-1
Formule extrême	Vous êtes capable de maîtriser la formule extrême du sortilège de niveau 1 que vous obtenez gratuitement. Remarque : incompatible avec le désavantage Milieu Moldu, qui ne donne pas accès au sort de niveau 1	-1
Fortuné	Vous possédez une grande somme d'argent pour vos dépenses et vos loisirs. Comptez environ 50 Gallions par année à dépenser comme vous l'entendez.	-0.5
Fourberie	Le joueur peut – une fois par scénario – faire preuve de fourberie pour mettre au point un plan visant à nuire à une personne ou un groupe de personnes ou visant à enfreindre les règles. Cela se traduira par un bonus à toutes ses actions de 30% durant la mise au point de ce plan. Remarque : <i>Axiome des Serpentards</i>	-0.5
Fourchelangue	Ajoute une nouvelle langue à 20% de maîtrise et qui possède un degré de maîtrise maximal de 80%	-1
Hybride	Vous possédez un ancêtre qui est un être magique ce qui vous a fait hériter de certaines de ses caractéristiques, capacités et traits physiques. En fonction du nombre de générations qui vous séparent de ce dernier, ces capacités et traits sont plus ou moins prononcés. Ancêtre magique possible : Elfe de maison, Gobelin, Vampire, Vélane Ancêtre déconseillé : Géant, Troll Pour connaître les avantages et désavantages de votre ancêtre magique en fonction de la génération à laquelle vous appartenez ainsi que le coût lors de la création de votre personnage, rendez-vous aux chapitre « Jouer un personnage hybride » de ce manuel.	-2 -1.5 -1
Impulsif	Vous avez du mal à maîtriser vos émotions et c'est souvent elles qui vous font agir, au détriment du bon sens. Tous les jets visant à résister au stress ou aux pertes de sang-froid se font avec un malus de 10%.	+0.5
Incapable d'aimer	Vous avez été conçu alors que l'un de vos parents était sous l'effet du Philtre d'amour Amortentia. De fait, vous êtes incapable d'aimer ou de ressentir de l'amour pour quiconque.	+1
Initié au duel	Vous êtes un habitué des duels magiques et vous connaissez quelques petites techniques pour être plus rapide que vos adversaires. Dès lors, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en initiative pour attaquer votre adversaire (lorsque vous lancez des sorts classiques)	-0.5
Justicier	Le joueur peut – une fois par scénario – appliquer son code de l'honneur pour empêcher un acte malveillant. Cela se traduira par un bonus à toutes ses actions de 30% durant cet acte. Remarque : <i>Axiome des Poufsouffle</i>	-0.5





Lacunes en ...	Vous avez des difficultés pour apprendre dans une certaine matière scolaire. Donne un malus de 10% dans une matière scolaire. Chaque jet pour gagner de l'expérience dans cette matière octroie 1/3 de point(s) en moins.	+1
Legilimens	Vous possédez la capacité de pénétrer les pensées d'une personne (à l'aide du sortilège Legilimens) pour en extraire les souvenirs. Avec de l'entraînement, vous pouvez également modifier des souvenirs ou en imposer de faux sans que la personne ne s'en aperçoive. Donne une compétence Legilimancie à 15% de maîtrise. Maîtrise maximale 80%	-2
Lent à la détente	Les duels magiques ne sont pas votre fort et vous ne parvenez pas à lire le comportement de votre adversaire durant ceux-ci. Lors de duel magique, vous lancez vos sortilèges avec un malus de -3 en initiative	+0.5
Mal de lévitation	Comme certaines personnes souffrent de mal des transports, vous êtes malade dès que vous lévitez. Que ce soit via un sortilège, une potion ou par d'autres moyens, léviter vous procure des nausées violentes et vous rend incapable d'agir.	+0,5
Mal des Portoloins	Comme certaines personnes souffrent de mal des transports, vous êtes malade dès que vous utilisez des Portoloins. En utiliser ne serait-ce qu'un vous procure des nausées violentes et vous rend incapable d'agir.	+0,5
Malchanceux	Vous semblez attirer la malchance sur vous. A chaque fois qu'on vous demande un jet de chance, celui-ci se fait avec un malus de 15%	+0.5
Mauvais en...	Vous êtes mauvais dans une compétence non-scolaire. Chaque jet pour gagner de l'expérience dans cette matière octroie 1/3 de point(s) en moins.	+1
Métamorphomage	Vous possédez la capacité magique de vous métamorphoser spontanément, sans l'aide d'une potion ou d'un sortilège. Vous pouvez ainsi prendre l'apparence de n'importe qui ou simplement changer votre âge, votre sexe ou une partie de votre physique. Avec de la concentration, un métamorphomage peut même prendre l'apparence d'un fantôme. Lorsque vous ressentez de puissants sentiments (joie, colère, tristesse), votre chevelure se colore spontanément, devenant rose, bleu, violette selon votre humeur. Cet avantage octroie une nouvelle compétence : Métamorphomage à 20% (degré de maîtrise maximal : 90%).	-2
Né-Moldu	Vous n'avez découvert la magie que très récemment, lors de l'arrivée de la lettre d'admission à Poudlard. Personne n'a pu vous apprendre la magie jusque-là, ce qui fait que vous ne possédez pas le sort gratuit lors de la création de votre personnage. Certaines incompréhensions et quiproquo sont à prévoir durant votre première année scolaire.	+1
Occlumens	Vous possédez la capacité de vous protéger contre les intrusions mentales et contre certaines capacités de créatures magiques. Donne une compétence Occlumancie à 15% de maîtrise. Maîtrise maximale 80%	-1
Opposant plus âgé	Un élève bien plus âgé que vous ou un préfet ne vous aime pas du tout et fera tout pour vous mettre des bâtons dans les roues durant votre scolarité. Remarque : Quand votre opposant quitte l'école, il sera remplacé par un nouvel élève que vous vous serez mis à dos entre-temps.	+0.5
Optimiste	Vous êtes d'un naturel optimiste et il en faut beaucoup pour vous démoraliser. Aussi mauvaise que la situation puisse être, vous arrivez toujours à voir le positif. Les malus qui s'appliquent à cause de la tristesse ou du découragement ne s'appliquent pas à vous	-0.5
Paranoïaque	Vous avez l'impression que le monde entier vous veut du mal et qu'on vous surveille en permanence. Vous avez tendance à voir des conspirations à votre encontre là où il n'y a rien, ce qui vous empêche souvent de dormir ou de vous concentrer sur vos tâches.	+1
Parle à voix basse	Vous parlez à voix basse et il est difficile de vous comprendre. On doit souvent vous demander de répéter ce que vous dites et cela a tendance à agacer votre interlocuteur. Pour vous, crier revient à parler fort pour un élève classique.	+0.5
Parle fort	Vous avez tendance à parler trop fort, ce qui ennuie vos camarades et vos professeurs. Pour vous, chuchoter revient à parler normalement pour un autre élève. Vous êtes souvent rappelé à l'ordre en cours et dans les couloirs, et il n'est pas rare que vous écopiez de punitions.	+0.5



Patience	Vous êtes patient ce qui se traduit par un bonus de 15% aux recherches magiques, enchantements d'objets, rituels longs et complexes... réduit également le temps de préparation des potions d'1/3. Remarque : <i>Axiome des Poufsouffle</i>	-1
Perfectionniste	Vous ne supportez pas que vos devoirs soient laissés en plans ou bâclés et vous prenez toujours plus de temps que les autres pour qu'ils soient parfaits. Cela vous attire de bonnes notes mais diminue considérablement votre temps libre. Augmente de 1/3 le temps nécessaire pour faire ses devoirs et inflige un malus de 15% dans les compétences intellectuelles durant 24 heures si ceux-ci ne sont pas faits correctement	+1
Petit(e) ami(e)	Vous êtes amoureux ou amoureuse et c'est réciproque. La personne aimée vous sera d'une grande aide durant votre scolarité mais cela vous laissera beaucoup moins de temps pour vos activités extrascolaires.	-1
Phobie	Vous possédez une phobie (araignée, noir, eau, claustrophobie, etc.) qui vous limite dans un certain domaine. Cela vous inflige de gros malus quand vous êtes en contact avec l'objet de votre phobie.	+0.5 ou +1
Physique disgracieux	Vous possédez une particularité physique qui fait que vous êtes hors des normes de beauté classiques (acné, verrues, cicatrice mal guérie, bec de lièvre, strabisme, oreilles en feuilles de chou, etc.). Cela vous inflige un malus de 10% dans la compétence APParence et provoque les moqueries de vos camarades.	+0.5 ou +1
Poissard	Peu importe ce que vous faites, il semble que la poisse vous poursuive. Vous êtes d'un naturel maladroit et vous laissez souvent tout tomber par terre. La zone pour les échecs critiques passe de 091-100 Remarque : non compatible avec Chanceux	+2
Précoce	Vous êtes naturellement doué pour la magie. Vous connaissez, au choix : un sortilège de niveau 1 et de niveau 0 de plus que celui possédé par les autres élèves, ou un Sortilège de niveau 1 et une potion de niveau 1, ou deux potions de niveau 1. (Ces sortillèges sont lancés avec votre POUvoir comme les autres sortillèges de base) Remarque : Non cumulable avec Surdoué	-2
Premier de la classe	Les études sont votre sacerdoce. Vous bénéficiez d'un bonus de 15% lors des interrogations écrites ou orales et il ne vous faut qu'1/3 du temps nécessaire pour faire vos devoirs. Vous attirez également les récompenses et les points de Maison	-1
Problèmes respiratoires	Vous êtes asthmatique, à moins que vous ne possédiez une grosse allergie à un élément commun comme le pollen, la poussière ou les acariens. Sans vos médicaments, toute activité physique devient très difficile	+1
Problèmes visuels	Sans vos lunettes, vous ne pouvez pas voir de près ou de loin ou alors tout devient déformé. Vos jets de PERception (vue) se font alors comme PERx1 au lieu de PERx5.	+1
Réactif	Toujours sur le qui-vive, vous êtes très réactif pour agir en premier, ce qui se traduit naturellement par un bonus en initiative de +2 lors de vos actions.	-0.5
Réservé	Vous rencontrez des difficultés à communiquer et à vous faire comprendre de votre interlocuteur. Toute interaction sociale (commandement, baratin, persuasion, psychologie, etc.) se fait avec un malus de 10%.	+1.5
Résistance immunitaire	D'aussi loin que vous vous souvenez, vous avez toujours été plus résistant que vos camarades aux maladies et autres substances potentiellement dangereuses pour votre organisme. Quand vous devez effectuer un jet de résistance contre la VIRulence d'une maladie ou d'un poison, celle-ci est diminuée de 2. Les maladies ou poisons de VIRulence 2 ou moins ne vous affectent donc pas.	-0,5
Résurgence	L'un de vos ancêtres lointains était un être magique et certaines de ses caractéristiques, capacités et traits physiques ont refait surface, bien que vos parents soient humains Ancêtre magique possible : Tous Pour connaître les avantages et désavantages de votre ancêtre magique, rendez-vous au chapitre « Jouer un personnage hybride » de ce manuel.	-0.5

Sagesse	En recherche de paix intérieure et d'harmonie avec l'univers, le sage cherche sa voie sur le chemin de la méditation. Nouvelle compétence de méditation à 15% (degré de maîtrise maximal : 95%) permettant de se relaxer, de récupérer de la fatigue et du stress, de survivre dans des conditions météorologiques horribles, de résoudre une énigme... Remarque : <i>Axiome des Serdaigles</i>	-0.5
Sang-Pur	Votre famille ne comprend que des sorciers depuis des générations et des générations et votre nom est connu dans le monde des sorciers. Bien souvent, votre famille est conservatrice anti-sang-de-bourbe et anti-hybride mais possède un grand domaine et des richesses et domestiques qui vont avec.	-0.5
Secret inviolable	Vous possédez un secret que vous ne pouvez avouer et qui pourrait vous attirer des ennuis : un membre de votre famille est à Azkaban, est un moldu alors que vous êtes de sang-pur, un membre de votre famille est un hybride, vous avez tenté de lancer un sortilège impardonnable, etc. Remarque : les détails sont à mettre au point avec le Maître du Jeu	+0.5
Self-contrôle	Vous êtes maître de vos émotions et il en faut beaucoup plus que les autres pour vous mettre hors de vous. Tous les jets visant à résister au stress ou aux pertes de sang-froid se font avec un bonus de 10%. Remarque : le bonus est également applicable à la compétence méditation	-0.5
Somnambulisme	Vous vous déplacez dans votre sommeil et il n'est pas rare que vous vous réveilliez hors de votre chambre. Un conseil, dormez avec des chaussures aux pieds car le sol des écoles de magie a tendance à être froid.	+1
Sportif	Le sport est votre sacerdoce. Vous bénéficiez naturellement d'un bonus de 10% en acrobatie/Quidditch, en athlétisme et en bagarre	-1
Sur le qui-vive	Vous bénéficiez naturellement d'un bonus de 15% à tous les jets de compétences visant à dissimuler vos mauvaises actions (vigilance et discrétion pour ne pas vous faire repérer, et persuasion/baratin quand vous devez vous justifier). Remarque : <i>Axiome des Serpentards</i>	-1
Surdoué	Vous êtes très doué pour la magie. Vous connaissez, au choix : un sortilège de niveau 2 et de niveau 1 de plus que celui possédé par les autres élèves, ou un Sortilège de niveau 2 et une potion de niveau 2, ou une potion de niveau 2 et une potion de niveau 1. Remarque : Non cumulable avec Précocité	-2
Surpoids	Vous avez tendance à grignoter entre les repas et vous êtes un peu trop gros pour votre âge. Ce surpoids vous inflige un malus de 10% dans les compétences bagarre, Athlétisme et Acrobatie/Quidditch.	+1
Téméraire	Vous avez tendance à confondre courage et témérité et vous vous mettez dans des situations dangereuses en ne le remarquant que quand il est trop tard. Remarque : <i>Axiome des Gryffondors</i>	+0.5
Troisième œil	Vous possédez une vue magique qui vous permet de voir au-delà des illusions ou de percevoir l'invisibilité. Cette compétence s'ajoute à vos autres perceptions et se fait comme un jet de PERceptionx4.	-2
Voyant véritable	Vous avez des visions qui peuvent provenir du passé, du présent ou de l'avenir mais vous n'arrivez pas à les contrôler. Ces visions peuvent cependant s'avérer très utiles pour vous éviter des ennuis ou pour vous fournir des informations sur les événements importants à venir.	-2



5.3 POSSESSIONS MATERIELLES

5.3.1 LE BALAI

Achat d'avantages et de désavantages : Vous pouvez dépenser une partie ou la totalité de vos 6 points de création de personnage pour acheter des avantages présentés dans ce chapitre.



Le balai revêt une grande importance dans le monde d'Harry Potter. Il est – avec le tapis volant – l'un des seuls moyens de transport volant reconnu et autorisé par le Ministère de la Magie. Mais le balai n'est pas qu'un moyen de transport. Il permet également d'affirmer quel Sorcier on est en lui ajoutant diverses petites améliorations magiques qui peuvent soit booster ses

performances, soit le rendre plus sûr et plus confortable. Les fabricants ensorcellent presque toujours leurs balais avec des sorts d'ascension, de descente, d'accélération, ou encore d'assistance. Certains balais sont également équipés d'options supplémentaires, comme l'antivol magique ou bien le vernis anti-maléfice.

Tous les élèves débutent la partie avec un balai classique, c'est-à-dire sans améliorations. Ils peuvent ensuite décider de dépenser quelques points de création pour doter celui-ci d'améliorations et d'options diverses et variées qui le rendront plus performant. Le tableau ci-dessous liste quelques-unes de ces améliorations, leurs effets, ainsi que les points à dépenser pour les acquérir.

Amélioration	Description	Coût
Maniabilité améliorée	Augmente la compétence vol en balai de 5%. Cumulable jusqu'à 25%	-0.5
Gravures à la mode	Quelques gravures, dorures et autres décorations qui donnent un bonus de 15% aux jets d'APParence quand le personnage veut frimer	-0.5
Enchantement d'accélération	Permet, une fois par heure, d'effectuer une accélération qui double la valeur de mouvement durant 1 minute	-0.5
Antivol	Empêche les autres sorciers d'utiliser le sortilège Accio sur votre balai	-0.5
Anti-maléfice	Tous les maléfices lancés sur votre balai ont 25% de chance d'échouer. Lancer 1d00, si le résultat est compris entre 076 et 000 (bornes comprises), alors le maléfice échoue	-1
Renforcement	Permet de prendre un passager supplémentaire avec soi	-0.5
Enchantement d'adhérence	Donne un bonus de 20% en cas de déséquilibre pour rester sur son balai	-0.5
Enchantement de coussinage	Permet à votre balai d'être beaucoup plus confortable	-0.5
Enchantement de freinage	Permet d'effectuer des freinages brutaux sans risque de tomber de son balai	-0.5
Pilote automatique	Un pilote automatique qui vous permet de lâcher momentanément votre balai tout en lui donnant des ordres simples qu'il effectuera (Plus haut, plus bas, à gauche, à droite, accélère, ralentis, etc.)	-1.5
Enchantement de désillusion temporaire	Permet d'être partiellement invisible durant une minute environ. Octroie un bonus de 75% en discrétion. Utilisable uniquement au décollage et à l'atterrissage	-1

Remarque : Il est important de se rappeler que – bien que tous les élèves possèdent un balai quand ils entrent à l'école – l'utilisation de celui-ci est interdite pour la première année à Poudlard. Les balais personnels sont donc confisqués et enfermés dans un cabanon à côté de la zone de vol et rendus lors des cours de vol en balais. Après la première année, ils sont rendus à leur possesseur. 0 point dépensé donne droit à un Brossedur sans aucun bonus et déjà bien utilisé.

Exemple : *Manchevif gravé : un balai à la maniabilité considérablement améliorée (+15% en vol en balais) possédant un sort d'adhérence d'excellente qualité et un enchantement de freinage très efficace (octroie des bonus pour certaines figures de Quidditch). Pour plus de frime, ce balai est sculpté de vifs d'or sur les deux côtés et d'entrelacs de lierre tout au long de son manche (Apparence +15% pour la frime). Coût total : 3 points*





5.3.2 LE FAMILIER

Achat d'avantages et de désavantages : Vous pouvez dépenser une partie ou la totalité de vos 6 points de création de personnage pour acheter des avantages présentés dans ce chapitre.



Quand un sorcier débute son apprentissage, il peut choisir un familier. Le familier n'est pas une obligation mais représente un avantage pour de jeunes élèves curieux. Quand il crée son personnage, le joueur peut décider de dépenser un certain nombre de points pour obtenir un familier au-dessus de la norme. S'il choisit de ne pas dépenser de point, son familier aura les caractéristiques décrites dans les exemples de familiers du bestiaire des animaux fantastiques. En dépensant quelques points, le joueur peut « ajouter » une ou plusieurs capacités et compétences à son familier. Le tableau ci-dessous décrit ces « *ajouts* » et leur coût :

Nom	Description	Coût
Armure	Ajoute une réduction de dégâts de 2 au familier	-1
Capacité physique extraordinaire	Peut, une fois par jour, effectuer une action qui dépasse de loin les compétences physiques classiques du familier, comme par exemple un saut gigantesque, une course très rapide, voler dans une tempête sans se fatiguer, remonter une chute d'eau en nageant, etc.	-2
Chance extraordinaire	Une fois par partie, le familier peut retenter un jet de compétence ou de caractéristique manqué	-1
Déplacement rapide	Augmente de 3 le déplacement du familier	-1
Intelligence humaine	Monte l'intelligence du familier à 3d6+6 – Moyenne 16-17	-2
Insensibilité (poisons)	Le familier est totalement insensible aux poisons et à leurs effets	-2
Lien empathique	Le familier peut communiquer ses émotions à distance (peur, faim, chaleur, sérénité) à son maître. Plus la distance est grande et plus cette compétence s'affaiblit.	-1
Lien sensoriel	Le familier est lié de manière sensorielle à son maître. Ce dernier peut effectuer des jets de PERception via ce dernier (la difficulté augmente en fonction de la distance)	-1
Parole	Le familier est capable de parler comme un humain	-1
Soin	Une fois par jour, le familier peut régénérer ses blessures en dormant durant 6 heures complètes. Permet de récupérer 1 point de vie et refermer les blessures graves	-1

Remarque : D'autres animaux fantastiques peuvent devenir des familiers pour sorcier sous certaines conditions. Voir la rubrique « REMARQUES » du bestiaire.

5.3.3 OBJETS MAGIQUES MINEURS

Achat d'avantages et de désavantages : Vous pouvez dépenser une partie ou la totalité de vos 6 points de création de personnage pour acheter des avantages présentés dans ce chapitre.

Divers objets magiques mineurs existent et peuvent rendre de fier service aux jeunes Sorciers débutant leur scolarité. Ceux-ci sont décrit ci-dessous :





Nom	Description	Coût
Appareil photo magique	Un appareil photo mécanique pouvant prendre des photos sur lesquelles les sujets peuvent bouger	-1
Cartes de chocogrenouille	Vous possédez des cartes de chocogrenouille avec plusieurs dizaines de doubles qui pourront être échangées contre d'autres cartes ou des services	-0.5
Chaudron à régulation de température	Ajoute un bonus de 5% en création de potions en plus des caractéristiques basiques du chaudron.	-0,5
Chaudron à touillage automatique	Ajoute un bonus de 5% en création de potions en plus des caractéristiques basiques du chaudron.	-0,5
Chaudron en cuivre	Diminue de 25% le temps de chauffage d'une étape de création de potion et donc le temps global de préparation de la potion	-1
Chaudron en laiton	Diminue de 15% le temps de chauffage d'une étape de création de potion et donc le temps global de préparation de la potion	-0.5
Chaudron pliable	Permet de transporter ou cacher plus facilement son chaudron en plus des caractéristiques basiques du chaudron.	-0,5
Chocolat	Vous possédez deux plaques de chocolat (magique) qui vous redonnent un coup de fouet au moment où vous en aurez le plus besoin	-0.5
Ceinture à potions	Permet de fixer 4 fioles contenant des potions. Quand vous cherchez une potion de votre inventaire durant un combat et que celle-ci se trouve sur cette ceinture, vous agissez durant la phase 2 de combat au lieu de la phase 3.	-1
Clé enchantée	Clé qui s'adapte à chaque serrure et qui permet de la déverrouiller, qu'elle soit verrouillée magiquement ou non. Utilisation 1x par trimestre	-1.5
Encre multicolore	Une encre magique qui change de couleur en permanence. Nombre de fioles x5	-0.5
Jeu d'échecs Sorciers	Un jeu d'échec version Sorciers dont les pièces obéissent aux ordres du Sorcier. Ne reste plus qu'à se faire obéir de celles-ci en pratiquant aussi souvent que possible.	-1
Jeu de Baveboulles	Un jeu complet de Baveboulles	-0.5
Miroir à double sens	Permet de dialoguer avec une autre personne possédant un miroir semblable. A vous de déterminer qui possède le second miroir.	-1.5
Multiplottes	Jumelles de cuivre, possédant toutes sortes de boutons et de cadrans. Elles permettent de revoir une action, de faire des ralentis et de détailler image par image n'importe quel moment d'un match de Quidditch observé.	-1
Papier à lettre de beuglante	Vous possédez 3 belles lettres de beuglantes qui vous permettront de vous venger des personnes que vous n'appréciez pas	-0.5
Parchemins ignifugés	6 parchemins qui ne brûlent pas	-0.5
Plante carnivore en pot	Une petite plante carnivore magique qui se chargera de dévorer les nuisibles qui pourraient vous empêcher de passer de bonnes nuits réparatrices	-1
Poudre de cheminette	1 plein sachet de poudre de cheminette pour 6 utilisations. Interdit mais tellement pratique quand on ne sait pas transplaner.	-1.5
Rappeltout	Cet objet vire au rouge quand la personne a oublié quelque chose. Cela ne lui indique cependant pas ce qu'elle a oublié	-0.5
Sac à capacité étendue	Un sac dont la contenance a été magiquement augmentée. Peut contenir de nombreux objets du moment que ceux-ci peuvent entrer par la poche. Les objets stockés deviennent également plus légers.	-1.5
Scutoscope	Une sorte de toupie qui siffle, tourne et brille quand un danger approche.	-2
Sonde de sincérité	Objet utilisé pour détecter des objets magiques dissimulés volontairement. La sonde ressemble à une longue tige d'or, souple et est utilisée par les gardiens de plusieurs structures magiques comme le Ministère de la Magie.	-2

5.3.4 LA BAGUETTE MAGIQUE ET SA CREATION

Achat d'avantages et de désavantages : Vous pouvez dépenser une partie ou la totalité de vos 6 points de création de personnage pour acheter des avantages présentés dans ce chapitre.





Lors de la création de votre baguette, vous pouvez choisir de la personnaliser de différentes manières, choisissant le bois dans laquelle elle est fabriquée, son cœur et les bonus qu'elle vous octroiera entre autres. Vous pouvez également choisir de tirer aléatoirement ces caractéristiques en suivant les quelques étapes suivantes :

✓ Création aléatoire d'une baguette magique



La majorité des sorciers obtiennent leur baguette juste avant leur scolarisation, soit vers onze ans. En règle générale, ils achètent celle-ci chez un vendeur, mais il arrive également que celle-ci vienne d'un membre de la famille, pour des raisons sentimentales ou financières. Les élèves britanniques allant généralement chez Ollivander, les caractéristiques des baguettes sont sensiblement les mêmes, car les matériaux pour leur fabrication sont limités. En suivant les quelques étapes suivantes, vous pourrez déterminer ses caractéristiques :

✓ Le bois de la baguette

La date de naissance d'un sorcier peut influencer le bois de sa baguette selon le calendrier celtique :

24 décembre - 20 janvier : Bouleau
21 janvier - 17 février : Sorbier
18 février - 17 mars : Frêne
18 mars - 14 avril : Aulne
15 avril - 12 mai : Saule
13 mai - 9 juin : Aubépine
10 juin - 7 juillet : Chêne

8 juillet - 4 août : Houx
5 août - 1er septembre : Noisetier
2 septembre - 29 septembre : Vigne
30 septembre - 27 octobre : Lierre
28 octobre - 24 novembre : Roseau
25 novembre - 23 décembre : Sureau

Si vous ne désirez pas utiliser cette règle, vous pouvez suivre les réputations des baguettes en fonction de leur bois ou tirer aléatoirement celui-ci. Pour ce faire, lancez 1d100 et référez-vous au tableau ci-dessous :

D100	Bois	Réputation
001-002	Acacia	Difficile à utiliser, très sélectif du sorcier qu'il choisit et préfère les sorciers doués
003-004	Acajou	Efficace pour la métamorphose
005-006	Amourette	Bois solide et dense qui s'accorde avec les sorciers possédant une forte volonté et une puissante magie.
007-008	Aubépine	Contradictoire, peut autant exceller dans les sorts de guérison que dans les maléfices, convient aux sorciers de nature conflictuelle
009-010	Aubépine des marais	Favorise les potions, plus particulièrement les poisons
011-012	Aulne	Bois très rigide qui aime les sorciers au tempérament opposé au sien, très bien adapté aux sortilèges informulés
013-014	Bouleau	Particulièrement efficace pour les sortilèges délicats, nécessitant des manipulations précises.
015-016	Cèdre	Synonyme de force de caractère et de loyauté
017-018	Cerisier	Possède un pouvoir mortel, nécessite une maîtrise de soi et une force mentale exceptionnelle
019-020	Charme	Raffiné et sensible, choisit les sorciers passionnés
021-022	Châtaignier	Bois au caractère changeant, très influencé par le cœur avec lequel il compose une baguette et par la personnalité de son propriétaire
023-024	Chêne blanc	Loyal, exige force, courage et fidélité de la part de son sorcier et s'associe bien aux sorciers dotés d'une puissante intuition et d'une grande affinité avec la nature
025-026	Chêne rouge	Pour le duel, aime les sorciers rapides, convient parfaitement aux sorciers à l'esprit vif et adaptable
027-028	Cornouiller	Bois espiègle et malicieux qui est affilié aux sorciers pouvant les amener dans de nombreuses situations amusantes ou excitantes, produit des baguettes plutôt bruyantes
029-030	Cyprés	Associé à la noblesse, convient aux braves et aux audacieux
031-032	Ébène	Fait pour les propriétaires fidèles à leurs convictions, qui ont le courage d'être eux-mêmes





033-034	Épicéa	Demande de la poigne et de la conviction de la part de son propriétaire
035-036	Érable	Aime l'ambition, parfait pour les voyageurs et les explorateurs qui désirent des défis et des changements de décor fréquents
037-038	Érable à sucre	Favorise la fabrication des potions en aidant les ingrédients à se lier entre eux.
039-040	Eucalyptus	Possède une affinité avec le feu et la renaissance. Renforce généralement les sortilèges de feu et ceux de purification.
041-042	Frêne	Entêté comme ses propriétaires, très fidèle et ne fonctionne que très faiblement avec un autre sorcier que celui qu'il a choisi
043-044	Frêne épineux	Contrairement au frêne classique, le frêne épineux a tendance à ne pas tolérer la faiblesse et peut se retourner contre un sorcier ne maîtrisant pas suffisamment son art.
045-046	Hêtre	Bénéficie d'une excellente réputation mais demande une certaine sagesse de la part de son possesseur
047-048	Houx	Un bois rare doté d'un pouvoir protecteur qui aime choisir les sorciers dans des quêtes périlleuses
049-050	If	Connu pour offrir à son propriétaire un pouvoir de vie et de mort et ne jamais choisir un sorcier médiocre ou timide
051-052	Laurier	Attiré par les sorciers énergiques, se laisse facilement conquérir si son maître devient paresseux
053-054	Lierre	Protection accrue contre les maléfices.
055-056	Mélèze	Parfait pour ceux ayant des talents cachés
057-058	Mélèze laricin	Convient aux sorciers possédant une grande résistance physique et une grande endurance, aussi bien physique que mentale.
059-060	Merisier	Bois résistant qui favorise les soins et les sortilèges de protection du corps et de l'esprit.
061-062	Noisetier	Est le reflet de l'émotion de son maître, convient mieux aux sorciers capables de maîtriser leurs émotions
063-064	Noyer	Se retrouve généralement entre les mains d'inventeurs et d'innovateurs, extrêmement docile s'il est maîtrisé
065-066	Noyer noir	Cherche des sorciers profondément perspicaces et ayant un instinct sûr, devient incapable de fonctionner si son possesseur perd sa sincérité et sa conscience de soi
067-068	Orme	Attiré par les sorciers affirmés et digne ayant une grande dextérité magique
069-070	Peuplier	Utile aux sorciers dotés d'une vision morale claire
071-072	Pin	Apprécie la nouveauté et l'inventivité, très sensible aux sortilèges informulés, choisira un sorcier indépendant, curieux, voire mystérieux
073-074	Poirier	Plutôt résistant, choisit les sorciers bienveillants, généreux et sages.
075-076	Pommier	Peu efficace dans la pratique de la magie noire, plutôt fait pour les personnes ayant des aspirations élevées
077-078	Prunellier	Bois aussi dur que l'arbre duquel il provient, idéal pour les duellistes
079-080	Rose	Agit sur l'esprit du sorcier en diminuant le stress et l'anxiété et en lui permettant de rester maître de ses émotions.
081-082	Roseau	Convient aux sorciers sachant faire preuve de souplesse, qui plient sous la pression et l'adversité mais sans jamais se rompre.
083-084	Sapin	Très résistant, demande une certaine endurance et une certaine détermination de la part de son maître, très pratique pour les sorts de métamorphose
085-086	Saule	A des pouvoirs curatifs, idéal pour les sorciers éprouvant un sentiment d'insécurité injustifié et préfère ceux ayant un grand potentiel
087-088	Séquoia	Attiré par les sorciers naturellement chanceux
089-090	Sorbier	Idéal pour les sortilèges de défense et de protection, convient aux sorciers à l'esprit clair et au cœur pur
091-092	Sureau	Aime la puissance, extrêmement difficile à maîtriser
093-094	Sycomore	Avide de découvertes et d'expériences, désire un propriétaire à son image : curieux, dynamique et aventureux
095-096	Tilleul argenté	Fait pour les sorciers possédant le don de divination ou de Legilimancie
097-098	Tremble	Associé à la révolution, parfait pour les sorts de combat et destiné aux duellistes accomplis
099-000	Vigne	Choisit un maître qui a des objectifs élevés étonnant ceux qui pensent le connaître.

Remarque : les différentes définitions de ce tableau proviennent toutes de Pottermore ou de l'ancien site officiel de J.K. Rowling sauf les bois d'eucalyptus et de merisier qui ont été ajoutés à la liste. Les effets manquants dans la liste d'origine ont aussi été complétés.

Exemple de détermination : Larse Montague lance un premier D100 pour déterminer le bois dans lequel est fabriqué sa baguette. Il obtient 026, soit du Chêne rouge.



✦ Le cœur de la baguette

Le cœur d'une baguette est l'élément qui influence le plus sa puissance et ses capacités. Il existe différents cœurs de baguette, même si chaque fabriquant possède une préférence pour certains cœurs. Certains cœurs sont également plus puissants que d'autres. Ainsi les ventricules de dragons et les plumes de phénix donneront des baguettes plus puissantes que des tiges de dictame ou des moustaches de Fléreur. Voici les cœurs de baguette connus et leur réputation et leur réputation. Si vous ne désirez pas choisir le cœur de votre baguette mais le déterminer aléatoirement, lancez un d100 et comparez votre résultat avec le tableau ci-dessous :

Résultat du dé	Catégorie
001-075	Commune
076-085	Peu commune
086-095	Rare
096-100	Rarissime

Une fois la rareté du cœur déterminée, on lance un second D100 dans la catégorie :

Rareté du cœur	Résultat du d100	Cœur	Réputation
Commune	001-033	Crin de licorne	Très fidèle, peu puissant mais rarement sujet à des blocages ou à des fluctuations
Commune	034-066	Plume de phénix	Offre un large éventail de capacités magiques
Commune	067-100	Ventricule de dragon	Puissant et facilite l'apprentissage de sortilèges, mais souvent générateur d'accidents
Peu commune	001-025	Minéral : Corail, Quartz, Améthyste, etc.	Peu puissant mais stable
Peu commune	026-050	Crin ou poil de créature fantastique : Kelpy, Sombrol, Fléreur, Rougarou, Troll, Vélane, etc.	Peu puissant
Peu commune	051-075	Plante : Tige de dictame, racine de mandragore, lierre étrangleur, etc.	Peu puissant
Peu commune	076-000	Autre (au choix du MJ/PJ)	-
Rare	001-020	Croc de Basilic	Puissance moyenne mais peu stable
Rare	021-040	Corne de Jackalope	
Rare	041-060	Corne de Serpent cornu	
Rare	061-080	Ventricule de Snallygaster	
Rare	081-000	Autre (au choix du MJ/PJ)	
Rarissime	001-025	Épine de monstre du Fleuve Blanc	Produit des sortilèges puissants et élégants
Rarissime	026-050	Plume d'oiseau-tonnerre	Extrêmement puissant mais difficile à manier
Rarissime	051-075	Poil de womatou	Extrêmement puissant
Rarissime	076-000	Autre (au choix du MJ/PJ)	-

Remarques : En fonction du vendeur, certains cœurs peuvent être plus ou moins rares. Par exemple, Ollivander est spécialisé dans les cœurs de baguettes en ventricule de dragon. Libre à vous de modifier ces pourcentages en fonction de la provenance de la baguette. Pour la catégorie « Autres », vous pouvez vous référer au Bestiaire des Animaux Fantastiques, ou simplement relancer le dé.

Exemple de détermination de cœur : Larse Montague lance un premier D100 pour connaître la rareté du cœur de sa baguette. Il obtient 072, soit une rareté commune. En jetant un second D100, il obtient 087, soit un cœur en ventricule de dragon



➤ Longueur, épaisseur et flexibilité de la baguette

La longueur de la baguette est généralement proportionnelle à celle du sorcier. Plus le sorcier est grand et plus la baguette sera grande. C'est particulièrement le cas des sorciers qui sont des demi-géants et qui possèdent des baguettes extrêmes grandes. La majorité des baguettes mesurent de 22 à 31 centimètres. Cependant, les baguettes de petite taille ne sont pas représentatives des personnes de petite taille mais des sorciers qui présentent une déficience de la personnalité. Dans ce cas, les personnes de petite taille posséderont simplement des baguettes dans la moyenne. Pour déterminer aléatoirement la taille de la baguette, lancez un d100 et référez-vous au tableau ci-dessous :

Résultat du dé	Catégorie	Détermination de la taille	Moyenne
001-005	Très courte	$14 - (2d10/10)$ cm	12.9 cm
006-015	Courte	$15.99 + (1d100/100)$ cm	16.5 cm
016-030	Moyenne inférieure	$17.97 + (4d100/100)$ cm	19.5 cm
031-070	Moyenne	$21.91 + (8d100/100)$ cm	26 cm
071-085	Moyenne supérieure	$31.97 + (3d100/100)$ cm	32.5 cm
086-095	Grande	$34.99 + (1d100/100)$ cm	35.5 cm
096-000	Très grande	$36 + (1d100/10) + (1d100/100)$ cm	41.56 cm

Remarque : Vous pouvez choisir de lancer les dés pour déterminer la taille de la baguette ou simplement prendre la moyenne indiquée dans le tableau.

Exemple de calcul de taille de baguette : *Larse Montague lance un premier D100 pour déterminer dans quelle catégorie de baguette elle se trouve. Il obtient 046, soit une baguette se trouvant dans la moyenne. Il lance ensuite les 8 dés 100 et obtient les résultats suivants : 094, 041, 025, 059, 062, 074, 083, 081. En additionnant ces valeurs et en les plaçant dans le calcul, on obtient : $21.91 + (94+41+25+59+62+74+83+81) / 100 = 21.91 + (519/100) = 21.91 + 5.19 = 27.1$ cm.*

Pour les caractéristiques d'épaisseur et de flexibilité, on lancera 2d8, puis en comparera les résultats à la double table ci-dessous :

Résultat du dé	Épaisseur de la baguette	Résultat du dé	Flexibilité de la baguette
1	Très fine	1	Élastique
2	Moyennement fine	2	Très flexible/souple/pliable
3	Fine	3	Flexible/souple/pliable
4	Moyenne	4	Légèrement flexible/souple/pliable
5	Légèrement épaisse	5	Assez rigide
6	Moyennement épaisse	6	Rigide
7	Épaisse	7	Très rigide
8	Très épaisse	8	Inflexible

Remarque : La flexibilité ou la rigidité d'une baguette est généralement représentative de la capacité de son maître à s'adapter et à s'ouvrir au changement. Une baguette flexible est donc parfaite pour les sorciers qui s'adaptent, alors que les rigides montrent un caractère fermé.

L'épaisseur de la baguette, quant à elle, est fonction du style de magie de son propriétaire. Elle représente ce que ce dernier préfère utiliser. Les baguettes les plus fines étant plus adaptées dans les sortilèges élégants et raffinés, et les baguettes les plus épaisses étaient taillées pour les sortilèges de zone et plus bruts.

➤ Affinités de la baguette

Les affinités de la baguette représentent une petite règle alternative que vous êtes libres de présenter ou non à vos joueurs lors de la création de leur personnage. Outre les différentes catégories de sortilèges (Métamorphose ; Mauvais Sort ; Enchantement), il peut arriver qu'une baguette octroie un bonus dans une variété



de sort particulière, comme dans un élément ou sur un type de créature. Dans ce cas, le bonus de 10% qui s'applique à la baguette peut être pris dans l'une des affinités suivantes :

Résultat du dé	Type	Affinité	Description
001-020	Commune	Enchantements	Bonus de 10% dans les sorts appartenant à la catégorie Enchantement (E)
021-040		Mauvais Sorts	Bonus de 10% dans les sorts appartenant à la catégorie Mauvais Sorts (S)
041-060		Métamorphose	Bonus de 10% dans les sorts appartenant à la catégorie Métamorphose (M)
061-080		Potions	Bonus de 10% dans la fabrication de potions
081-082	Particulière	Air	Bonus de 10% dans les sorts ayant trait à l'élément air
083-084		Animal	Bonus de 10% dans les sorts ayant pour cible les Animaux (A)
085-086		Corps	Bonus de 10% dans les sorts ayant pour cible les Personnes (P)
087-088		Eau	Bonus de 10% dans les sorts ayant trait à l'élément eau
089-090		Esprit	Bonus de 10% dans les sorts ayant pour cible les esprits et autres créatures surnaturelles
091-092		Feu	Bonus de 10% dans les sorts ayant trait à l'élément feu
093-094		Manipulation	Bonus de 10% dans les sorts de manipulation (esprits, objets, animaux, etc.)
095-096		Objet	Bonus de 10% dans les sorts ayant pour cible les Objets (O)
097-098		Terre	Bonus de 10% dans les sorts ayant trait à l'élément terre
099-000		Végétaux	Bonus de 10% dans les sorts ayant pour cible les Végétaux (V)

Remarque : Les affinités en fonction des sortilèges sont à discuter avec le Maître du Jeu.

✦ Augmenter l'affinité

Il s'agit également d'une règle annexe que vous êtes libre d'appliquer ou non. Si le joueur le désire, il peut dépenser quelques points supplémentaires pour augmenter l'affinité de sa baguette et donc le bonus qu'elle lui octroie. Pour chaque 0.5 point supplémentaire, sa baguette octroiera un bonus de 5% supplémentaire, jusqu'à un maximum de 25%.

Règle annexe – une baguette personnalisée : Comme on peut le constater en lisant les étapes de la création d'une baguette, plusieurs éléments peuvent modifier la nature de celle-ci ainsi que son comportement. Une baguette de prunellier est parfaite pour les duellistes et pourrait donc octroyer des bonus lors de duel magique. Une baguette ayant pour cœur une améthyste pourrait diminuer la durée d'effet d'un sort d'un tiers, mais augmente le malus d'autres sorts (-10% sur chaque sort lancé). C'est au Joueur et au Maître du Jeu de discuter des avantages potentiels et malus éventuels d'une baguette lors de la création du personnage. Cet effet pourrait remplacer l'affinité ou venir s'y ajouter, à votre guise. Voici quelques petits exemples :

- 1) Une baguette avec un ventricule de dragon (puissant pour l'apprentissage, mais capricieux) donne +10% en Intelligence pour l'apprentissage de sort, mais provoque un accident sur un jet de dé finissant par 3, 6 ou 9 (sans pour autant faire échouer le sort)
- 2) Une baguette conçue avec un crin de licorne (peu puissant, mais fiable) donne - 5 % au malus des sorts ; ou encore,
- 3) Une baguette en chêne blanc (affinité avec la nature mais exige une certaine probité) donne + 10 % aux sorts lancés en milieu naturel, mais -5 % aux Mauvais Sorts.

6 LES COMPETENCES

Lors de la création du personnage, le joueur a 400 points à répartir dans les compétences qui se trouvent sur la feuille de personnage (sans obligation de les prendre toutes). Comment répartir ces points ? Il suffit de décider du nombre de points que vous allouez à une compétence, et d'ajouter ce nombre à la base de cette dernière (indiqué dans la colonne « maîtrise de base », qui se trouve à côté du nom de la compétence sur la feuille de personnage). Ainsi, si vous décidez d'allouer 50 points à l'esquive, qui a un score de base de 25, vous dépensez 50 points, et votre personnage se trouve doté d'une esquive ayant un score de 75 (à noter dans la colonne « maîtrise actuelle » sur la feuille de personnage). Les compétences ne peuvent pas être montées indéfiniment. A partir d'une certaine maîtrise, elles atteignent un maximum (appelé « maîtrise maximale » sur la feuille de personnage). Il devient alors très difficile, voire impossible, d'augmenter la maîtrise de ces compétences et il faut alors y consacrer du temps et beaucoup d'énergie.

1 point signifie 1 % de chance de réussite dans la compétence. A sa création, un personnage ne peut pas avoir plus de 90 dans une compétence, quelle qu'elle soit. Par ailleurs, il est peu utile de le doter de scores supérieurs à 75% ; un score aussi élevé signifie qu'il réussira une action trois fois sur quatre, ce qui devrait largement suffire... Il vaut mieux être un « généraliste » capable de faire moyennement bien un grand nombre de choses, qu'un « spécialiste » hyper compétent, ne sachant rien faire en dehors de son domaine de compétence très étroit. Notons encore que ce chapitre ne traite pas des compétences dérivées des caractéristiques comme « idée » ou « chance ». Rappelons simplement que, pour utiliser une caractéristique comme une compétence, il suffit de la multiplier par 5. Par exemple, un score en FORCE de 10 donnera une compétence force de $10 \times 5 = 50\%$.

Conseil aux débutants : C'est le moment de discuter avec les autres joueurs. Essayez de créer des personnages complémentaires : par exemple l'un sera bagarreur, l'autre plutôt diplomate ; le groupe gagnera en efficacité.

6.1 LES COMPETENCES DE BASE

- ✦ **Artisanat :** Il s'agit en fait d'une famille de compétences, permettant de fabriquer des objets de première nécessité et/ou des œuvres d'art. Quelques exemples : poterie, sculpture, couture, broderie, cordonnerie... Un raté critique produit un objet qui semble solide mais se brisera à la première utilisation ; une réussite critique donne un objet d'une qualité exceptionnelle.
- ✦ **Athlétisme :** Cette compétence regroupe toutes les activités physiques : course, nage, saut, escalade. Ne l'utilisez que lorsque les circonstances s'y prêtent. Inutile de lancer les dés pour faire son jogging matinal. En revanche, lorsqu'un personnage est poursuivi par un mauvais sorcier brandissant une baguette, il peut être utile de savoir s'il court vite...
- ✦ **Acrobatie/Quidditch :** Cette compétence regroupe toutes les aptitudes d'agilité du personnage. Elle est utile quand il s'agit de rouler pour amortir un choc, se déplacer agilement sur un mur très fin, etc. Cette compétence est également utilisée pour le Quidditch, quand il s'agit de faire des acrobaties sur son balai pour attraper en vif d'or par exemple.
- ✦ **Bagarre :** La bagarre consiste à cogner à coups de pied, de tête ou de poing, de manière instinctive. N'importe qui peut le faire avec des chances de succès raisonnables, mais ce n'est pas une attaque très efficace. Elle n'inflige qu'1d3 points de dommages (plus, bien sûr, le bonus aux dommages de l'attaquant). On ne peut utiliser cette compétence que pour parer une attaque de bagarre, pour des raisons évidentes : essayez de parer un coup de hache avec votre main, vous m'en direz des nouvelles ! Son utilisation est décrite dans le [chapitre 2](#), au sous-chapitre combat.
- ✦ **Bibliothèque :** Cette compétence permet d'utiliser une bibliothèque publique (ou les archives d'un journal), de se repérer dans son catalogue, de retrouver les livres sur les rayons et d'y découvrir les informations pertinentes en les parcourant rapidement. Un jet équivaut à une période de deux à quatre heures de recherche et permet de découvrir une information. Bien sûr, s'il n'y a rien à trouver, le MJ n'est pas obligé de sortir quelque chose de son chapeau... L'expérience le montre : « bibliothèque » est l'une des compétences les plus utiles dans les scénarios d'enquête.
- ✦ **Commandement :** Commandement permet de donner des ordres à un groupe, de l'organiser, de le motiver, de choisir les individus les plus adaptés à une tâche, de veiller aux détails d'intendance. Selon les besoins et les univers, elle peut s'appliquer à une armée ou à une entreprise... Elle ne fonctionne que sur les personnages non-joueurs. Grâce à elle, les personnages seront sûrs que leurs plans de bataille seront suivis par leurs camarades. En revanche, elle ne garantit pas que les plans soient bons...

- ✧ **Connaissances scolaire (S-M) :** Regroupe toutes les informations générales qu'un jeune sorcier est susceptible de connaître ou d'avoir appris durant ses cours et ses lectures. Il s'agit d'une connaissance vaste qui ne donnera pas d'informations très précises. Dans le cas où cela est possible, il est préférable d'utiliser une compétence plus ciblée, comme connaissance (créatures fantastiques) par exemple.
- ✧ **Déguisement :** Grâce à « déguisement », un personnage peut modifier son apparence. Cela a généralement deux utilités : passer inaperçu dans une foule, ou se « faire la tête » d'un individu précis. Dans le second cas, le MJ peut imposer des malus aux jet de dés, si la tentative est vraiment trop improbable.
- ✧ **Discrétion :** Demandez un jet de discrétion lorsque les personnages ont besoin de se déplacer silencieusement et sans être vus (par exemple, pour passer non loin d'une sentinelle). Si le jet est réussi, tout va bien. S'il est manqué, ils ont fait du bruit ou projeté une ombre voyante contre le mur...
- ✧ **Dressage/soin :** Le dressage/soin permet de calmer un animal sauvage, de l'appivoiser ou de le soigner en cas de blessure. Son utilisation la plus fréquente est de dresser des montures ou de petits animaux domestiques pour leur faire exécuter de petits tours, mais il est tout à fait possible de l'appliquer à d'autres animaux (oiseaux, singes, chiens...). Notez que le dressage est un processus qui prend du temps. On ne peut pas transformer un singe en espion furtif en l'espace de quelques heures. Il faut des mois d'efforts, beaucoup de patience (et des kilos de bananes !).
- ✧ **Empathie :** L'empathie est une compétence qui permet de déterminer l'humeur d'un personnage, de savoir si celui-ci est en colère ou simplement fatigué. Utilisant la discussion, les expressions du visage et le comportement de l'interlocuteur, elle permet bien souvent de ne pas titiller une personne sur le point d'exploser de colère. Cette compétence est également utilisée pour les relations entre les personnages. Quand un joueur décide de se lier d'amitié, il peut effectuer un jet d'empathie pour renforcer son rôle-play.
- ✧ **Esquive :** L'Esquive est une compétence précieuse en combat et quand on est agressé. Elle permet d'éviter de se faire frapper au contact ou d'éviter des objets jetés dans la direction du personnage. Son utilisation est détaillée dans la section « combat » du [chapitre](#) correspondant.
- ✧ **Fouille/ménage :** Cette double compétence est utilisée à la fois pour fouiller un endroit afin de trouver un objet, un indice, un élément remarquable, etc., mais également pour faire le ménage, que ce soit dans sa chambre, dans la salle commune ou dans une salle de cours par suite d'une punition. Un jet réussi pour fouille permet de trouver un détail, un indice... en supposant que le scénario précise qu'il y ait quelque chose à trouver, bien entendu ! Un raté critique fait que le personnage se blesse dans ses recherches. Dans le cas du ménage, une réussite critique diminue de moitié le temps nécessaire au rangement et donnera un résultat digne d'une ménagère professionnelle. Un raté critique, en revanche, mettra encore plus de désordre qu'avant que vous ne commenciez à travailler.
- ✧ **Langue natale :** Comme l'instruction est obligatoire, cette compétence recouvre la lecture, l'écriture et la communication orale. Ne demandez un jet de langue natale que dans des circonstances vraiment exceptionnelles : grimoire à déchiffrer, code à percer, nécessité de s'exprimer de manière châtiée...
- ✧ **Langue étrangère :** Chaque langue étrangère est une compétence distincte, et doit être achetée séparément (par exemple, pour connaître l'anglais et l'arabe, il faut investir des points dans « langue étrangère – anglais » et « langue étrangère – arabe »). Comme « langue natale », langue étrangère permet de parler, de lire et d'écrire. Un score de 10 % indique un touriste. A 30 %, on peut soutenir une conversation courante, avec un accent abominable. A 50%, on comprend l'argot et à 80 %, on parle sans accent.
- ✧ **Orientation :** L'orientation sert à ne pas se perdre dans un environnement peu familier. C'est un mélange d'inné (sens de l'orientation, savoir lire - et éventuellement dessiner - des cartes) et d'acquis (savoir se repérer aux étoiles). Un groupe de personnages évoluant dans une jungle épaisse ou dans un désert devra faire régulièrement des jets de sens de l'orientation pour ne pas aller dans une mauvaise direction.
- ✧ **Persuasion/baratin :** Cette compétence sert à convaincre autrui du bien-fondé de ses arguments ou de lui mentir sans qu'il ne le remarque. Elle permet de simuler des discussions qui seraient trop longues à jouer vraiment, ou peu intéressantes. C'est également elle qu'il faut utiliser si les personnages tentent de plaider leur cause devant un tribunal, de baratiner un garde pour qu'il les laisse passer, etc. Notons qu'elle ne fonctionne pas sur les autres personnages-joueurs. Par ailleurs, ses effets sont limités : on peut convaincre un aubergiste de baisser ses tarifs, un groupe de personnes de s'intéresser aux personnages pendant quelques minutes ou un quidam d'acheter des brosses dont il n'a pas besoin. En revanche, on ne peut pas persuader le grand méchant du scénario de renoncer à ses projets. Utilisez votre bon sens, et n'hésitez pas à vous montrer ferme si les joueurs abusent.

- ✧ ***Psychologie :** Psychologie est une compétence utilisée pour savoir si un personnage est en train de mentir, s'il tente de dissimuler quelque chose, ou même changer son humeur. Elle permet également de savoir si les arguments qu'on est en train d'exposer ont un impact sur la personne, qu'elle soit bonne ou mauvaise.*
- ✧ ***Secourisme :** Grâce à secourisme, on peut ranimer les personnages inconscients, et surtout soigner les blessés. Un jet réussi de secourisme permet de faire récupérer 1d6 points de vie (1d6+2, en cas de succès critique). En cas de maladresse, en revanche, le blessé perd 1d3 points de vie de plus. Si le jet est réussi une fois, on ne peut pas le retenter afin de parfaire le résultat. S'il est raté, le soigneur peut refaire une tentative le lendemain.*
- ✧ ***Survie :** Faites faire des jets de survie lorsqu'un personnage se trouve dans un environnement hostile. Cette compétence permet de chasser, de construire un abri, de trouver un point d'eau, de savoir quelles plantes sont comestibles, etc. Chaque jet réussi fournit grosso modo une journée de vivres et d'eau potable, et une nuit de repos. Les conséquences d'un échec, ou pire d'un raté critique, peuvent être dramatiques.*
- ✧ ***Triche :** Compétence préférée de tous les filous, triche permet d'aller à l'encontre des règles édictées, de les détourner à son avantage et donc se sortir de situations délicates. Comment réussir un examen en potions quand on n'a rien révisé de l'année ? Il n'y a pas trente-six solutions, une petite antisèche et ... beaucoup de chance.*
- ✧ ***Vigilance :** Permet de ne pas se faire surprendre, de rester sur ses gardes, à l'affût du moindre bruit suspect, de la moindre ombre qui bouge, de la moindre odeur anormale pour éviter que quelqu'un ou quelque chose vous tombe dessus sans que vous y soyez préparé. Vigilance permet également de se prémunir contre le vol et l'escamotage.*

6.2 LES COMPETENCES DE SORCIERS

- ✧ ***Connaissance (au choix) :** Il s'agit ici d'une compétence plus précise que ce qu'était « connaissance scolaire (S-M) » citée dans les compétences générales, et qui n'est accessible qu'aux sorciers de sang pur et de sang mêlé. Cette compétence peut être choisie plusieurs fois pour différents domaines, comme créatures fantastique, plantes magiques, Quidditch ou magie noire, etc. Les points de compétences sont à dépenser pour chaque nouvelle connaissance choisie.*
- ✧ ***Connaissance des Moldus (S) :** Cette compétence permet à un sorcier de connaître l'univers de moldus, leurs us et coutumes et ainsi de ne pas commettre d'impair quand il doit traiter avec l'un d'entre eux. Rappelons qu'il est très difficile pour un sorcier de comprendre l'univers non magique des moldus.*
- ✧ ***Culture générale des sorciers (S) :** Cette compétence permet de connaître les us et coutumes des sorciers ainsi que leur histoire, les faits marquants, mais aussi les choses à dire et à faire dans une situation donnée.*
- ✧ ***Jeux des Sorciers (S) :** Échecs sorciers, baveboules et autres jeux de sorciers n'ont aucun secret pour vous et vous prenez du temps et du plaisir à exercer cette activité parascolaire. Vous êtes généralement plus doué dans un jeu en particulier, mais vos connaissances générales de jeux de sorciers sont suffisantes pour vous débrouiller dans une partie de l'un d'eux.*
- ✧ ***Langue (Latin) (S) :** Tous les Sorciers possèdent des notions de latin. Cette langue, bien que considérée comme langue morte par les Moldus, est encore couramment parlée chez eux et employée pour lancer des sorts. Certaines divergences avec le latin employé par les Moldus existent et proviennent de l'évolution de la langue.*
- ✧ ***Mythes et Légendes (S) :** Vous connaissez les mythes, les histoires légendaires de sorciers connus. Qu'elles soient réelles ou non, elles peuvent vous apporter la clé pour certaines situations difficiles ou vous aider à comprendre quelque chose qui vous échappe. Plus simplement, mythes et légendes peut également servir à divertir vos camarades au coin du feu quand il n'y a pas grand-chose à faire d'autre.*

6.3 LES COMPETENCES DE MOLDUS

- ✧ ***Bricolage :** Le contenu de cette compétence regroupe des notions en électricité, de mécanique, de menuiserie ; ce qui permet de réparer des mécanismes simples. Pour certaines tâches, il faudra avoir un atelier et du temps mais, en général, quelques minutes et une boîte à outils suffisent.*



- ✦ *Conduire* : Savoir allumer une automobile, la faire avancer sans que celle-ci termine dans un mur et, accessoirement, éviter les pauvres piétons qui n'ont rien demandé d'autre que de pouvoir circuler en toute quiétude sur les trottoirs prévus à cet effet.
- ✦ *Connaissance (au choix)* : Il s'agit ici d'une compétence plus précise que ce qu'était « connaissance scolaire (S-M) » citée dans les compétences générales et qui n'est accessible qu'aux moldus et sangs-mêlés. Cette compétence peut être choisie plusieurs fois pour différents domaines comme électricité, mécanique, etc. Les points de compétences sont à dépenser pour chaque nouvelle connaissance choisie.
- ✦ *Culture générale moldue (M)* : Cette compétence permet de connaître les us et coutumes des moldus ainsi que leur histoire, les faits marquants, mais aussi les choses à dire et à faire dans une situation donnée.
- ✦ *Jeux moldus (M)* : Échecs, bataille et autres jeux de moldus n'ont aucun secret pour vous et vous prenez du temps et du plaisir à exercer cette activité parascolaire. Vous êtes généralement plus doué dans un jeu en particulier, mais vos connaissances générales de jeux sont suffisantes pour vous débrouiller dans une partie de l'un d'entre eux.
- ✦ *Langue (Latin) (M)* : Le latin est considéré comme une langue morte par la Moldus. Cependant, celle-ci est encore employée par de nombreux scientifiques et littéraires pour la classification des êtres vivants et l'étude de la sémantique des mots. Étant à la base de la création de sortilèges dans le monde des Sorciers et encore parlée par eux, l'acquisition de cette langue peut s'avérer intéressante.
- ✦ *Serrurerie* : L'art de bidouiller une serrure avec ce qui vous tombe sous la main pour la faire céder et vous donner accès à ce que la porte cache.

6.4 LES COMPÉTENCES SCOLAIRES DU CURSUS COMMUN

Les compétences scolaires issues du cursus commun sont obtenues par tous les élèves au cours de leur scolarité. Il s'agit de cours obligatoires auxquels les élèves sont tenus de se présenter. Enseignés depuis la première année, ils permettent de maîtriser la base des aptitudes indispensables à tout sorcier. Ces cours sont dispensés durant les cinq premières années de scolarité, jusqu'au passage des B.U.S.E. (Examen de cinquième année). Par la suite, ces cours peuvent être suivis sous certaines conditions. Au nombre de huit, ces cours donneront les compétences scolaires suivantes :



- ✦ *Astronomie* : Elle permet d'apprendre aux élèves le nom des différents astres et leurs particularités ainsi que les influences de ceux-ci sur l'envergure des sortilèges et potions. L'astronomie permet donc également de connaître les origines de la théorie permettant de lancer des sortilèges et de fabriquer des potions. En tant que compétence, permet de mieux comprendre le fonctionnement d'un sortilège ou d'une potion, ou d'élaborer les mécanismes adéquats visant à en développer de nouveaux.
- ✦ *Botanique* : Étude de la botanique des plantes magiques. Les élèves apprennent aussi bien à les reconnaître, à les repoter ou à en extraire le suc. Les cours ont lieu à l'extérieur du château, dans les serres où pullulent nombre d'espèces de plantes, de la plus inoffensive à la plus dangereuse. En tant que compétence, permet de mieux appréhender une partie des ingrédients utilisés en cours de potions et les effets qu'ils pourraient avoir lors de la création de nouvelles potions, mais aussi de connaître les plantes magiques ou non et leurs caractéristiques.
- ✦ *Défense contre les forces du mal* : Sous l'appellation DCFM se cache un enseignement très vaste. Cette matière regroupe autant l'apprentissage et la pratique des mauvais sorts que l'étude de toutes sortes de créatures





magiques considérées comme dangereuses ou nuisibles. En fonction des années, diverses créatures magiques et autres esprits sont étudiés, et les élèves apprennent les moyens les plus adéquats de se défendre contre eux. En tant que compétence, les joueurs peuvent l'employer pour connaître le meilleur moyen de se défendre contre une menace donnée ou de déterminer la nature d'une menace en fonction des informations possédées.

- ✧ **Histoire de la magie** : L'histoire de la magie est une matière dont l'appellation est très transparente. Il s'agit en somme d'étudier l'histoire du monde magique, c'est-à-dire ses guerres, ses luttes, ses évolutions, ainsi que les grandes écoles de magie comme Poudlard. En tant que compétence, permet de connaître les tensions entre les races, les événements marquants des conflits et certaines caractéristiques sur l'école de Poudlard et les autres écoles de magie.
- ✧ **Métamorphose** : Cette matière est définie comme l'art de transformer une chose (animée ou non) en une autre au moyen d'une formule magique et de sa baguette. Comme compétence, la métamorphose permet d'utiliser les sortilèges entrant dans cette catégorie (indiqués avec un M dans leur description).
- ✧ **Potions** : Le cours de potions apprend l'art de mélanger des ingrédients divers dans le but d'obtenir un breuvage aux effets choisis. Par exemple, on peut grâce aux potions modifier son apparence, guérir une personne, accroître ses capacités de mémoires, etc. Comme compétence, Potions permet de fabriquer des potions à l'aide d'ingrédients préalablement réunis et traités de manière adéquate.
- ✧ **Sortilèges** : Le cours de sortilèges a pour ambition d'apprendre aux élèves les différentes manières qui existent pour ensorceler les objets et ainsi parvenir à se débrouiller une fois en dehors de l'école. Bien qu'il ne s'agisse que d'un seul cours, deux compétences sont dérivées des cours de sortilège, à savoir « Mauvais sorts » - qui permet de lancer des sortilèges appartenant à cette catégorie (indiqués avec un S dans leur description) - et « Enchantements » - qui permet de lancer des sortilèges appartenant à cette catégorie (indiqués avec un E dans leur description).
- ✧ **Vol en balai** : L'objectif de cette classe est d'apprendre aux élèves le maniement d'un balai. Cette discipline nécessite beaucoup de talent naturel mais, bien maîtrisée, permet de se déplacer en étant à l'aise sur un balai. En tant que compétence, permet de se déplacer sur un balai et de faire face à divers incidents et variations météorologiques. Les cours de vol cessent d'être enseignés à la fin de la première période de la deuxième année. Les élèves peuvent néanmoins choisir de continuer leur formation jusqu'à la fin de la troisième année.

Conditions	Malus en vol en balai
Crachin, vent faible, pénombre	-15%
Pluie dense, vent fort, nuit	-30%
Tempête, ouragan	-50%
Surcharge	De -15% à 30%
Manœuvre difficile (passer sous un pont, faire du rase-motte, éviter un obstacle, ...)	-20%
Manœuvre complexe (« dribbler » des adversaires, « tacler » l'adversaire, tourner à 90°, ...)	-35%
Manœuvre héroïque (marquer un but de loin, demi-tour, arrêt-net, attraper le vif d'or, ...)	-55% voire +

6.5 LES COMPETENCES SCOLAIRES A OPTION

En plus des huit matières communes enseignées à Poudlard, il existe encore cinq matières optionnelles que les élèves peuvent choisir au cours de leur cursus. Les cours à option débutent durant la seconde période de la deuxième année. Chaque élève choisit alors deux cours qu'il suivra jusqu'aux B.U.S.E (examens de cinquième année). Au cours de la troisième année, les élèves sont invités à choisir un nouveau cours à option. En cas de demande particulière d'un élève ou pourvu que ses résultats soient excellents dans les autres cours, celui-ci peut être amené à choisir deux, voire trois cours optionnels supplémentaires en troisième année. Ce faisant, il risque cependant de considérablement saturer son emploi du temps, mais développera de nouvelles connaissances qui pourront lui être utiles par la suite. A partir de la sixième année, seuls les élèves qui ont obtenu des résultats considérés comme suffisants à leurs B.U.S.E peuvent continuer à suivre les cours à options correspondants. Voici quels sont ces cinq cours à option et les compétences qu'ils débloquent :





- ✧ *Arithmancie* : Il s'agit de l'étude des propriétés magiques des nombres. Ce cours tente de mettre en avant des théories plausibles sur le futur et le passé en fonction de combinaisons de nombres. Comme compétence, les élèves peuvent l'employer pour faire des prévisions sur les événements à venir ou sur le fonctionnement probable de certains éléments de leurs créations magiques.
- ✧ *Divination* : L'objectif de la classe de divination est d'initier les élèves aux différentes méthodes divinatoires, comme l'étude des feuilles de thé ou des planètes par exemple. Comme compétence, les élèves peuvent l'employer pour faire des prévisions sur les événements à venir, même si celles-ci restent sujettes à l'interprétation.
- ✧ *Étude des Moldus* : L'étude des Moldus consiste à étudier les Moldus « du point de vue des sorciers », en se concentrant sur leur culture, leur technologie et certains événements de leur histoire. En tant que compétence, les élèves l'emploient pour passer « plus ou moins » inaperçus parmi les Moldus et pour utiliser certaines de leurs technologies. Elle diffère des compétences (connaissance des Moldus (S) et (M) qui traitent de sujets plus généraux et moins scolaires).
- ✧ *Étude des runes* : Les runes sont des caractères anciens, on peut donc supposer que le travail des élèves est de savoir les reconnaître et d'en saisir le sens. En tant que compétence, elle permet de lire le langage runique, d'instiller des instructions à certains objets avant de les rendre magiques, ainsi que de comprendre le fonctionnement de certains objets magiques.
- ✧ *Soins des créatures magiques* : Les cours se déroulent généralement dans le parc du collège ou dans la forêt ; durant les heures consacrées aux SACM, les élèves apprennent à s'occuper des espèces animales magiques. Ils étudient aussi bien leur comportement, leurs habitudes alimentaires que leur évolution biologique. En tant que compétence, elle permet de reconnaître une créature magique, de savoir comment celle-ci se comporte, de la nourrir, l'élever ou encore de quelles capacités magiques elles sont dotées.

6.6 LES COMPETENCES SCOLAIRES SPECIFIQUES

Dès la troisième année, tous les élèves qui le désirent peuvent être testés par les professeurs de Poudlard pour savoir s'ils possèdent des prédispositions à la Legilimancie ou l'Occlumancie. Si tel est le cas, ils peuvent être amenés à suivre des cours particuliers pour apprendre à gérer leurs capacités. Les cours de duels débutent également durant la troisième année scolaire.





- ✧ *Alchimie* : L'art de transformer la matière en une autre, l'alchimie est une combinaison de métamorphose et de l'art de fabriquer des potions. Il s'agit d'un cours avancé, réservé à une élite, qui est proposé en sixième et septième année pour les élèves particulièrement doués en potions.
- ✧ *Duels* : Les duels sont enseignés à partir de la troisième année à Poudlard. Ils consistent en l'affrontement de deux sorciers et sont sujets à des règles strictes décrites dans un [chapitre dédié](#). En tant que compétence, permet de savoir quels sont les sortilèges utilisables et autorisés en duel et les règles qui les régissent. Permet également de connaître des informations sur les duels les plus connus de l'histoire des sorciers.
- ✧ *Occlumancie* : Apprend à se protéger des intrusions mentales, et de la lecture des pensées et souvenirs. (Cf. [chapitre Occlumancie et Legilimancie](#))
- ✧ *Legilimancie* : Permet de lire les pensées et les souvenirs d'une personne en forçant l'accès. Permet également de savoir si une personne ment. (Cf. [chapitre Occlumancie et Legilimancie](#))

Remarque : Divers autres cours particuliers peuvent être proposés aux élèves durant leur scolarité en fonction des besoins. Des cours d'Animagus pourraient être proposés si des élèves possèdent cette aptitude – ou la développent – et se déclarent aux enseignants, par exemple. Des cours pour gérer certaines capacités magiques inhérentes comme la vraie voyance, le troisième œil ou des capacités particulières des élèves hybrides pourraient également faire l'objet d'heures d'étude si les élèves le demandent.

6.7 LES COMPETENCES ART ET MUSIQUE

L'art et la musique sont enseignés à tous les élèves qui le désirent, et ce dès la première année. Par la suite, tout élève désirant rejoindre ces classes peut le faire en faisant une demande écrite à son Professeur de Maison.

- ✧ *Art* : Les cours d'art sont enseignés selon deux optiques : l'art moldu, qui est sensiblement le même que celui enseigné dans les écoles moldues, et l'art magique, qui permettrait, par exemple, de créer les fameux portraits vivants qui recouvrent les murs de Poudlard. Les deux cours sont dispensés par deux enseignants différents.
- ✧ *Musique* : Les cours de musique sont enseignés par deux enseignants différents selon deux optiques : la musique moldue et la musique magique. On y étudie le solfège, le chant et l'art de jouer de certains instruments populaires du monde magique. Ces cours permettent de se produire dans la chorale de l'école.



6.8 COMPETENCES CONSEILLEES EN FONCTION DE L'ARCHETYPE DE PERSONNAGE

En fonction du type de personnage que l'on désire incarner, toutes les compétences proposées n'ont pas la même importance ni la même priorité dans la répartition des points lors de la création du personnage. Pour un bagarreur, les compétences bibliothèque ou mythes et légendes des sorciers lui seront bien moins utiles qu'esquive ou bagarre. Voici donc quelles sont les compétences dominantes pour un archétype de personnage, c'est-à-dire les compétences dans lesquelles les joueurs devraient mettre le plus de points lors de la création. Il ne s'agit que de conseils et le joueur est libre de faire comme bon lui semble pour créer un personnage comme il désire l'incarner. Cependant, il serait bon que celui-ci possède au moins certaines de ces compétences au risque d'être rapidement dépassé au cours des parties dans lesquelles il évoluera.





Archétype	Compétences conseillées	Archétypes	Compétences conseillées	Archétypes	Compétences conseillées
Canaille ou Fripouille	Acrobatie/Quidditch Artisanat (.....) Athlétisme Bibliothèque Bricolage Commandement Déguisement Discrétion Empathie Esquive Fouille/ménage Orientation Persuasion/Baratin Psychologie Serrurerie Triche Vigilance	Honnête ou Vertueux	Artisanat (.....) Athlétisme Bibliothèque Bricolage Commandement Connaissance sc. (S-M) Empathie Jeux (M ou S) Langue natale Mythes et légendes sorciers Orientation Persuasion/Baratin Psychologie Secourisme Serrurerie Vigilance	Naturaliste ou Écologiste	Acrobatie/Quidditch Artisanat Athlétisme Bagarre Connaissance (herbes/animaux) Discrétion Dressage/soin Empathie Esquive Fouille/ménage Orientation Psychologie Secourisme Survie Triche Vigilance
Cérébrale ou Élève modèle	Bibliothèque Connaissance sc. (S-M) Connaissances Culture générale des sorciers Culture générale Moldue Langue étrangère Langue natale Mythes et légendes des sorciers Langue (Latin) (S) ou (M) Matières scolaires en général sauf les sportives	Manipulateur ou Sournois	Acrobatie/Quidditch Bricolage Déguisement Discrétion Esquive Fouille/ménage Orientation Persuasion/Baratin Potions Psychologie Serrurerie Triche Vigilance	Sportif ou Bagarreur	Acrobatie/Quidditch Athlétisme Bagarre Commandement Connaissance (sports) Discrétion Empathie Esquive Psychologie Secourisme Survie Triche Vigilance

6.9 MAITRISES DES COMPETENCES

Comme on peut le constater quand on regarde la feuille de personnage, les compétences sont toutes définies par trois maîtrises.

- ✎ *La maîtrise de base : Il s'agit du pourcentage de maîtrise que tout le monde possède, même en ne dépensant pas de point lors de la création du personnage. Cette maîtrise ne peut pas être augmentée.*
- ✎ *La maîtrise maximale : Il s'agit du pourcentage maximal qu'un personnage peut posséder dans une compétence. Sous certaines conditions, cette maîtrise peut être augmentée (voir évolution des maîtrises maximales). En règle générale, un personnage ne peut pas dépasser ce pourcentage dans cette compétence durant sa scolarité (sauf bonus provenant d'avantages ou de coup de pouce du destin).*
- ✎ *La maîtrise actuelle : Il s'agit du pourcentage actuellement possédé par le personnage dans une compétence. Cette dernière maîtrise provient de l'addition des valeurs de la maîtrise de base, des points ajoutés lors de la création du personnage et des points de maîtrises gagnés au courant de la scolarité. La maîtrise actuelle peut être augmentée au cours de la scolarité du personnage.*

Par exemple : Alors qu'il débute sa troisième année à Poudlard, Fynn possède la compétence « Persuasion/Baratin » avec les maîtrises suivantes :

Compétence	Maîtrise de base	Maîtrise maximale	Maîtrise actuelle
Persuasion/Baratin	10%	80%	52%

Les 52% de maîtrise actuelle englobent les 10% possédés par tout le monde, les 20% ajoutés lors de la création du personnage et les 22% gagnés lors des deux années suivies à Poudlard. Comparés aux 80% de maîtrise maximale, il reste donc encore une bonne marge d'apprentissage pour notre très cher Fynn avant qu'il n'atteigne la limite de maîtrise maximale dans cette compétence.





6.10 ÉVOLUTION DES MAÎTRISES MAXIMALES

De manière générale, les maîtrises maximales des compétences ne peuvent pas augmenter. Si une compétence est indiquée comme ayant une maîtrise maximale de 65%, alors celle-ci ne pourra pas être augmentée une fois la maîtrise de 65% atteinte par le personnage. Il existe toutefois certaines exceptions et moyen d'augmenter ces pourcentages.

Les règles basiques évoquées ci-dessus fonctionnent pour toutes les compétences. Néanmoins, quand on jette un œil sous la colonne « maîtrise maximale » de la feuille de personnage, on constate que certaines compétences possèdent une maîtrise maximale indiquée avec une valeur suivie d'un +%.

Par exemple : La compétence « Serrurerie » possède une maîtrise maximale de 50%+...%. Cela signifie que lorsque le personnage entre en 1^{ière} année de sa scolarité, le pourcentage maximal qu'il peut posséder dans cette compétence vaudra 50%+0%. Par la suite, ce pourcentage augmente de 10% par année de scolarité jusqu'à atteindre 90%. Un élève de 3^{ième} année aura donc un pourcentage maximal de 50%+20%. Ce même élève atteindra les 90% lors de sa 5^{ième} année et ne pourra dès lors plus dépasser cette valeur.

6.10.1 CAS PARTICULIER DES COMPÉTENCES SCOLAIRES



Les compétences scolaires fonctionnent toutes selon le principe « d'évolution des maîtrises maximales » mentionné plus haut, à quelques petites différences près. Ces compétences possèdent toutes une « maîtrise de base » de 0% (exception faite pour « Enchantement »). Lors de l'entrée en 1^{ière} année scolaire, la « maîtrise maximale » est également de 0%. La maîtrise maximale de ces compétences se débloquent après les premières semaines de cours, lors du gain des premiers points d'expérience, pour atteindre 30%. Ce pourcentage augmente ensuite de 15% chaque année pour atteindre les 100%.

Exemple : Après les premières semaines de cours, Arthur débloquent sa compétence scolaire « métamorphose » et gagne les premiers points de compétences dans celle-ci soit les 10% de base. Sa compétence scolaire « Métamorphose » se présentera donc comme suit :

Compétence	Maîtrise de base	Maîtrise maximale	Maîtrise actuelle
Métamorphose	10%	30%+0%	10%

6.10.2 REGLE DU MENTORAT

Comme vous avez certainement pu le constater en parcourant les règles concernant les compétences, celles-ci sont parfois bloquées à des pourcentages maximaux de maîtrise. Ainsi, Acrobatie/Quidditch est-elle bloquée à 60% de maîtrise maximale, ce qui peut paraître peu. Quand on prend quelques minutes pour y réfléchir, ceci s'explique pourtant simplement. Cette maîtrise correspond à ce que l'école peut enseigner dans cette discipline, et le maximum atteignable par un élève durant sa scolarité. En reprenant notre exemple, il paraît évident que les plus grands joueurs de Quidditch ne sont pas bloqués à ce 60%, car il serait dès lors pratiquement impossible pour eux de réussir certaines figures complexes et autres feintes lors de match ou d'entraînements. Il





existe cependant un moyen de monter ces maîtrises maximales pour certaines compétences durant la scolarité en recourant au mentorat. Mais qu'est-ce que le mentorat et en quoi consiste-t-il ?

Le mentorat est quelque chose qui est pratiqué dans de nombreuses écoles de magie pour jeunes Sorciers. Il s'agit ni plus ni moins que de demander à un élève d'une année supérieure – généralement à partir de la cinquième année – de donner des cours particuliers à un ou plusieurs élève(s) d'une année inférieure. Celui-ci devient alors le mentor de ces élèves. Le mentor – qui n'est autre qu'une sorte de professeur particulier pour le ou les élève(s) – enseigne alors ses connaissances comme le ferait un enseignant classique et permet à l'élève (ou aux élèves) d'augmenter les pourcentages maximaux dans une ou plusieurs de compétences. En échange, le mentor reçoit des allègements au niveau de ses devoirs, mais également d'autres avantages comme des points de Maison, une exemption de corvées, l'accès à certains matériels pour ses cours ou la possibilité de commander certains ingrédients normalement prohibés par l'école. Tous les élèves ne peuvent cependant pas recourir au mentorat. Voici les quelques règles concernant ce dernier :

- ✓ *Accès au mentorat : Tous les élèves depuis la troisième année*
- ✓ *Temps à consacrer : 2h par compétence et par semaine, pendant toute la durée de l'année scolaire*
- ✓ *Gain dans la compétence : 5% par année scolaire, qui sont à la fois effectifs comme maîtrise de base et comme maîtrise maximale.*
- ✓ *Maîtrise maximale d'une compétence atteignable grâce au mentorat : Le mentorat ne permet pas d'augmenter une compétence au-delà de 95%.*
- ✓ *Compétences pouvant faire l'objet d'un mentorat : Les compétences possédant une maîtrise maximale fixe (contrairement aux compétences du type XX%+...%) et approuvées par les enseignants (à la discrétion du Maître du Jeu)*
- ✓ *Nombre de mentor par compétence : Un élève ne peut avoir qu'un mentor par compétence lors d'une année scolaire donnée. Au cours d'une même année scolaire, un élève ne peut suivre que deux à trois mentorats au maximum en fonction du temps qu'il désire y consacrer.*
- ✓ *Devenir mentor : A partir de la cinquième année, et si les notes dans la branche en question sont jugées suffisantes par les enseignants*

Exemple : Darren Peakes, préfet de la maison Gryffondor et ancien joueur de Quidditch, est réputé pour être un excellent mentor. Lors de sa sixième année, il a donné des cours d'athlétisme et de vigilance à deux élèves de quatrième année. Au bout d'une année, les élèves ayant suivi assidument ces cours auront donc vu leurs compétences augmentées de 5% de maîtrise actuelle et de 5% dans leur maîtrise maximale. Cela fait donc passer leur maîtrise maximale en athlétisme de 75% à 80%, et vigilance de 75% à 80%.



Assiduité dans le suivi des cours : Avoir accès au mentorat est un privilège qui se mérite. Un élève qui ne suivrait pas assidument les cours qui lui sont donnés par son mentor ou ses mentors durant toute l'année scolaire peut se voir refuser l'accès au mentorat par la suite.

Sport dans une équipe : Pour les pratiquants de sport tels que le Quidditch, suivre un entraînement chaque semaine avec son équipe sous la tutelle de son capitaine est considéré comme une variante du mentorat, et fait donc bénéficier le personnage des mêmes avantages que celui-ci. L'entraînement comptant comme un mentorat, un élève suivant un entraînement avec son équipe ne pourra choisir que deux autres mentorats au maximum durant l'année scolaire.



7 EXPERIENCE ET EVOLUTION DES COMPETENCES ET CARACTERISTIQUES

7.1 ÉVOLUTION DES CARACTERISTIQUES

Les sept caractéristiques ne peuvent pas augmenter, pas plus que leurs dérivées à moins de réussir à créer un objet magique particulièrement puissant. Les scores de chance ou idée ne bougeront jamais, pas plus que le total des points de vie ou le bonus aux dommages, sauf dans le cas où le personnage trouverait des objets ou lancerait des sorts qui pourraient augmenter ces caractéristiques de manière temporaire.

Seules trois caractéristiques évolueront au fil des années. Il s'agit des caractéristiques FORce, TAILle et CONStitution. Ces trois caractéristiques augmenteront d'un point chaque année jusqu'à la fin de la cinquième année scolaire du jeune sorcier, suivant ainsi le développement physique du jeune sorcier. A partir de la cinquième année, le personnage a atteint sa taille « adulte ». Dès lors, les sept caractéristiques n'évolueront plus.

7.2 ÉVOLUTION DES COMPETENCES — EXPERIENCE DES ACTIONS

Les compétences peuvent augmenter selon le principe : c'est en forgeant qu'on devient forgeron... Si, au cours d'une aventure, un personnage a réussi une action importante, le Maître du Jeu peut l'autoriser à noter une petite coche à côté de la compétence correspondante. A la fin de l'aventure ou de la période scolaire, le personnage peut tenter de l'améliorer. Pour cela, le joueur lance 1d100. S'il obtient un score supérieur à la valeur de la compétence, le personnage a retiré quelque chose de l'expérience, et la compétence augmente de 1D6+1 points. S'il obtient un score inférieur ou égal à la valeur de la compétence, la situation ne lui a rien appris... A partir de 90% dans une compétence, les règles changent un peu. Le personnage a une chance égale à son score d'INTelligence de s'améliorer et, même s'il réussit, il ne progressera que d'1 point.

7.3 ÉVOLUTION DES COMPETENCES — EXPERIENCE SCOLAIRE



La première semaine scolaire octroie automatiquement un bonus de 10% dans toutes les compétences de cours suivies. Ce pourcentage est considéré comme la base de ce qui sera enseigné durant la suite de l'année. Si les personnages ont été « sérieux », ils gagnent automatiquement des points d'expérience dans chaque compétence du cursus suivi chaque période (c'est à dire trois fois dans l'année). Ce gain varie en fonction des années durant lesquelles la compétence scolaire a été enseignée. Pour connaître le nombre de points de compétence gagné à chaque période, on se réfère au tableau suivant :

Nombre d'années scolaires	1	2	3	4	5	6	7
Gain d'expérience par période	1d6+1	1d6+1	1d4+1	1d4+1	1d4	1d4	1d4
Total annuel	10*+3d6+3	3d6+3	3d4+3	3d4+3	3d4	3d4	3d4
Moyenne annuelle	21%	14%	11%	11%	8%	8%	8%

* lors de la première semaine de la première année d'enseignement, les élèves gagnent automatiquement 10% dans une compétence scolaire.

Ces gains d'expérience de fin de période scolaire proviennent en partie des exercices pratiques vus en cours, mais aussi de la lecture des ouvrages de références qui occupent une bonne partie des cours et des devoirs des élèves.



Mais s'ils sont « occupés », malades ou en convalescence, ils ne pourront obtenir cette augmentation que sur les 2/3 ou même la moitié des compétences enseignées... ce qui risque d'être douloureux aux examens de fin d'année. Ils peuvent cependant toujours « bachoter » au détriment de leurs autres occupations (ils peuvent alors transférer des points de compétences d'une matière qu'ils délaissent au profit de la matière qu'ils « aiment »).

Exemple : *Je baisse mon score en athlétisme de 5% en faveur de celui en enchantement. On ne peut pas augmenter une compétence de plus de 10% par trimestre par ce moyen.*

7.4 GAINS D'EXPERIENCE AMELIORES OU LIMITES

Comme on peut le remarquer en parcourant les avantages et désavantages personnels au [chapitre 5](#), certains d'entre eux octroient des bonus aux gains d'expérience et d'autres diminuent ces gains. C'est par exemple le cas de « facilité en ... » qui octroie un bonus de 1/3 lors de gain d'expérience dans une compétence scolaire. Mais concrètement, comment fonctionnent ces gains supplémentaires et ces limitations ? Prenons un exemple :

Su Li est une élève douée en enchantement. Lors de la création de son personnage, elle a choisi l'avantage « facilité en Sortilèges ». Cela signifie qu'elle bénéficie d'un bonus de 10% à tous ses jets dans la compétence scolaire, mais aussi que – lorsqu'elle gagne de l'expérience dans cette matière – elle gagnera 1/3 de points d'expérience en plus que les autres élèves. Arrivée à la fin du semestre, Su Li gagne 1d6+1 points de compétences, tout comme ses camarades. Lançant le dé pour enchantement, elle obtient 5 soit un total de $5+1 = 6$ points en temps normal. Son avantage lui fait cependant gagner 1/3 de plus que ces 6%. Elle calcule donc $1/3$ de 6 soit 2 et elle ajoute ces deux points aux 6 déjà gagnés. En tout, Su Li gagne $6+2=8\%$ dans sa compétence enchantement.

Remarque : Ce gain se fait à chaque nouveau jet pour gagner de l'expérience, qu'il s'agisse d'un gain pour une action extraordinaire ou lors de la fin d'un trimestre.

7.5 APPRENTISSAGE ET RENFORCEMENT PAR LA LECTURE

Bienvenue dans la Grande Bibliothèque de Harry Potter JdR. Dans ce sous-chapitre, vous trouverez tous les ouvrages qui ont été mentionnés dans les livres, ainsi que ceux qui sont apparus dans les films et sur les canaux officiels de Wizarding World. Une grande partie des livres présentés dans les tableaux ci-dessous ne possèdent pas de traduction française, aussi avons-nous procédé à celle-ci dans l'attente qu'une traduction officielle soit présentée. Ce chapitre est là pour vous proposer une règle d'apprentissage de nouvelles connaissances pour vos élèves, et un système de gain complémentaire à celui présenté dans le chapitre général.

Gain d'expérience par la lecture : *Si un Sorcier lit un livre, il en tire une certaine connaissance (comme c'est le cas pour les cours qu'il suit dans le cursus classique). Une fois le livre lu, il gagne donc un certain nombre de points de compétence dans une compétence commune ou scolaire qui a trait au livre qu'il lit. Ces gains sont mentionnés dans le tableau « Bonus de lecture ». Attention : les ouvrages mentionnés comme « ouvrages ou livres scolaires » ne rapportent pas d'expérience quand ils sont lus, car ceux-ci sont déjà employés lors des cours. Le gain d'expérience lors de la fin d'une période englobe donc déjà la lecture de ces ouvrages. Quand la remarque : « Apprentissage : Sort de ... » est indiquée, cela ne signifie pas que la lecture de l'ouvrage octroie automatiquement ces sorts, mais que le personnage peut employer le livre pour apprendre de nouveaux sortilèges de la catégorie mentionnée. Il en va de même pour les compétences et langues nouvelles.*

7.5.1 COMPETENCES MOLDUES

Les livres mentionnés ci-après ne concernent que les livres en rapport avec le monde des Sorciers. Cependant, si un Sorcier lit des livres moldus – comme des livres d'histoire ou des livres de contes par exemple – ils augmentent leurs connaissances en culture générale moldue (M), ou mythes et légendes moldues en lieu et place de leur compétences de Sorciers.





7.5.2 REMARQUE SUR LES COMPETENCES SPECIFIQUES

Si le personnage joueur possède une compétence de connaissance particulière – comme connaissances (Animaux aquatiques) – le fait de lire un ouvrage traitant de ces créatures – comme *Merveilles aquatiques du Yorkshire : Guide pratique du Sorcier* par exemple – octroiera 1D4 points de compétence dans cette connaissance, même si ceci n'est pas mentionné dans le bonus de maîtrise de la compétence. Il convient dès lors d'adapter les bonus octroyés en fonction des compétences possédées par le lecteur. Ces bonus « cachés » sont gérés par le Maître du Jeu et sont octroyés ou non en fonction des situations.

7.5.3 CONNAISSANCES SPECIFIQUES ET BONUS DE CIRCONSTANCE

Dans certains cas particuliers, il peut être intéressant de laisser de côté la compétence à proprement parler et d'utiliser le roleplay. Si, par exemple, un personnage a lu un livre sur les animaux fantomatiques de Grande-Bretagne et qu'il se trouve confronté à l'une de ces créatures, alors le bonus octroyé par ce livre est bien plus important que le simple 1D4 qu'il a gagné en le lisant. Dans ce cas, le plus simple est encore de lui accorder un bonus substantiel dans sa compétence, en lui ajoutant 10, 15, voire 20% de maîtrise. Imaginez ça comme un bonus de circonstance qui n'est valable que dans cette situation particulière.

7.5.4 DEBLOQUER UNE NOUVELLE CONNAISSANCE/LANGUE/COMPETENCE AVEC LA LECTURE

Avec le temps, vos joueurs aimeraient peut-être prendre un peu de temps pour apprendre de nouvelles compétences et connaissances : la lecture d'un ouvrage peut permettre cet apprentissage. Une fois un ouvrage lu, le personnage lance le dé d'expérience octroyé (mentionné dans le bonus de lecture). Dès lors, il obtient la compétence/connaissance/langue décrite dans la colonne « bonus de » de la table des livres, plus un bonus de 5% car le premier apprentissage est toujours plus efficace (Il s'agit ici de la même règle que pour les compétences scolaires, mais amoindrie car le personnage étudie seul). Les caractéristiques de cette nouvelle compétence sont :

- **Compétence :** Maîtrise de base 0% Maîtrise maximale : 80% (sauf si décrite dans la base)
- **Connaissance :** Maîtrise de base 0% Maîtrise maximale : 50+.....%
- **Langue étrangère :** Maîtrise de base 0% Maîtrise maximale : 95%

7.5.5 PRIX DES OUVRAGES

Comme les personnages joueurs possèdent de l'argent à dépenser chaque année, les prix des différents ouvrages ont été mentionnés dans le tableau suivant. Les ouvrages peuvent être commandés dans des magasins, comme Fleury et Bott, ou via des journaux, comme la Gazette du Sorcier, et peuvent être livrés à l'école par hibou. Pour des personnages possédant de grandes ressources financières, l'acquisition de certains ouvrages peut s'avérer très intéressant pour augmenter leurs connaissances, en apprendre de nouvelles ou apprendre de nouveaux sortilèges qui ne sont pas enseignés dans le cursus scolaire. Pour connaître les équivalences de prix sorcier-moldu, se référer au [chapitre](#) sur l'argent dans le monde des Sorciers.



7.5.6 GESTION DU TEMPS DE LECTURE

Une question qui reviendra nécessairement lorsque vos joueurs commenceront à lire un ouvrage est : combien de temps cela me prend-il pour terminer sa lecture et obtenir les bonus ? Et la réponse dépend, bien entendu, de différents facteurs. Certains ouvrages génériques se lisent rapidement, alors que d'autres, plus pointus ou plus anciens, nécessitent plus de temps. La langue dans laquelle est écrite l'ouvrage influence également le temps de lecture. S'il s'agit d'une langue étrangère, il est fort à parier que l'élève dépensera plus de temps à lire l'ouvrage que si celui-ci était écrit dans sa langue natale.

Pour toutes ces raisons, des temps de lecture moyens ont été indiqués à côté de chaque ouvrage mentionné dans la table des livres. Ces temps de lecture comprennent le nombre de pages de l'ouvrage, le nombre de caractères compris dans ceux-ci, les bonus octroyés, l'ancienneté (et donc la langue utilisée) ainsi que la difficulté du thème traité. Il s'agit de temps indicatifs que le Maître du Jeu est libre de modifier selon son bon vouloir.

7.5.7 TEMPS DE LECTURE HEBDOMADAIRE POUR UN ELEVE

On considère qu'avec les devoirs et les autres travaux à faire pour les cours, un élève lambda a en moyenne 15 heures de lecture à disposition par semaine, ce qui correspond à environ 1h30 par jour pendant la semaine et 4h par jour le weekend. Bien entendu, lire 15 heures durant une semaine ne lui laisserait que peu ou pas de temps pour d'autres activités. A lui de voir si le jeu en vaut la chandelle. Les élèves qui possèdent l'avantage « premier de la classe » faisant leurs devoirs en 1/3 du temps nécessaire, on considère qu'ils disposent en moyenne de 24 heures de lecture à disposition par semaine.

Exemple de calcul de temps de lecture d'un ouvrage : Pour savoir en combien de temps un joueur sera capable de lire un ouvrage (et donc d'obtenir les bonus dans les compétences que celui-ci octroie), il suffit de soustraire le temps passé à lire en une semaine au temps de lecture indiqué dans la table de description de l'ouvrage. Ainsi, un ouvrage ayant un temps de lecture de 42 heures pourra être lu par un élève passant 15 heures par semaine à lire en 2 semaines et 12 heures s'il consacre tout son temps libre à la lecture.

7.5.8 LISTE DES OUVRAGES ET DES BONUS QU'ILS ACCORDENT



Voici la liste des ouvrages connus du monde magique. Ceux-ci ont été classés dans ce tableau par branche ou compétence dans laquelle ils octroient un bonus de . Quand plusieurs bonus sont octroyés, c'est toujours celui de la compétence scolaire qui est mentionné en premier, puis les connaissances. Quand plusieurs compétences scolaires reçoivent un bonus, celles-ci sont classées par ordre alphabétique.

Bien entendu, ce n'est pas parce qu'une matière ne possède aucun livre dans la liste qui suit qu'aucun ouvrage n'a été écrit sur le sujet. Il ne s'agit ici que des livres qui ont été officiellement mentionnés par l'auteur de la saga. Libre à vous d'ajouter d'autres ouvrages sur des sujets variés qui pourront être lus par vos élèves. Si l'un de vos personnages désire lire un livre sur le meilleur moyen de s'orienter (compétence « orientation »), le Maître du Jeu peut proposer un ouvrage en inventant un nom et un auteur comme : *Comment ne jamais perdre le nord*, de *Mabhou Sole* (+1D4 en orientation, Apprentissage : sort des Points Cardinaux)





Livre	Auteur	Description, contenu et temps de lecture	Bonus de	Prix
L'armée de Dumbledore, le côté sombre des vétérans	Rita Skeeter	Livre de Rita Skeeter comprenant divers ragots sur les membres de l'armée de Dumbledore. Temps de lecture : 20 heures	-	2 2
Dilemmes de la sorcellerie insolite et leurs solutions	Inconnu	Contient des solutions à des problèmes que peu de gens se posent, comme « comment faire des frisettes avec ses poils de nez » Temps de lecture : 10 heures	-	1
Quand les Moldus attaquent	Barrett Fay	Livre anti-Moldu écrit par Barrett Fay. Temps de lecture : 25 heures	-	2 10
Le revers de la cape	Abigail R. Cankus	Roman de fiction Temps de lecture : 20 heures	-	2
En vol avec les Canons	Julius Dehoffe	Un ouvrage racontant l'histoire de l'équipe de Quidditch des Canons de Chudley. Temps de lecture : 40 heures	Acrobatie/Quidditch : 1 Connaissance (Quidditch) : 1D4	10 4
Le Quidditch à travers les âges	Kennilworthy Whisp	L'une des références de l'histoire du Quidditch, écrit par un véritable spécialiste Temps de lecture : 50 heures	Acrobatie/Quidditch : 1 Connaissance (Quidditch) : 1D4+2	2 3 1
Les Merveilleux Vagabonds de Wigtown	Kennilworthy Whisp	Un livre d'histoire et d'astuces pour le Quidditch, écrit par un véritable spécialiste Temps de lecture : 40 heures	Acrobatie/Quidditch : 1 Connaissance (Quidditch) : 1D4	5 2 9
La bible du batteur	Brutus Scrimgeour	Livre expliquant comment être meilleur en Quidditch, mais de manière assez brutale Temps de lecture : 55 heures	Acrobatie/Quidditch : 1D4 Connaissance (Quidditch) : 1D4	5 3
Manuel d'entretien des balais	Inconnu	Un manuel détaillé d'entretien des balais magiques et des sorts pour les améliorer Temps de lecture : 30 heures + Xh/sortilège appris	Acrobatie/Quidditch : 1D4/2 Apprentissage : Sorts d'amélioration de balais	2 8
Battre les Cognards - une étude des stratégies de défense dans le jeu de Quidditch	Kennilworthy Whisp	Livre écrit par un expert en Quidditch et donnant divers conseils sur des stratégies de jeu connues Temps de lecture : 60 heures	Acrobatie/Quidditch : 1D4+1 Connaissance (Quidditch) : 1D4	7 7 2
Les principes du ménage magique	Zamira Gulch	Un livre détaillant les divers sortilèges employés pour entretenir sa maison Temps de lecture : Xh/ sortilège appris	Apprentissage : Magie domestique	1 4
Le livre de Merlin	Merlin	Un livre de sort ayant appartenu - selon la légende - au puissant Merlin l'Enchanteur Temps de lecture : Xh/ potion apprise	Apprentissage : potions et sortilèges avancés	3 1 14
Livre invisible de l'invisibilité	Inconnu	Livre sur l'invisibilité, qui est lui-même invisible Temps de lecture : Xh/ potion ou sortilège appris	Apprentissage : potions et sortilèges d'invisibilité	3 1 14
Tant qu'il y a de la magie, il y a de l'espoir	Inconnu	Livre de sortilèges généraux pour aider les Sorciers dans de fâcheuses postures Temps de lecture : Xh/ sortilège appris	Apprentissage : Sorts en tout genre	3 1 14
Le livre des sorts	Miranda Fauconnette	Recueil d'apprentissage simplifié de sortilèges de toutes sortes Temps de lecture : Xh/ sortilège appris	Apprentissage de sortilège facilité si combiné avec d'autres livres	5 3 7
Grammatica	M. Carneiro	Un livre s'axant sur la grammaire de la numérologie. Temps de lecture : 50 heures	Arithmancie : 1D4	3
Numérologie	L. Wakefield	Un livre s'axant sur la numérologie Temps de lecture : 35 heures	Arithmancie : 1D4	3 1
Nouvelle théorie de la numérologie	Lukas Karuzos	Un livre concernant les nouvelles théories de la numérologie. Temps de lecture : 60 heures	Arithmancie : 1D4+1	3 2
Encyclopédie des champignons vénéneux	Inconnu	Livre de botanique contenant des informations spécifiques sur les champignons vénéneux. Temps de lecture : 45 heures	Botanique : 1D4	2 15 25
Guide d'herbologie de Gawshawk	Miranda Goshawk	Livre parlant de plantes cultivées dans les champs par certains Sorciers et possédant des caractéristiques particulières Temps de lecture : 45 heures	Botanique : 1D4	2 12 25
Les extraordinaires plantes aquatiques de Winogrand	Selina Sapworthy	Livre écrit par Selina Sapworthy après avoir découvert la collection de plantes aquatiques africaines de Sir Winogrand Temps de lecture : 42 heures	Botanique : 1D4	2 11 11





Plantes aquatiques magiques des lacs d'Écosse	Hadrian Whittle	Un livre parlant des plantes aquatiques des lacs d'Écosse et de leurs propriétés Temps de lecture : 30 heures	Botanique : 1D4/2	2 11 10
Propriétés des plantes aquatiques du bassin méditerranéen	Hadrian Whittle	Un livre parlant des plantes aquatiques du bassin méditerranéen et de leurs propriétés Temps de lecture : 30 heures	Botanique : 1D4/2	2 11 8
Se soigner chez soi avec des plantes	Phyllida Spore	Livre sur les plantes et sur les effets médicaux de celles-ci Temps de lecture : 50 heures	Botanique : 1D4/2 Connaissance (Médecine magique) : 1D4	3 1 14
Indispositions et affections magiques les plus communes	Inconnu	Livre sur les maladies magiques. Temps de lecture : 40 heures + Xh/ sortilège appris	Connaissance (Médecine magique) : 1D4 Apprentissage : Sorts de soins	3 3 20
Moldus aliénés	Inconnu	Traité ayant pour thème la supériorité des Sorciers sur les Moldus Temps de lecture : 10 heures	Connaissance des Moldus (S) : 1	3 13
Témoins moldus	Blenheim Stalk	Traite des Moldus qui ont remarqué certains événements liés au monde des Sorciers, parfois à l'encontre du Code international du secret magique. Temps de lecture : 50 heures	Connaissance des Moldus (S) : 1D4 Histoire de la magie : 1	2 10
Ca\$h Fea\$t	Inconnu	Livre moldu sur 20 faire de l'argent Temps de lecture : 50 heures	Connaissance des Moldus (S) : 1D4/2	2 2
Cuisiner à la manière moldue	Mordicus Egg	Conseils aux Sorciers sur la manière de cuisiner comme un Moldu. Temps de lecture : 35 heures	Connaissance des Moldus (S) : 1D4+1 Compétence (Cuisine) : 1	1 4
La philosophie du matérialiste : pourquoi les Moldus préfèrent ne rien savoir	Mordicus Leufcock	Livre sur les Moldus, qui peuvent parfois remarquer des événements inexplicables mais refusent toutefois de croire à la magie Temps de lecture : 35 heures	Connaissance des Moldus (S) : 1D4+1	3 13
Machinerie pittoresque des Moldus	Inconnu	Livre sur les technologies moldues Temps de lecture : 45 heures	Connaissance des Moldus (S) : 1D4+1	3 13
Guide complet de l'ordre public chez les Moldus	Inconnu	Livre traitant des lois chez les Moldus Temps de lecture : 45 heures	Connaissance (Lois) (M) : 1D4	3 1 14
Lois anciennes	Inconnu	Livres de lois du monde des Sorciers Temps de lecture : 40 heures	Connaissance (Lois) (S) : 1D4	3 12
Les intrications de la loi Rappaport	Inconnu	Livre sur les lois magiques américaines, et plus particulièrement sur la loi Rappaport Temps de lecture : 42 heures	Connaissance (Lois) (S) : 1D4	2 8
Des épreuves extraordinaires dans l'histoire	Inconnu	Livre de lois du monde des Sorciers sur des faits extraordinaires étant survenus au cours des siècles Temps de lecture : 40 heures	Connaissance (Lois) (S) : 1D4	3 12
Lignes directrices pour le traitement des hybrides non-sorciers	Inconnu	Traité de lois sur les mesures à adopter envers les hybrides Temps de lecture : 50 heures	Connaissance (Lois) (S) : 1D4 Histoire de la magie : 1D4/2	2 8
Compendium de lois 198	Inconnu	Un compendium de diverses lois du monde des Sorciers Temps de lecture : 40 heures	Connaissance (Lois) (S) : 1D4	1 4
Directives juridiques pour la fabrication d'objets magiques	Inconnu	Livre traitant des lois entourant la création d'objets magiques Temps de lecture : 43 heures	Connaissance (Lois) (S) : 1D4	2 8
Délits magiques et lois modernes	Inconnu	Livre sur la jurisprudence moderne concernant les délits mineurs (actes criminels tels que le vandalisme) Temps de lecture : 48 heures	Connaissance (Lois) (S) : 1D4	3 12
Perspectives magiques de la morale	Inconnu	Livre qui traite de la conception des Sorciers de la moralité et de son application Temps de lecture : 44 heures	Connaissance (Lois) (S) : 1D4	2 8
Malédiction impardonnables et implications juridiques de celles-ci Volumes 1 à 3	Inconnu	Série de trois livres de lois concernant les malédiction considérées comme impardonnables et les punitions qui en découlent. Temps de lecture : 40 heures/volume	Connaissance (Lois) (S) : 1D4 (par volume lu)	1 4





Échappatoires légales et Leprechauns	Inconnu	Livre traitant des lacunes dans la régulation des Leprechauns Temps de lecture : 25 heures	Connaissance (Lois) (S) : 1D4/2	2 8
Règlementation sur l'errance des lutins	Inconnu	Recueil de lois sur les déplacements des lutins Temps de lecture : 24 heures	Connaissance (Lois) (S) : 1D4/2	2 8
Lois et code de conduite à adopter pour traiter avec les Moldus	Inconnu	Livre traitant des relations entre les Sorciers et les Moldus et définissant le comportement à adopter pour le Sorcier Temps de lecture : 38 heures	Connaissance (Lois) (S) : 1D4/2	3 12
Étude sur la possibilité d'inverser les effets réels et métaphysiques de la mort naturelle, concernant en particulier la réintégration de l'essence et de la matière	Bertrand de Pensées-Profondes	Le livre est une très estimée étude de la possibilité de réunir le corps et l'âme après la mort. Temps de lecture : 60 heures	Connaissance (Médecine magique) : 1D4	4 5 14
Le noble sport des Sorciers	Quintius Umfraville	Livre basique d'histoire sur le Quidditch Temps de lecture : 25 heures	Connaissance (Quidditch) : 1D4/2	2 1 1
Les équipes de Quidditch de Grande-Bretagne et d'Irlande	Miro Limus	Livre retraçant l'histoire des équipes de Quidditch de Grande-Bretagne et d'Irlande Temps de lecture : 38 heures	Connaissance (Quidditch) : 1D4+1	12 4
Règlement sur le comportement sur et hors du terrain	Commission de Quidditch de la Confédération internationale des Sorciers	Tous les règlements du Quidditch mis en place par la Commission de Quidditch de la Confédération internationale des Sorciers au cours des âges. Se compose de plus d'une vingtaine d'ouvrages Temps de lecture : 400 heures	Connaissance (Quidditch) : 2D4 (si tous lus)	20 11 7
Le guide officiel de la coupe du monde de Quidditch	Commission de Quidditch de la Confédération internationale des sorciers	Livre très cher mais retraçant l'histoire de la coupe du monde de Quidditch depuis sa création jusqu'à nos jours Temps de lecture : 75 heures	Connaissance (Quidditch) : 2D4+2	39 10 10
Livre de la prière commune	Thomas Cranmer	Livre fondamental décrivant l'ensemble des prières, formules et pratiques du culte des églises de la Communion anglicane Temps de lecture : 44 heures	Connaissance (Religions) : 1D4	1 4
La hiérarchie des anges bénis	Thomas Heywood	Livre décrivant la hiérarchisation des anges de la religion chrétienne et de la chute de Lucifer Temps de lecture : 42 heures	Connaissance (Religions) : 1D4	1 4
Cyfaddasrwydd y Drefn o Gadwedigaeth trwy Ffydd	Inconnu	Livre de théologie écrit en gallois Temps de lecture : 60 heures	Connaissance (Religions) : 1D4	2 4
Ars moriendi	Frère dominicain inconnu	Livre religieux expliquant comment mourir en bon chrétien Temps de lecture : 42 heures	Connaissance (Religions) : 1D4	2 10
Préface préférée des parfaits préfets	Inconnu	Livre sur la manière d'être préfet et sur l'histoire de ceux-ci Temps de lecture : 30 heures	Connaissances scolaires : 1D4+2	3 1 14
Comment ensorceler son fromage	Greta Grandamour	Livre de cuisine axé sur les diverses manières d'enchanter son fromage Temps de lecture : 33 heures + Xh/ sortilège appris	Cuisine magique : 1D4 Apprentissage : Magie domestique	1 4
La pâtisserie magique	Inconnu	Un livre de pâtisserie pour Sorciers Temps de lecture : 30 heures + Xh/ sortilège appris	Cuisine magique : 1D4 Apprentissage : Magie domestique	1 6
Festin minute en un coup de baguette	Inconnu	Un livre de cuisine pour Sorciers Temps de lecture : 28 heures + Xh/ sortilège appris	Cuisine magique : 1D4 Apprentissage : Magie domestique	1 10
La triste métamorphose de mes pauvres pieds	Forbien Narré	Pièce de théâtre écrite par le Sorcier français Forbien Narré Temps de lecture : 22 heures	Culture générale des sorciers (S) : 1	4 2
Rencontres enchantées	Fifi LaFolle	Série de romans à l'eau de rose Temps de lecture : 21 heures / roman	Culture générale des sorciers (S) : 1	5 5





Le guide des écoles de sorcellerie en Europe	Inconnu	Livre sur les différentes écoles de magie situées en Europe. Contient des informations sur les écoles de Beauxbâtons et Durmstrang Temps de lecture : 31 heures	Culture générale des sorciers (S) : 1D4	3 1 14
La défense magique appliquée et son usage contre les forces du Mal	Inconnu	Livre de défense contre les Forces du Mal et des moyens de défense. Temps de lecture : 32 heures + Xh/ sortilège appris	Défense contre les Forces du Mal : 1D4 Apprentissage de sorts de défense	4 8
Les Forces du Mal surpassées	Inconnu	Livre de défense contre les Forces du Mal et des moyens de défense Temps de lecture : 34 heures + Xh/ sortilège appris	Défense contre les Forces du Mal : 1D4 Apprentissage de sorts de défense	3 8
Les sorts d'autodéfense	Inconnu	Livre de défense contre les Forces du Mal et des moyens de défense Temps de lecture : 33 heures + Xh/ sortilège appris	Défense contre les Forces du Mal : 1D4 Apprentissage de sorts de défense	3 7
Sortilèges à l'usage des ensorcelés	Inconnu	Livre de défense contre les Forces du Mal et des moyens de défense Temps de lecture : 32 heures + Xh/ sortilège appris	Défense contre les Forces du Mal : 1D4 Apprentissage de sorts de défense	3 8
Chasse aux loups-garous	Inconnu	Livre qui parle de la chasse aux loups-garous. Temps de lecture : 55 heures	Défense contre les Forces du Mal : 1D4/2 Connaissance (Loups-garous) : 1D4+1	2 8
Gueule de loup, cœur d'homme	Anonyme	Livre sur les loups-garous. Récit déchirant du combat d'un sorcier contre la lycanthropie. Temps de lecture : 55 heures	Défense contre les Forces du Mal : 1D4/2 Connaissance (Loups-garous) : 1D4+1	2 1
La Lycanthropie est un crime : pourquoi les loups-garous ne méritent pas de vivre	Emerett Picardy	Livre sur les loups-garous qui explique, tout à fait injustement, que ceux-ci perdent toute valeur morale à partir du moment où ils sont infectés, même quand ils sont sous leur forme humaine Temps de lecture : 50 heures	Défense contre les Forces du Mal : 1D4/2 Connaissance (Loups-garous) : 1D4+1	1 8 4
Frères de sang : ma vie chez les vampires	Eldred Worpel	Livre sur les vampires, leur société et sur leurs us et coutumes Temps de lecture : 52 heures	Défense contre les Forces du Mal : 1D4/2 Connaissance (Vampires) : 1D4+2	6 7
Abrégé des sortilèges communs et de leurs contre-attaques	Inconnu	Livre contenant divers mauvais sorts et les moyens de s'en défendre Temps de lecture : 34 heures + Xh/ sortilège appris	Défense contre les Forces du Mal : 1D4/2 Mauvais Sorts : 1D4/2 Apprentissage de Mauvais Sorts	2 3 4
Cristal brisé : les mauvais coups du sort	Inconnu	Livre sur la divination et ses principes Temps de lecture : 28 heures	Divination : 1D4	1 10
Présages de mort : que faire lorsque l'on sent venir le pire	Inconnu	Livre de divination sur les présages de mort et sur les manières de s'en préserver. Traite, par exemple, du Sinistros et de ses apparitions. Temps de lecture : 30 heures	Divination : 1D4	1 14
Présages, oracles et le bouc	Bathilda Tourdesac	Livre de divination traitant des présages et des oracles. Temps de lecture : 31 heures	Divination : 1D4	2 12 4
Prédire l'imprévisible : protégez-vous contre les chocs	Inconnu	Livre de divination axé sur les prédictions et leurs interprétations Temps de lecture : 28 heures	Divination : 1D4	3 12
La xylomancie	Selina Sapworthy	Livre de xylomancie, l'art de la divination par les brindilles. Temps de lecture : 34 heures	Divination : 1D4	1 13 9
L'oracle de Palombo	Bathilda Tourdesac	Livre concernant un oracle en lien avec le mont Palombo. Temps de lecture : 27 heures	Divination : 1D4/2 Histoire de la magie : 1D4/2	3 2 15
Les prédictions de Tycho Dodonus	Tycho Dodonus	Livre réunissant des prophéties écrites par Tycho Dodonus. Temps de lecture : 43 heures	Divination : 1D4/2 Connaissance (Prophéties) : 1D4	3 3 20
Le Cœur velu : comment s'y prendre avec les Sorciers qui refusent de s'engager	Inconnu	Donne des conseils sur comment s'engager et traiter la personne qui vous est chère Temps de lecture : 56 heures	Empathie : 1D4 Psychologie : 1D4	2 8
Douze moyens infaillibles de séduire les Sorcières	Inconnu	Livre sur les relations entre garçons et filles. Temps de lecture : 32 heures	Empathie : 1D4/2 Psychologie : 1D4/2	2 2





Les Sorciers viennent de Neptune et les sorcières de Saturne	Irsis Pius	Livre de psychologie sur les relations entre les jeunes Sorciers et Sorcières Temps de lecture : 33 heures	Empathie : 1D4/2 Psychologie : 1D4/2	2 2
Premier amour, premier chagrin	Amorette Deneuve	Livre sur les relations amoureuses et le moyen de se remettre d'une rupture douloureuse Temps de lecture : 32 heures	Empathie : 1D4/2 Psychologie : 1D4/2	4 16
Animaux fantômes de Grande-Bretagne	Mopsy Fleabert	Un traité sur les animaux fantômes de Grande-Bretagne Temps de lecture : 40 heures	Connaissance (Être et non-Êtres) : 1D4	2 10
Anthologie des enchantements au XVIIIe siècle	Inconnu	Une anthologie qui compile les enchantements les plus couramment utilisés au XVIIIe siècle Temps de lecture : 58 heures	Enchantements : 1D4 Apprentissage d'enchantements	1 14 22
Les hommes qui aimaient trop les dragons	Inconnu	Traitements contre la gale des écailles et enchantement de Coupe-griffe entre autres Temps de lecture : 58 heures	Enchantement : 1D4/2 Connaissance (Dragons) : 1D4+1	5 5
Magie maboule pour Sorciers sonnés	Inconnu	Livre contenant des sorts aux effets étranges à employer dans des situations improbables Temps de lecture : 48 heures	Enchantements, Mauvais sorts et Métamorphose : 1	3 3 7
Sortilèges de Chadwick	Chadwick Boot	Série de 7 livres permettant d'apprendre des sortilèges de toute sorte. Employé comme livre de cours à l'école de magie d'Ilvermorny Temps de lecture : 35 heures/livre +Xh/sortilège appris	Enchantements, Mauvais sorts et Métamorphose : 1D4/2 Apprentissage d'enchantements	2 15 20
Charmes d'encouragement	Inconnu	Un recueil de sorts et de charmes permettant d'apprendre de nouveaux enchantements et leur histoire Temps de lecture : 37 heures +Xh/sortilège appris	Enchantements : 1D4 Apprentissage d'enchantements	1 14 22
Le livre des charmes et des sorts	Samuel Journeux	Un recueil de sorts et de charmes permettant d'apprendre de nouveaux enchantements et leur histoire Temps de lecture : 38 heures +Xh/sortilège appris	Enchantements : 1D4 Apprentissage d'enchantements	1 12 12
Réussir ses sortilèges	Inconnu	Un recueil de sorts et de charmes permettant d'apprendre de nouveaux enchantements et leur histoire Temps de lecture : 40 heures +Xh/sortilège appris	Enchantements : 1D4 Apprentissage d'enchantements	1 12 10
Sortilèges de défense et de dissuasion	Catullus Double-Bazon	Livre écrit par Catullus Double-Bazon, un expert en sortilèges. Il y écrit notamment ses recherches sur le sortilège du Patronus. Temps de lecture : 42 heures +Xh/sortilège appris	Enchantements : 1D4 Défense contre les Forces du Mal : 1 Apprentissage d'enchantements	1 10 14
Mes sorts favoris	Nom	Un livre contenant des Mauvais Sorts et Enchantements Temps de lecture : 40 heures	Enchantements et Mauvais sorts : 1D4/2	4
Sortilèges malicieux pour Sorciers farceurs	Brian Gagwilde	Un livre contenant des Mauvais Sorts et Enchantements visant à faire des farces Temps de lecture : 38 heures +Xh/sortilège appris	Enchantements et Mauvais sorts : 1D4/2 Apprentissage d'enchantements et de Mauvais Sorts	4 8 5
Sorts de Sorciers Volume 1 à 3	Inconnu	Un livre contenant des Mauvais Sorts et Enchantements Temps de lecture : 38 heures / volume	Enchantements et Mauvais sorts : 1D4/2 par volume	5 3 7
Hiéroglyphes et logogrammes magiques	Inconnu	Livre sur les runes et les logogrammes magiques Temps de lecture : 45 heures	Étude des runes : 1D4+1	3 1 14
Études magiques	Inconnu	Un livre sur les études magiques réalisées sur les runes Temps de lecture : 42 heures	Étude des runes : 1D4	2 2
Dictionnaire de runes	Merge Publications	Un dictionnaire d'apprentissage des runes et de leurs significations Temps de lecture : 50 heures	Étude des runes : 1D4 Apprentissage : Runes	6 3 4
Air Force Hibou	Simon Dentata	Un ouvrage traitant de l'implication secrète des Sorciers durant la première guerre mondiale Temps de lecture : 30 heures	Histoire de la magie : 1	2 4
Moi le magicien	Gilderoy Lockhart	Récit autobiographique. Probablement un plagiat d'autres Sorciers Temps de lecture : 30 heures	Histoire de la magie : 1	2
Sorts simples pour tromper les Moldus	Inconnu	Un livre de faux sortilèges visant à tromper les Moldus Temps de lecture : 30 heures	Histoire de la magie : 1	4
Tour d'horizon du Kent	William Lambarde	Coutume et histoire locale de la magie du Kent en Angleterre Temps de lecture : 31 heures	Histoire de la magie : 1	2 2





Petit peuple, grands projets	Ragnok aux Pieds-Tordus	Un livre traitant de l'histoire des gobelins et de leurs coutumes Temps de lecture : 55 heures	Histoire de la magie : 1D4 Connaissance (gobelins) : 1D4	2 5
Biographie d'Ulric le Follingue	Radolphus Pittiman	Biographie détaillée de la vie d'Ulric le Follingue Temps de lecture : 30 heures/volume	Histoire de la magie : 1D4-1	2 1
Biographie de Harry Potter Volume 1 à 7	Inconnu	Biographie détaillée de la vie d'Harry Potter Temps de lecture : 30 heures	Histoire de la magie : 1D4/volume	2
Les Cicatrices de Salem	Carlos Eduardos	Ouvrage traitant des conséquences des procès de Salem sur la société moderne du monde magique Temps de lecture : 50 heures	Histoire de la magie : 1D4+1	3
Les Grands Sorciers du XXe siècle	Inconnu	Livre d'histoire de la magie traitant des plus grands Sorciers du XXe siècle Temps de lecture : 42 heures	Histoire de la magie : 1D4	2 15 7
Histoire des préfets célèbres	Inconnu	Une étude consacrée à la carrière des anciens préfets de Poudlard. Temps de lecture : 41 heures	Histoire de la magie : 1D4	1
Le dernier combat de Bigfoot	Ortiz O'Flaherty	Livre d'histoire sur la Grande Rébellion du Sasquatch de 1892 Temps de lecture : 41 heures	Histoire de la magie : 1D4	2 2
Les cicatrices de Salem	Carlos Eduardos	Livre d'histoire sur les Sorcières de Salem et les procès qui ont eu lieu à l'époque Temps de lecture : 44 heures	Histoire de la magie : 1D4	4 16
Les sites historiques de la sorcellerie	Inconnu	Livre d'histoire traitant de lieux magiques Temps de lecture : 42 heures	Histoire de la magie : 1D4	2 2
Les grands évènements de la sorcellerie au XXe siècle	Inconnu	Livre d'histoire de la magie du XXe siècle Temps de lecture : 41 heures	Histoire de la magie : 1D4	4 16
Les grandes découvertes magiques	Inconnu	Livre d'histoire de la magie et des grandes découvertes qui ont été faites au fil des siècles Temps de lecture : 46 heures	Histoire de la magie : 1D4	4 16
Histoire de la magie moderne	Inconnu	Livre d'histoire de la magie moderne Temps de lecture : 45 heures	Histoire de la magie : 1D4	4 16
Étude des récents progrès de la sorcellerie	Inconnu	Livre d'histoire de la magie moderne Temps de lecture : 45 heures	Histoire de la magie : 1D4	2 3 1
Dictionnaire du chiffre-monogramme dans les styles Moyen-âge et Renaissance, et couronnes nobiliaires universelles	Charles Demengeot	Livre d'histoire sur les monnaies et sur les premiers alphabets employés Temps de lecture : 61 heures	Histoire de la magie : 1D4	2 10
Une histoire entièrement illustrée du tapis volant	Inconnu	Un livre relatant l'histoire des tapis volants et leur disparition Temps de lecture : 44 heures	Histoire de la magie : 1D4	1 4
Il volait comme un fou	Kennilworthy Whisp	Biographie de Dai Llewellyn, écrite par l'auteur et expert en Quidditch Kennilworthy Whisp Temps de lecture : 54 heures	Histoire de la magie : 1D4/2 Connaissance (Quidditch) : 1D4/2	3 1 14
Armando Dippet : maître ou crétin	Rita Skeeter	Biographie d'Armando Dippet écrite par Rita Skeeter Temps de lecture : 31 heures	Histoire de la magie : 1D4/2	2 2
Vie et mensonges d'Albus Dumbledore	Rita Skeeter	Biographie d'Albus Dumbledore écrite par Rita Skeeter. Temps de lecture : 32 heures	Histoire de la magie : 1D4/2	2 2
Ma vie de Moldue	Daisy Hookum	Autobiographie de Daisy Hookum, devenue best-seller. Raconte sa vie durant l'année où elle a renoncé à la magie Temps de lecture : 55 heures	Histoire de la magie : 1D4/2 Connaissance des Moldus (S) : 1D4	3
Rogue : fripouille ou saint ?	Rita Skeeter	Biographie de Severus Rogue écrite par Rita Skeeter. Temps de lecture : 33 heures	Histoire de la magie : 1D4/2	2 2
Biographie de Harry Potter par Rita Skeeter	Rita Skeeter	Biographie d'Harry Potter écrite par Rita Skeeter. Temps de lecture : 40 heures	Histoire de la magie : 1D4/2	2 2





Cracheurs de feu célèbres	Inconnu	Livre sur l'histoire des cracheurs de feu célèbres. Temps de lecture : 32 heures	Histoire de la magie : 1D4/2	2 2
Nobles par nature : une généalogie des Sorciers	Inconnu	Livre de généalogie des Sorciers donnant la liste des familles de Sang-Pur sans postérité mâle. Temps de lecture : 62 heures	Histoire de la magie : 1D4/2 Culture générale des Sorciers (S) : 1D4/2	5
Les noms célèbres du monde magique contemporain	Inconnu	Livre d'histoire de la magie recensant les sorciers et sorcières célèbres Temps de lecture : 61 heures	Histoire de la magie : 1D4/2 Culture générale des Sorciers (S) : 1D4/2	2 15 7
La domination des Détraqueurs : l'histoire véritable d'Azkaban	Inconnu	Livre traitant probablement du rôle qu'ont joué les Détraqueurs au sein d'Azkaban. Temps de lecture : 59 heures	Histoire de la magie : 1D4/2 Culture générale des Sorciers (S) : 1D4/2	4 16
L'histoire de Poudlard	Garius Tomkink	Livre sur l'histoire de Poudlard, des sortilèges qui protègent l'école et des règlements scolaires. Temps de lecture : 60 heures	Histoire de la magie : 1D4/2 Connaissances scolaires : 1D4/2	2 2
Tragédies des Trois Sorciers	Archives du Ministère de la Magie	Livre traitant des accidents survenus lors du Tournoi des Trois Sorciers. Temps de lecture : 58 heures	Histoire de la magie : 1D4/2 Culture générale des Sorciers (S) : 1D4/2	2 3 1
Registre des Sang-Pur	Teignous Nott	Registre de Grande-Bretagne, comprenant le nom de 28 familles de Sorciers qui sont d'authentiques Sang-Pur. On surnommait ces familles les "Vingt-huit sacrés" Temps de lecture : 61 heures	Histoire de la magie : 1D4/2 Mythes et légendes sorciers (S) : 1D4/2	3 1 14
Grandeur et décadence de la magie noire	Inconnu	Livre d'histoire de la magie noire Temps de lecture : 36 heures	Histoire de la magie : 1D4+1	4 16
Magie en Amérique du Nord	J. K. Rowling	Livre d'histoire sur la magie en Amérique du Nord. Contient des informations sur l'école d'Ilvermorny, le Congrès magique des USA et les sorcières de Salem Temps de lecture : 37 heures	Histoire de la magie : 1D4+1	2 3 1
Vivre avec la Legilimancie : choisir vos esprits judicieusement	Société américaine de Legilimancie	Traite de la Legilimancie et des moyens de la contrôler Temps de lecture : 41 heures	Legilimancie : 1D4+2	6 3 4
Maléfices de base pour Sorciers pressés et contrariés	Inconnu	Recueil de mauvais sort basiques mais efficaces, comme « Arrachage instantané de cheveux », « Haleine pimentée » ou « Langue de corne » Temps de lecture : 32 heures +Xh/sortilège appris	Mauvais Sorts : 1D4 Apprentissage de Mauvais Sorts	2 10 14
Roueries et fourberies pour Sorciers hardis	Inconnu	Livre donnant des ruses pour tricher contre ses ennemis et infliger des mauvais sorts à ses adversaires Temps de lecture : 62 heures	Mauvais sorts : 1D4/2 Triche : 1D4	4 8
Sorts et contre-sorts	Vindictus Viridian.	Livre d'apprentissage de Mauvais Sorts Temps de lecture : 31 heures +Xh/sortilège appris	Mauvais Sorts : 1D4/2 Apprentissage de Mauvais Sorts	2 8
La métamorphose au cours des Âges	Inconnu	Un livre retraçant l'histoire de la métamorphose au cours des siècles Temps de lecture : 56 heures	Métamorphose : 1D4 Histoire de la magie : 1D4	4 8
Théories de la métamorphose transsubstantielle	Inconnu	Livre de métamorphose contenant des conseils sur la pratique de celle-ci Temps de lecture : 41 heures +Xh/sortilège appris	Métamorphose : 1D4 Apprentissage de sorts de métamorphose	3 7
Urban Music College d'Utrecht : une contribution à l'histoire des œuvres musicales aux Pays-Bas	J. C. M. van Riemsdijk	Livre de musique classique et magique allemand Temps de lecture : 60 heures	Musique moldue : 1D4 Musique magique : 1D4	2 17
Les pouvoirs que vous avez toujours eus sans le savoir et comment les utiliser maintenant que vous êtes un peu plus sage	Inconnu	Livre traitant des pouvoirs cachés, latents des Sorciers et du moyen de les maîtriser Temps de lecture : 60 heures	Mythes et légendes des Sorciers (S) : 1D4 Pouvoir (Si présent dans l'ouvrage) : 1D4+2	4 16
Celle qui faisait tomber la neige	Amaëlle Nelly	Un conte qui fut récompensé par le Prix de Poudlard Temps de lecture : 55 heures	Mythes et légendes sorciers : 1D4 Connaissances (mythes et légendes) : 1D4	2 8
Les contes de Beedle le Barde	Beedle le Barde	Recueil d'histoires écrites à l'intention des jeunes Sorciers et des jeunes Sorcières Temps de lecture : 33 heures	Mythes et légendes sorciers (S) : 1D4	2 3





Les contes du champignon	Beatrix Bloxam	Livre pour enfants, rassemble des écrits déjà existants, dont certains issus des contes de Beedle le Barde, réécrits par l'auteure pour les rendre conformes à ses idéaux Temps de lecture : 15 heures	Mythes et légendes sorciers (S) : 1D4/2	2 1
Mythologie du monde	Inconnu	Traité de mythologie moldue et magique Temps de lecture : 49 heures	Mythes et légendes sorciers (S) : 1D4 Mythes et légendes moldus (M) : 1D4	3 1 14
Guide avancé d'Occlumancie	Maxwell Barnett	Un livre de technique avancée de maîtrise de l'Occlumancie Temps de lecture : 50 heures	Occlumancie : 2D4+2	6 3 7
Sorts de protection de l'esprit : un guide pratique pour contrer la Legilimancie	Franciscus Fieldwake	Un livre de technique avancée de maîtrise des moyens de défenses contre la Legilimancie. Temps de lecture : 60 heures	Occlumancie : 2D4+2	6 3 7
L'encyclopédie des yeux de chauve-souris Volumes 1 à 6	Inconnu	Série de livres en six volumes qui a pour sujet les yeux de chauve-souris et leurs emplois en potions Temps de lecture : 60 heures pour les six volumes	Potions : 1D4	5 3
Anti-venins asiatiques	Libatius Borage	Livre contenant des informations sur les ingrédients de certaines potions anti-venins et comment combiner celles-ci en cas d'inoculation multiples et de mélanges de venins. Temps de lecture : 51 heures	Potions : 1D4 Connaissances (Poisons) : 1D4	2 15 20
Le livre des potions	Zygmunt Budge	Livre de potions classiques et avancées Temps de lecture : 31 heures	Potions : 1D4	2 9
Ayez votre propre fiesta en bouteille !	Libatius Borage	Livre de potions étonnantes et au effets spectaculaires Temps de lecture : 32 heures	Potions : 1D4	4 15 8
Charmes de potions	Tim	Un livre sur les potions nécessitant des incantations pour être fabriquées Temps de lecture : 31 heures	Potions : 1D4	1 16 20
Guide du guérisseur	H. Pollingtonious	Livre sur les guérisons magiques. Temps de lecture : 50 heures +Xh/sortilège appris	Potions : 1D4/2 Connaissance (Médecine magique) : 1D4/2 Apprentissage : Sorts de soins	2 12 4
Alchemical duodecimo	Inconnu	Livre traitant de l'histoire de l'alchimie Temps de lecture : 65 heures	Potions : 1D4/2 Connaissance (alchimie) : 1D4+1	7 7 4
Alchimie : ancien art et science	Argo Pyrites	Livre traitant de l'histoire de l'alchimie Temps de lecture : 59 heures	Potions : 1D4/2 Connaissance (alchimie) : 1D4	6 3 7
Les griffes des lézards africains	Inconnu	Un livre traitant des griffes des lézards africains et leurs utilisations dans les potions Temps de lecture : 28 heures	Potions : 1D4/2	2 1
Une collection de plus de trois cents recettes maison, médecine et chirurgie	Collectif	Une anthologie de recettes médiévales, remèdes maison et leur préparation Temps de lecture : 75 heures	Potions : 1D4/2 Survie : 1D4/2 Connaissance (médecine) : 1D4/2	9 16
Opuscule de la potion	Arsenius Beaulitron	Livre d'introduction sur les potions et leur fabrication Temps de lecture : 25 heures	Potions : 1D4/2	1 4
Les potions de grands pouvoirs	Phineas Bourne	Un livre de potions avancées. Contient entre autres la potion du Polynectar et d'autres potions terrifiantes, qui retournent la peau ou font pousser des bras sur la tête Temps de lecture : 35 heures	Potions : 1D4+1	4 15 8
Apprentissage des principes de la sagesse	Inconnu	Livre de philosophie et de théorie de la connaissance Temps de lecture : 30 heures	Psychologie : 1D4	2 4
Comment apprivoiser les tigres	Inconnu	Ce livre donne des conseils sur la manière d'apprivoiser et s'occuper de tigres Temps de lecture : 30 heures	Dressage/soins : 1D4	3 5
Livre d'anatomie du Re'em	Inconnu	Un livre particulier qui se concentre sur le Re'em Temps de lecture : 10 heures	Soins des créatures magiques : 1	2
Une anthologie des monstres pour enfants	Norbert Dragonneau	Livre pour enfants contenant un florilège de créatures imaginaires du monde des Sorciers. Temps de lecture : 20 heures	Soins des créatures magiques : 1 Mythes et légendes des Sorciers (S) : 1	2





Créatures abominables des profondeurs	Inconnu	Créatures liées au monde de la magie Temps de lecture : 29 heures	Soins des créatures magiques : 1D4	3 3
Dragons de Grande-Bretagne et d'Irlande	Inconnu	Variétés de dragons vivant à l'état sauvage en Grande-Bretagne et en Irlande : Vert gallois, Noir des Hébrides Temps de lecture : 51 heures	Soins des créatures magiques : 1D4 Connaissance (dragons) : 1D4+2	2 6 1
Elfe de maison et haine de soi-même Volumes 1 à 8	Inconnu	Un ouvrage traitant des elfes de maison et de la manière de les punir ou de les traiter. Temps de lecture : 22 heures	Soins des créatures magiques : 1D4	2 1
Guide complet des Êtres de l'eau : langage et coutumes	Dylan Marwood	Un ouvrage de référence sur les êtres de l'eau, leurs coutumes et leur langage Temps de lecture : 56 heures	Soins des créatures magiques : 1D4 Langue (Être de l'eau) 2D4+2 ou apprentissage	10 7
Créatures magiques	Inconnu	Un livre traitant des créatures magiques et de la manière de s'en protéger. Ce livre traite de sortilèges de défense mais également des soins et besoins de créatures magiques décrites. Temps de lecture : 43 heures	Soins des créatures magiques : 1D4/2 Défense contre les Forces du Mal : 1D4/2	5 9
De l'œuf au brasier, Le Guide de l'amateur de dragons	Ignis Nagy	Ce livre contient tout ce qu'il faut savoir sur l'élevage des dragons, à l'exception, bien entendu, de leur dressage qui est beaucoup trop dangereux Temps de lecture : 76 heures	Soins des créatures magiques : 1D4/2 Connaissance (Dragons) : 1D4+1	5 10
L'élevage des dragons pour l'agrément ou le commerce	Inconnu	Soins à apporter à un dragon à son éclosion et reconnaissance de la variété du dragon d'après les œufs Temps de lecture : 77 heures	Soins des créatures magiques : 1D4/2 Connaissance (Dragons) : 1D4+2	19 10 9
Le guide des créatures domestiques nuisibles	Gilderoy Lockhart	Livre contenant des informations sur certaines créatures nuisibles et comment s'en débarrasser. Probablement un plagiat d'un autre Sorcier Temps de lecture : 26 heures	Soins des créatures magiques : 1D4/2	2
Les monstruosité les plus macabres	Inconnu	Livre sur les créatures magiques les plus dangereuses du monde magique Temps de lecture : 49 heures	Soins des créatures magiques : 1D4/2 Défense contre les Forces du Mal : 1D4/2	5 8
Manuel de psychologie des hippogriffes	Inconnu	Comportement des hippogriffes et moyens de communiquer avec eux Temps de lecture : 58 heures	Soins des créatures magiques : 1D4/2 Connaissance (hippogriffes) : 1D4+1	6 9
Merveilles aquatiques du Yorkshire : guide pratique du sorcier	Inconnu	Un livre sur les créatures magiques vivant dans les milieux aquatiques du Yorkshire Temps de lecture : 30 heures	Soins des créatures magiques : 1D4/2	5 3
Pourquoi je ne suis pas mort le jour où l'Augurey a chanté	Gulliver Pokeby	Livre spécialisé sur l'Augurey et son comportement. Traite également du chant de celui-ci et du présage de mort qu'il représenterait Temps de lecture : 33 heures	Soins des créatures magiques : 1D4/2 Mythes et légendes des Sorciers (S) : 1	3 6
Promenades avec les loups-garous	Gilderoy Lockhart	Livre contenant des informations sur les loups-garous. Probablement un plagiat un autre sorcier Temps de lecture : 30 heures	Soins des créatures magiques : 1D4/2	2
Quelle chouette Volumes 1 à 3	Miranda Goshawk	Traite des diverses races de chouettes et hiboux, de la manière de les dresser et de les nourrir Temps de lecture : 48 heures/volume	Soins des créatures magiques : 1D4/2 Connaissance (chouettes et hiboux) : 1D4/volume	3 2
Races de chouettes Volumes 1 à 15	Inconnu	Traite des diverses races de chouettes et hiboux, de la manière de les dresser et de les nourrir Temps de lecture : 48 heures/volume	Soins des créatures magiques : 1D4/2 Connaissance (chouettes et hiboux) : 1D4/volume	3 2
Seigneur ou saigneur ? Essai sur la brutalité des hippogriffes	Inconnu	Comportement des hippogriffes et moyens de communiquer avec eux Temps de lecture : 52 heures	Soins des créatures magiques : 1D4/2 Connaissance (hippogriffes) : 1D4+1	6 3
Tritons de Bognor	Walter Aragon	Un ouvrage traitant des tritons de Bognor, de leur habitat et de leur comportement Temps de lecture : 30 heures	Soins des créatures magiques : 1D4/2	2 7
Vous et votre chouette	Inconnu	Traite des diverses races de chouettes et hiboux, de la manière de les dresser et de les nourrir Temps de lecture : 49 heures	Soins des créatures magiques : 1D4/2 Connaissance (chouettes et hiboux) : 1D4	2 9
Bestiarium magicum	Inconnu	Un recueil du Moyen-Âge concernant les animaux et créatures fantastiques Temps de lecture : 35 heures	Soins des créatures magiques : 1D4+1	8 6 2
Mensonges, rêves et réalités	Laura Thorn	Livre de Laura Thorn, une Moldue se considérant comme une chasseuse de monstres professionnelle. Temps de lecture : 40 heures	Survie : 1D4 Culture générale moldue (M) : 1	5 3





Livres de cours à Poudlard				
Manuel de métamorphose à l'usage des débutants	Emeric G. Changé	Livre d'enseignement de base de la Métamorphose	Livre de cours de 1-2 ^{ème} année à Poudlard	2 3
Défense contre les Forces du Mal	Galatea Tétenjoy	Ancien livre d'enseignement pour la Défense contre les Forces du Mal	Livre de cours de 1-5 ^{ème} année à Poudlard	2 8
Théories de la magie	Adalbert Lasornette	Manuel scolaire général traitant des théories de la magie	Livre de cours de 1-7 ^{ème} année à Poudlard	2 11 16
Magie théorique	Adalbert Lasornette	Livre de Métamorphose de base pour jeunes Sorciers	Livre de cours de 1-7 ^{ème} année à Poudlard	2 11 16
Potions magiques	Arsenius Beaulitron	Manuel d'enseignement basique en potions pour jeunes Sorciers	Livre de cours de 1-7 ^{ème} année à Poudlard	2 12 8
Mille herbes et champignons magiques	Phyllida Spore	Contient des milliers de différentes variétés d'herbes et de champignons trouvés dans le monde magique et décrit en détail leurs effets et les moyens de les employer pour la fabrications de potions.	Livre de cours de 1-7 ^{ème} année à Poudlard	2
Vie et habitat des animaux fantastiques	Norbert Dragonneau	Recueil sur les animaux fantastiques qui est notamment utilisé en soins aux créatures magiques.	Livre de cours de 1-7 ^{ème} année à Poudlard	2 15 22
Le livre des sorts et enchantements Niveau 1 à 7	Miranda Fauconnette	Série de 7 livres permettant d'apprendre des sortilèges de toute sorte	Livre de cours de 1-7 ^{ème} année à Poudlard	1 14 22
Forces obscures : comment s'en protéger ?	Quentin Jeantremble	Livre d'enseignement basique sur la Défense contre les Forces du Mal	Livre de cours de 1-7 ^{ème} année à Poudlard	2 8
Les runes anciennes simplifiées	Laurenzoo	Un livre de vulgarisation et de simplification pour l'utilisation des runes anciennes	Livre de cours de 2-7 ^{ème} année à Poudlard	2 8
Vie domestique et habitudes sociales des Moldus britanniques	Wilhelm Wigworthy	Manuel scolaire destiné à l'enseignement de la culture moldue	Livre de cours de 2-7 ^{ème} année à Poudlard	1 4
Traité supérieur de traduction des runes	Yuri Blishen	Manuel scolaire pour l'étude des runes.	Livre de cours de 2-7 ^{ème} année à Poudlard	2 2
Manuel du cours moyen de Métamorphose	Inconnu	Livre d'enseignement intermédiaire de la Métamorphose	Livre de cours de 3-5 ^{ème} année à Poudlard	3 12
Lever le voile du futur	Cassandra Vablatsky	Guide d'initiation aux principales méthodes de divination. Sujets : marc de café et feuilles de thé, chiromancie, boule de cristal, entrailles d'oiseau, thème astral, horoscope ainsi que les méthodes d'utilisation détaillées de chacune des différentes méthodes de divination.	Livre de cours de 3-7 ^{ème} année à Poudlard	1 14 10
Numérologie et grammaire	Inconnu	Livre contenant les bases de la numérologie essentiel pour l'arithmancie	Livre de cours de 3-7 ^{ème} année à Poudlard	2 3
Le monstrueux livre des monstres	Edwardus Lima	Livre sur les monstres qui est notamment utilisé en soins aux créatures magiques.	Livre de cours de 3-7 ^{ème} année à Poudlard	2 3 9
Formules extrêmes	Violeta Stitch	Livre permettant d'apprendre les formules extrêmes de sortilèges et enchantements	Livre de cours de 3-7 ^{ème} année à Poudlard	2 5
L'essentiel de la Défense contre les Forces du Mal	Arsenius Beaulitron	Livre d'enseignement intermédiaire sur la Défense contre les Forces du Mal	Livre de cours de 3-7 ^{ème} année à Poudlard	2 10 2
Théorie des stratégies de défense magique	Wilbert Eskivdur	Livre d'enseignement basique sur la Défense contre les Forces du Mal	Livre de cours de 4-7 ^{ème} année à Poudlard	2 11
L'oracle des rêves	Inigo Imago	Manuel scolaire et guide d'interprétation des rêves.	Livre de cours de 5-7 ^{ème} année à Poudlard	4 1 14
Défense contre les Forces du Mal : les bases pour débutants	Ministère de la Magie	Livre d'enseignement basique sur la Défense contre les Forces du Mal	Livre de cours de 5-7 ^{ème} année à Poudlard	2 8





Pratique de Défense contre les Forces du Mal	Inconnu	Livre d'enseignement intermédiaire sur la Défense contre les Forces du Mal	Livre de cours de 5-7 ^{ème} année à Poudlard	2 10 2
Syllabaire Lunerousse	Rosana Amorim	Livre consacré à l'étude des runes	Livre de cours de 6-7 ^{ème} année à Poudlard	3 1 14
Histoire de la magie	Bathilda Tourdesac	Livre classique sur l'histoire de la magie employé comme support de cours pour l'enseignement	Livre de cours de 6-7 ^{ème} année à Poudlard	2 8
Manuel avancé de préparation des potions	Libatius Borage	Livre d'enseignement supérieur en Potions	Livre de cours de 6-7 ^{ème} année à Poudlard	3 12
Arbres carnivores du monde	Inconnu	Livre parlant des plantes se nourrissant de chair	Livre de cours de 6-7 ^{ème} année à Poudlard	3
La quintessence : une quête	Inconnu	Traite des sortilèges et enchantements avancés	Livre de cours de 6-7 ^{ème} année à Poudlard	4 10
Affronter l'ennemi sans visage	Inconnu	Livre d'enseignement supérieur pour la Défense contre les Forces du Mal. Contient entre autres les sortilèges impardonnables, leurs effets et leurs emplois au cours de l'histoire.	Livre de cours de 6-7 ^{ème} année à Poudlard	3 12 2
Manuel de métamorphose avancée	Inconnu	Livre d'enseignement avancé de la Métamorphose	Livre de cours de 6-7 ^{ème} année à Poudlard	2 10 2
Défense avancée contre les Forces du Mal	Galatea Têtenjoy	Ancien livre d'enseignement pour la Défense contre les Forces du Mal	Livre de cours de 6-7 ^{ème} année à Poudlard	3 12
En maraude avec les monstres	Gilderoy Lockhart	Livre contenant des informations sur certaines créatures magiques. Plagiat des aventures d'un autre Sorcier	Manuel pour les élèves de Défense contre les forces du Mal à Poudlard, à se procurer en 1992 --1993	2
Voyages avec les vampires	Gilderoy Lockhart	Récits particuliers sur les vampires, plagiat des aventures d'un autre Sorcier	Manuel pour les élèves de Défense contre les forces du Mal à Poudlard, à se procurer en 1992 --1993	2
Vadrouilles avec les goules	Gilderoy Lockhart	Récits particuliers sur les goules et les venins, plagiat des aventures d'un autre Sorcier	Manuel pour les élèves de Défense contre les forces du Mal à Poudlard, à se procurer en 1992 --1993	2
Vacances avec les harpies	Gilderoy Lockhart	Récits particuliers sur les Harpies, plagiat des aventures d'un autre Sorcier	Manuel pour les élèves de Défense contre les forces du Mal à Poudlard, à se procurer en 1992 --1993	2
Une année avec le Yéti	Gilderoy Lockhart	Récits particuliers sur le Yéti, plagiat des aventures d'un autre Sorcier	Manuel pour les élèves de Défense contre les forces du Mal à Poudlard, à se procurer en 1992 --1993	2
Flâneries avec le Spectre de la mort	Gilderoy Lockhart	Récits particuliers sur le Spectre de la Mort, plagiat des aventures d'un autre Sorcier	Manuel pour les élèves de Défense contre les forces du Mal à Poudlard, à se procurer en 1992 --1993	2
Randonnées avec les trolls	Gilderoy Lockhart	Livre contenant des informations sur les trolls. Probablement un plagiat d'un autre Sorcier	Manuel pour les élèves de Défense contre les forces du Mal à Poudlard, à se procurer en 1992 --1993	2
Brochures et livres d'auto-apprentissage				
Vitmagic - cours par correspondance pour sorciers débutants	Inconnu	Livre d'auto-apprentissage de sortilège	Apprentissage : Sorts de bas niveau	10
Livres de révision pour les examens				
Soyez expéditifs : Comment survoler vos B.U.S.E	Ministère de la Magie	Un guide indispensable aidant les élèves à réussir leurs examens de cinquième année. Contient des indications sur le déroulement des examens et sur les méthodes de notation des élèves.	Bonus circonstanciel de 5% lors du passage des B.U.S.E	2
A.S.P.I.C : Guide de révision	Ministère de la Magie	Un guide indispensable aidant les élèves à réussir leurs examens de septième année. Contient des indications sur le déroulement des examens et sur les méthodes de notation des élèves.	Bonus circonstanciel de 5% lors du passage des A.S.P.I.C	3 12





Livres interdits et manuscrits				
Abracadabra : un A-Z des sorts effrayants	Ministère de la Magie	Un livre enseignant la magie noire aux jeunes Sorciers. Contient nombre de malédictions et autres rituels interdits par le Ministère de la Magie.	Enchantements, Mauvais sorts, Métamorphose : 1D4/2 Apprentissage de sorts : toutes les catégories	Interdit à la vente
Démons du XVe siècle	Inconnu	Un livre sur les démons et les rituels qui leurs sont consacrés	Apprentissage : Magie Noire	Interdit à la vente
Des grandes noirceurs de la Magie	Godelot	Livre de magie noire contenant des recettes de potions prohibées et des sortilèges interdits	Apprentissage : Magie noire, Enchantements, Potions interdites	Interdit à la vente
L'histoire de Mahoutokoro	Inconnu	Ouvrage traitant des créations du Sorcier et professeur de Mahoutokoro Dai Ryusaki. On y trouve entre autres, la description de couronne de Mneme, un puissant artefact affilié à la Magie Noire	Apprentissage : Magie noire	Interdit à la vente
Les Sang-de-Bourbe et comment les reconnaître	Barrett Fay	Livre de propagande contre les Sang-mêlés	-	Interdit à la vente
Magie noire : un compagnon légal	Inconnu	Un traité de lois sur comment pratiquer la magie noire en toute légalité	Connaissance (Lois) (S) : 1D4	Interdit à la vente
Manuel M39h-z	Ministère de la magie	Manuel d'explication sur comment déchiffrer la langue des signes runiques employés par les Mangemorts.	Études des runes : 1D4 Apprentissage : Langue des signes runiques	Non-vendu
Monologue avec un vampire	Amarillo Lestoat	Livre d'Amarillo Lestoat dont le but consiste à assoupir le lecteur, qui devient alors une proie facile pour les vampires	Endort le lecteur	Interdit à la vente
Ratisseurs et création du MACUSA	Théophile Abbot	Manuscrit sur les ratisseurs et leur histoire	Histoire de la magie : 1D4	Non-vendu
Secrets les plus sombres des forces du Mal	Owle Bullock	Contient des informations sur la création et la destruction des Horcruxes	Apprentissage : Magie noire	Interdit à la vente
Sonnets d'un Sorcier	Inconnu	Livre qui condamne son lecteur à parler en vers pour le reste de ses jours. Ce livre n'est pas autorisé à Poudlard et n'est proposé à la vente que contre une autorisation spéciale du Ministère de la magie.	-	Interdit à la vente





8 L'HEROÏSME

8.1 HEROÏSME ET POINTS DE FOUGUE

S'il est bien une chose qu'il ne faut pas oublier, c'est que vos personnages sont des héros et qu'en tant que tels, ils peuvent effectuer des actions hors norme quand la situation le demande. Difficile cependant de reproduire ce qui va de soi quand on parcourt les romans. L'héroïsme est une règle annexe qui permet cependant de s'en approcher un petit peu. Chaque joueur commence un nouveau scénario avec **un point de fougue** qui représentera sa faculté à se comporter en héros. Chaque fois qu'il obtiendra un succès critique (résultat compris entre 001 et 005 sur le d100 lancé) sur une action qu'il accomplit passionnément, hormis une action combative, le personnage gagne un point de fougue supplémentaire **pour un maximum de 5 durant une partie**. Les points de fougue sont remis à 0 une fois le scénario terminé et les PJs en reçoivent un nouveau au scénario suivant.

***Par exemple :** Notre ami Fynn Fricklefrac fait une réussite critique en tentant d'échapper à un préfet un peu trop collant en se cachant dans une classe abandonnée. Cette action lui octroie un nouveau point de fougue.*

8.2 A QUOI SERVENT LES POINTS DE FOUGUE ET COMMENT LES UTILISER ?

Un point de fougue s'emploie toujours avant d'effectuer une action nécessitant un jet de dé. Pour cela, le joueur déclare « j'utilise un point de fougue pour cette action ». Une fois fait, il retire celui-ci à son compteur et lancera les dés de l'action en question. Quoi qu'il arrive, le point est utilisé et ne pourra être récupéré. Concrètement, le point de fougue permet d'inverser le résultat des dizaines et unités du lancer des dés. Il s'agit d'un choix et le personnage peut très bien choisir de garder le résultat obtenu. Dans un cas comme dans l'autre, le point de fougue est consommé.

***Par exemple :** Fynn lance un sortilège sur le préfet qui l'a finalement retrouvé. Il n'a que 35 % en mauvais sort, ce qui rend difficile toute réussite. Il décide de dépenser un point de Fougue. Fynn déclare « sur mon prochain lancer de dé pour lancer mon mauvais sort, j'utilise un point de fougue ». Il lance ensuite les dés. Le résultat des dés est 71 (soit un échec en temps normal). Le point de fougue permet cependant d'inverser le 7 et le 1 et convertit ce résultat en 17. C'est donc une réussite. D'un autre côté, si le résultat de son jet avait été de 17, il aurait gardé ce résultat et aurait dépensé son point de Fougue en vain.*

8.3 LE REVERS DE LA MEDAILLE

Les points de fougue sont donc une alternative aux échecs inévitables lors de situations périlleuses. Mais alors, pourquoi ne pas les utiliser tout le temps me direz-vous ? Pour faire simple, utiliser un point de fougue placera le personnage dans une situation « ça passe ou ça casse ! ». Si le point de fougue permet de réussir une action, alors tout se passe pour le mieux ; mais – et c'est un mais de taille – manquer une action avec l'emploi d'un point de fougue peut s'avérer catastrophique. Dans le meilleur des cas, le personnage en sera quitte pour une bonne humiliation et quelques ecchymoses, mais dans le pire des cas, le jet est considéré comme un échec critique avec toutes les conséquences désagréables qui vont avec. Il faut donc réfléchir avant d'employer un point de fougue, car il ne faut pas oublier que les dés sont capricieux et que l'inversion d'un 77 ou d'un 99 n'apporte pas grande différence.

8.4 COMBAT ET POINTS DE FOUGUE



Comme vous l'avez certainement déjà remarqué, les personnages ne reçoivent aucun point de fougue en se battant, et ce peu importe le nombre de réussites critiques qu'ils obtiennent. Ceci est fait pour coller le plus possible à l'univers d'Harry Potter, qui récompense les élèves débrouillards et malins

plutôt que les gentils petits soldats prêts à passer leurs petits camarades à tabac. Soyez donc téméraires, inventifs et rusés, et vous en serez récompensés en pouvant devenir de véritables héros quand votre heure arrivera !





9 LES POTIONS



9.1 LES COURS DE POTIONS ET LEUR FABRICATION

Les potions représentent un pouvoir potentiel pour le jeune sorcier qui n'est pas négligeable car, contrairement aux sortilèges et enchantements, quand elles sont terminées, elles peuvent être considérées comme fiables à cent pour cent. Néanmoins, leur fabrication est longue et parfois compliquée étant donné la nécessité d'ingrédients souvent difficiles à trouver. En fait, le cours de « Potions » sert principalement à apprendre les différentes phases et les différents processus qui entrent dans la fabrication des potions. Il s'agit – en quelque sorte – d'un décorticage des différentes étapes magiques qui permettent à un enchantement de fonctionner et à une potion de procurer sa magie à celui ou celle qui la boit. Pour toutes ces raisons, une grande partie du cours de potion consistera à apprendre les différentes caractéristiques magiques des ingrédients employés dans la fabrication d'une potion spécifique. Vous pouvez vous baser sur le supplément : « Plan d'étude : Potions » pour de plus amples informations sur les recettes et les préparations détaillées de celles-ci.



Théoriquement, n'importe quelle personne – pourvu qu'elle soit douée de magie – est capable de fabriquer une potion en suivant une recette à la lettre. Sans les cours de potions, elle ne sera cependant pas capable de comprendre le processus complexe qui rend sa potion opérante, ni de fabriquer de nouvelles potions aux effets inédits une fois sortie de l'école. Au contraire, un enchantement permet de produire le même effet magique qu'une potion, mais de manière plus intuitive. Cette part intuitive explique le fait que de puissants sorciers spécialisés en sortilèges sont bien souvent de mauvais fabricants de potions.

9.2 LES INGREDIENTS COMME LIMITATION



Les potions sont donc un puissant pouvoir qui pourra aider vos joueurs lors de leurs parties. Un pouvoir d'autant plus précieux qu'il est fiable, contrairement aux divers sortilèges appris durant l'année. Plutôt faciles à créer, les potions ont cependant un désavantage : leurs ingrédients. Souvent rares, généralement très onéreux, ils sont un puissant frein aux élans créatifs de vos joueurs, ce qui évite qu'ils se retrouvent avec un armement de plusieurs dizaines de potions à la fin de l'année. Les ingrédients se répartissent en 3 classes en fonction de leur rareté :



Classe	Description	Exemples
Communs	Des ingrédients basiques qui composent le set de base de tout élève suivant des cours de potion dans son école. Peu chers, ils permettent de fabriquer des potions basiques dont les effets ne durent généralement pas très longtemps.	Plantes de saison : asphodèle, chrysope, armoise, orties, houblon Animaux courants : sangsues, serpents, taupes, crin de cheval Substances symboliques : eau pure, mercure, onyx, plomb, silex
Rares	Les ingrédients rares sont déjà plus difficiles à trouver. En règle générale, les ingrédients rares sont fournis au début des cours de potions lors de la fabrication de potions spécifiques. Permettant de fabriquer des potions intermédiaires, ils donnent des effets plus variés que celles fabriquées avec les potions de base et qui durent plus longtemps.	Plantes hors-saisons, exotiques ou magiques : mandragore séchée, branche de saule cogneur, fleur carnivore, lierre étrangleur Animaux magiques courants : strangulot, doxy, ambre gris de baleine féerique Substances mystiques rares ou chères : or, fer météoritique, ambre igné, corde de pendu.
Rarissimes	On touche ici aux ingrédients les plus chers et les plus difficiles à se procurer. Ces ingrédients sont bien gardés dans les armoires des professeurs et ne sont donnés qu'au compte goutte lors de la fabrication de potions avancées. Une fois les cours terminés, ces ingrédients (s'il en reste) sont récupérés pour être stockés en lieu sûr. Les ingrédients rarissimes permettent de fabriquer des potions avancées aux effets fabuleux qui peuvent durer plusieurs jours.	Distillat de rose d'éternité, cœur de fantôme, restes de dragon, larmes d'une veuve bicéphale, sang de licorne, spermilence papale, poussière de vampire albinos, rayon de lune solidifié, poudre d'escampette, cordon ombilical de géant, alcool nuptial féerique, pensée distillée, lait d'animagus

Récupérer ses ingrédients, particulièrement quand il s'agit d'ingrédients rares et rarissimes, n'est donc pas simple, mais voici quelques petites pistes qui pourraient être intéressantes à explorer durant vos parties pour fournir vos élèves en ingrédients divers et variés.

- **Les avantages internes** : plusieurs avantages internes permettent de diminuer les difficultés de se procurer des ingrédients de potions. Prenons par exemple le don « Sphère de prédilection (potions) » ou « Patience ». Ces avantages permettent de diminuer le temps de préparation des potions. Pourquoi ne pas ajouter le fait que les potions sont fabriquées en « économisant » certains ingrédients ? Et voilà, vos joueurs se retrouvent avec quelques doses d'ingrédients communs et rares en leur possession à la fin du cours. Un autre avantage est celui de « beaucoup d'argent de poche ». Si l'un de vos personnages possède beaucoup d'argent, pourquoi ne pas le dépenser intelligemment en achetant quelques ingrédients rares et communs pour des potions ? Après tout, Poudlard et les autres écoles de magies possèdent un service de livraison par hibou tout à fait performant.
- **Coups de pouce** : de la même manière, deux des coups de pouce permettent également de récupérer des ingrédients pour potions. Il s'agit du coup de pouce « famille riche et influente » et du coup de pouce « Richissime ». Comme pour l'avantage « riche », ces coups de pouce permettent de récupérer des ingrédients rares voir même – dans ce cas – quelques ingrédients rarissimes.
- **Les serres de l'école** : les serres de l'école représentent un bon moyen de récupérer des ingrédients rares et communs. Il n'est d'ailleurs pas impossible que le Professeur Chourave accepte de vous donner quelques-uns de ces précieux ingrédients contre un petit nettoyage des serres ou d'autres services du genre.
- **La Forêt Interdite** : Bien que très dangereuse, la Forêt Interdite représente le meilleur moyen de récupérer des ingrédients rares et même rarissimes. Cette solution est cependant à prendre avec des pincettes, car vos joueurs risquent bien plus qu'une petite perte de points pour leur Maison en s'y rendant.
- **Échanges avec d'autres élèves** : il vous manque quelques ingrédients pour arriver à vos fins ? L'un de vos camarades n'a-t-il pas justement ce qu'il vous faut sous la main ? Peut-être acceptera-t-il de vous céder quelques-uns de ses précieux ingrédients contre un petit service. Un devoir sur les révoltes gobelines par exemple ?

Vous l'aurez compris via ces quelques petits exemples, il y a de nombreux moyens de contourner la difficulté de se fournir en ingrédients pour potion. La majeure partie de ces moyens donne également des pistes intéressantes pour de petites quêtes accessoires lors des années scolaires voir durant les vacances, ce qui ne fera que prolonger l'expérience de jeu de vos joueurs tout en étoffant la richesse de vos parties.

9.3 LISTE DES POTIONS ET CARACTERISTIQUES

Les différentes potions, leur niveau, ainsi que leurs effets primaires et secondaires et les malus à la fabrication sont décrits dans le tableau suivant :

Niv.	Nom	Ingrédients	Cibles	Malus	Effets	Ingrédients
1	Acné	Rares	P	-10%	Cette potion provoque une éruption d'acné sur la personne qui la boit Effets : Diminution de l'APParence de 1d4 Temps d'incubation : 1d6 rounds Durée des effets : 1d4+1 jours VIRulence : 5	Beurre ; Bubonox ; Mucus de Veracrasse ; Ortie ; Sébum
1	Amnésie	Rares	A/P	-10%	Cette potion provoque une perte de mémoire chez celui qui en boit. En cela, elle possède des effets relativement semblables à ceux du sortilège d'oubliettes.	Baies de gui ; Brins de valériane ; Eau du fleuve Léthé ; Ingrédient Standard
1	Anti-acné	Rares	P	-10%	Élimine toute trace d'acné sur la personne Effet : octroie +1 en APParence Durée : 24 heures	Dent de dragon ; Pus de Bubobulb
1	Anti-furoncle	Communs	A/P	-10%	Élimine les furoncles en quelques minutes. Remarque : effet inverse si mal préparé.	Crochets de serpent (ou épine de Sharak) ; Épines de porc-épic ; Limaces à cornes ; Mucus de Veracrasse ; Oignon de Pungous (facultatif) ; Orties séchées
1	Cirassure	Rares	=	-10%	Cire à appliquer sur un balai. Elle permet de manipuler celui-ci plus aisément durant les quelques heures qui suivent son application Effets : Vol en balai / Quidditch +5% Durée des effets : 1d4+1 heures	Carapace de Pagure, Cire, Feuille de mandragore, Plume de hibou Grand-Duc
1	Détergents magiques	Communs	O	-10%	Ces détergents permettent d'éliminer certains types de saletés. Moins génériques que le Nettoie-Tout magique, ils sont plus efficaces dans leur domaine.	Alcool ; Lavande ; Poudre de pieuvre ; Sécrétions de Bandimon (très diluées)
1	Doxicide	Rarissimes	A	-10%	Cette potion s'apparente plus à un poison, qui permet de se débarrasser des Doxys en les paralysant. Peu dangereuse pour les humains, elle peut tout de même provoquer une paralysie partielle Effets : Malus de 5% aux actions physiques si elle touche un humain. Temps d'incubation : 1d6 rounds Durée des effets : 2d4+2 jours VIRulence : 5	Coquille de Musard ; Essence de ciguë ; Essence de ciguë aquatique ; Foie de dragon ; Sécrétion de Bandimon ; Teinture de tormentille
1	Engrais magiques	Communs	V	-10%	Fabriqués à base de bouse de dragons et de nombreux autres ingrédients, ces engrais accroissent extraordinairement la pousse des plantes, leur permettant parfois d'atteindre des tailles hors-normes. Remarque : les ingrédients varient en fonction du type d'engrais.	Algue sèche ; Bouse de dragon ; Cerveille de paresseux (ou de macaque) ; Hippocampes volants ; Mandragore cuite liquéfiée ; Œil de Boullu ; Os ; Rates de rat ; Thorax de libellule grillés en poudre
1	Fergus Fungal Budge	Rares	P	-10%	Une sorte de pansement médical imbibé de fongicide qui permet de traiter la teigne quand il est appliqué sur les pieds. Effet : Traitement contre la teigne Durée : 1 jour	Huile de Neem ; Impatiente du Cap ; Jus d'oignon
1	Fertilisant	Communs	V	-10%	Rend les plantes plus résistantes aux maladies et aux parasites, et augmente un peu la vitesse de croissance de celles-ci	Bouse de dragon ; Kelp ; Œil de Boullu ; Os ; Rate de rat ; Bouse de dragon
1	Furoncle	Communs	A/P	-10%	Provoque l'apparition douloureuse de furoncles sur le corps de la personne. Effets : -1 point de vie et -1 en APParence. Temps d'incubation : 1d6 rounds Durée des effets : - VIRulence : 6	Crochets de serpent (ou épine de Sharak) ; Épines de porc-épic ; Limaces à cornes ; Mucus de Veracrasse ; Oignon de Pungous (facultatif) ; Orties séchées
1	Glue	Communs	A/O /P	-10%	Basée sur le sortilège de glue, cette potion permet de créer une glue qui colle deux objets ensemble. Effet : Glue à 2d6+6 de FORce. Durée : 1d4+1 jours	Bicarbonate de soude ; Eau ; Farine ; Fécule ; Poudre de pieuvre ; Vinaigre
1	Herbicide	Communs	V	-10%	Abîme ou détruit les plantes	Épines de poisson-diable ; Ingrédients standards ; Jus de Horglup ; Mucus de Veracrasse
1	Langue de miel	Rarissimes	P	-10%	La voix du personnage devient suave. Effet : compétences de persuasion +20%, Durée : 1d4+1 heures	Alcool ; Cannelle ; Gingembre ; Herbe des chantres ; Mauve ; Miel ; Plantain ; Saugue



1	Lissenplis	Communs	P	-10%	Cette potion capillaire permet de rendre les cheveux lisses et soyeux. Effet : APParence +1. Durée : 24 heures	Cheveux de dragon asiatique ; Gelée de pétrole ; Gomas Barbadensis
1	Lumière aveuglante	Rares	A/P	-10%	Quand elle entre en contact avec l'air, cette potion provoque une violente explosion lumineuse. Effet : Aveugle les cibles alentours durant 1d4-1 round.	Charbon ; Chou puant ; Corne de dragon ; Salpêtre ; soufre ; Phosphore
1	Nettoie-Tout magique	Communs	O	-10%	Permet d'éliminer les taches les plus tenaces et de redonner aux objets un aspect immaculé.	Alcool ; Lavande ; Poudre de pieuvre ; Sécrétions de Bandimon (très diluée)
1	Phéromones	Rarissimes	A	-10%	Permet d'attirer les insectes sur plus de deux kilomètres alentours. Remarque : Il existe une potion par espèce d'insecte.	Alcool ; Bourrache ; Lavande ; Mauve ; Sang de Dragon ; Sauge ; Teinture de Thym Spécial : Sécrétions de l'insecte à attirer
1	Philtre dégonflant	Communs	A/P V	-10%	Contre les effets de la potion d'enflure	Gingembre ; Lavande ; Ortie ; Venin de raie des rivières
1	Rejutage	Rares	V	-10%	Quelques gouttes de cette potion de couleur rouge-sang redonnent à une plante morte la capacité de produire du jus.	Algues séchées ; Bouse de dragon ; Eau de source ; Lewisie ; Tête de coquelicot
1	Solution de développement	Communs	O	-10%	Employée pour développer des photographies, cette solution permet aux images de bouger en capturant les derniers mouvements des personnes, objets et paysages. Effet : Anime les photographies Durée : - Remarque : Fonctionne aussi sur les pellicules moldues	Alchémille ; Eponge ; Hyposulfite de sodium ; Pensée sauvage ; Plume de Jobarbille
2	Aliments magiques	Communs	A	-20%	Un de ces aliments permet de nourrir un animal durant une journée entière et de calmer son stress.	Beurre ; Brin de valériane ; Corne de dragon ; Cranson ; Eau standard pour potions ; Kelp Spécial : Fruits/Viande selon l'animal
2	Baume à bec	Rares	A	-20%	Un baume spécial qui permet de soigner les becs endommagés des créatures magiques ou non Utilisation : Ce baume doit être utilisé toutes les heures durant 10 heures. Si les lésions ne disparaissent pas, mixer le baume avec un sérum salé et recommencer. Remarque : Ce baume ne doit pas être utilisé pour les Hippogriffes ou les Griffons	Cire d'abeille ; Dent de dragon ; Os ; Plume de paon
2	Brume opaque	Rares	X	-20%	Une fois à l'air libre, la potion s'étend sous la forme d'un brouillard blanc et épais dans lequel on ne voit rien sur une vingtaine de mètres. Durée : 1 heure	Bicarbonate de soude ; Sang de salamandre ; Sel d'ammoniaque ; Sucre
2	Caféine	Rares	A/P	-20%	Empêche le consommateur de dormir durant 24 heures. La fatigue le rattrape cependant d'un coup une fois les effets dissipés. Effets secondaires : agitation extrême et difficulté à rester en place.	Corne de dragon ; Graine de café ; Guarana ; Piment rouge africain ; Poudre de pieuvre ; Sucre
2	Cataplasme contre les morsures de Murlap	Rares	P	-20%	Permet de soigner instantanément les morsures de Murlap et les effets secondaires qui en découlent	Agripaume ; Distillat de camphre ; Fougère ; Menthe ; Millepertuis ; Plantain ; Sauge
2	Cinq sens	Rarissimes	P	-20%	Cette potion permet de doter le consommateur de perceptions extraordinaires. Toutes les compétences liées à la perception se font sur PERx5. Permet également de voir dans le noir. Durée : 1 heure	Langue de Boursouf ; Œil d'anguille ; Peau de serpent d'arbre du Cap ; Sang de dragon ; Zinc
2	Doigts agiles	Rares	P	-20%	Cette potion permet d'ajouter temporairement 1d6 points à la caractéristique dextérité du consommateur Durée : 1d4+1 heures.	Bulbe sauteur ; Dards de Bilyvig ; Guarana ; Impatiente du Cap ; Jus d'araignée sauteuses
2	Dragonfortant	Rares	A	-20%	Une potion qui permet de fortifier et de soigner les dragons. Effet : redonne 2d4+2 points de vie à un dragon Effets secondaires : soigne les maladies Durée : -	Plume de hibou grand-duc ; Plumes de paon ; Verrues de crapaud violet géant
2	Enflure	Communs	A/P V	-20%	Augmente considérablement la taille d'un animal, d'une personne ou d'une plante en la multipliant par 3	Foie de chauve-souris ; Œil de poisson ballon ; Ortie séchée
2	Essence de Murlap	Rares	A/P	-20%	Faite à base de tentacules de Murlap, cette potion soigne les blessures légères et supprime la douleur. Effet : redonne 1 point de vie Effet secondaire : peut provoquer l'apparition de poils violets dans les oreilles	Tentacule de Murlap





2	Goutte désopilante	Rares	A/P	-20%	Provoque une hystérie légère chez la personne qui la consomme. Effet : -30% à toutes les actions. Effets secondaires : sauts émotionnels et développement de phobies. Durée : 1 heure	Feuilles d'Alihotsy
2	Hérissier les cheveux	Communs	A/P	-20%	Permet de faire dresser les cheveux sur la tête. Remarque : également connue sous le nom de potion pour la pousse des cheveux.	Dard de Billywig ; Épine de porc-épic ; Queue de rat
2	Mélange de bile de tatou	Rares	A/O P/V	-20%	Une potion excessivement corrosive pour la peau qui peut provoquer de violentes brûlures. En cas de contact avec la peau, on doit immédiatement se frotter la zone touchée avec du crin de licorne. Effet : Occasionne 1d4-1 dégâts d'acide par rond (min. 1) Temps d'incubation : - Durée : 1d4+1 rounds VIRulence : -	Aile de chauve-souris ; Aconit ; Armoise ; Armotentia ; Bile de tatou ; Eau standard pour potion ; Venin d'Acromentule
2	Oculi cura	Rarissimes	A/P	-20%	Permet de soigner les blessures et irritations des yeux. Effets : redonne 1 point de vie si les dégâts subis se trouvent au niveau des yeux. Annule les malus subis à la vision. Contre : Contre les effets du sortilège de Larmes ou de Conjonctivite Utilisation : Cette potion verte s'utilise sous la forme de gouttes	Armoise ; Dictame ; Œil de dragon
2	Philtre d'amour ordinaire	Rarissimes	A/P	-20%	Cette potion fait tomber amoureux de la première personne croisée Effets : La première personne vue par le consommateur est celle sur qui l'amour fictif créé par la potion est effectif Durée des effets : 1d4 rounds Temps d'incubation : - VIRulence : 8	Épine de rose ; Menthe poivrée ; Œuf de Serpencendre ; Pétale de rose ; Poudre de pierre de lune ; Poussière de perle
2	Pommade soignante pour sabot	Rares	A	-20%	Une pommade qui permet de soigner les blessures aux sabots de certaines créatures magiques ou non. Utilisation : Une ou deux utilisation suffisent à complètement restaurer la zone blessée. Remarque : Ne doit jamais, sous aucun prétexte, être employée sur un Licheur	Beurre de karité ; Cire d'abeille ; Griffes de dragon ; Huile de ricin
2	Pimentine	Rares	A/P	-20%	Soigne les personnes du rhume. Effet secondaire : fait fumer les oreilles du consommateur durant 1d6+2 heures.	Corne de Bicorné ; Impatiente du Cap ; Racine de mandragore
2	Potion anti-paralyse	Communs	A/P	-20%	Permet de contrer les effets de la paralysie engendrés par un sortilège, un poison ou un venin Effets : Annule les effets de la paralysie au bout d'un round Durées des effets : - Remarque : permet de contrer les effets du maléfice du Saucisson	Camomille ; cannelle ; gingembre ; Teinture de thym ; valériane
2	Potion de Bomboeil	Communs	A/P	-20%	Effet : Octroie un bonus de 5% en PERception quand il s'agit de repérer quelque chose Durée : 1d4+1 heures	Œil d'anguille ; Œil de scarabée
2	Potion de protection contre le feu	Rares	A/P	-20%	Une potion qui permet de se prémunir contre le feu et ses effets. Effet : Rend le consommateur insensible au feu durant une certaine période. Cet effet ne protège cependant pas ses affaires. Durée : 2d4+2 heures	Champignon explosif ; Sang de Salamandre ; Poudre de verrue
2	Potion n°113	Rares	A/P	-20%	Un poison considéré comme extrêmement toxique. La personne ingérant ce poison est prise de vertiges, de palpitations et de violents maux de ventre. Puis, une fois ces premiers symptômes passés, se met à répéter toutes les conversations entendues en partant de la dernière pour revenir en arrière dans le temps. Effet : vertiges, douleurs et palpitations durant 1d10 minutes Effets secondaires : reproduit les conversations passées durant 1d10+5 minutes Temps d'incubation : 1d6 minutes Durée : 2d10+5 minutes / 1d10+5 minutes VIRulence : 10 Remarque : Mal préparé, ce poison peut rendre muet à vie la personne qui le consomme, voir même la tuer sur le coup.	Plumes de Jobarbille ; Sirop d'arnica
2	Poussos	Rarissimes	A/P	-20%	Fait repousser les os et soigne les fractures. Effet secondaire : provoque de violentes douleurs.	Chou mordeur de Chine ; Œil de poisson-ballon ; Œil de scarabée ; Thorax de scarabées





2	Raconfortant	Rares	A	-20%	Une potion qui permet de fortifier et de soigner les rats. Effet : Redonne 1d4+1 points de vie à un rat Effets secondaires : Soigne les maladies mais fait anormalement grandir le rat si elle est consommée en excès. Durée : -	Plume de hibou grand-duc ; Plumes de paon ; Poils de rat ; Verrues de crapaud violet géant
2	Régénération	Rares	V	-20%	Quelques gouttes de cette potion verte redonnent à une plante morte la capacité de germer	Algue séchée ; Bouse de dragon ; Eau de source ; Écaille de dragon ; Fougère ; Menthe
2	Remontant de Pomfresh	Communs	A/P	-20%	Redonne immédiatement 1 point de vie et octroie un bonus temporaire de 1D4 dans la caractéristique constitution durant 1 heure.	Eau de source ; Essence de Consoude ; Essence de Rue ; Gingembre ; Infusion de verveine ; Livèche
2	Volubilis	Rares	A/P	-20%	Permet de restaurer le volume de la voix d'une personne et neutralise également les effets du sortilège de langue de plomb.	Eau de miel ; Ellébore ; Mandragore cuite ; Menthe poivrée ; Sirop d'ellébore
3	Antidote aux poisons courants	Rarissimes	A/P	-30%	Permet de contrer ou de considérablement diminuer les effets des poisons les plus communs. Effet : Annule l'effet de poisons jusqu'à une VIRulence 10. Diminue les effets des poisons rares et inconnus de 5 points de VIRulence.	Baies de gui ; Bézoard ; Huile de ricin ; Corne de licorne ; Eau de miel ; Ingrédient Standard ; Mandragore cuite ; Menthe poivrée ; Rosée de lune
3	Apocyn	Rares	A	-30%	Poison pour animaux magiques ou non qui provoque de violentes douleurs tout en leur faisant perdre 1d4 points de vie. VIRulence : 9 Remarque : Mal préparée, l'Apocyn peut devenir mortelle.	Apocyn
3	Baume d'asclépiade tubéreuse	Rares	A/P	-30%	Redonne 1 point de vie et calme les douleurs les plus violentes durant quelques heures Durées des effets : 2d4+4 heures	Asclépiade tubéreuse ; Cire d'abeille
3	Baume de lewisie brûlante	Rarissimes	A/P	-30%	Ce baume de couleur bleue est à appliquer sur les plaies et les contusions Effet : soigne 1d4 point de vie, referme les plaies et résorbe des contusions. Effet secondaire : Intense sensation de brûlure	Lewisie
3	Beauté	Rarissimes	A/P	-30%	Augmente considérablement l'APParence de la personne. Effet : APParence +2d4+2 Durée : 24 heures.	Ailes de fée ; Alchémille ; Crin de licorne ; Peau de serpent d'arbre du Cap ; Pétale de rose ; Gingembre ; Rosée du matin
3	Beauté illusoire	Rarissimes	A/P	-30%	Cache la laideur de la personne et lui monte son APParence à 14 durant 24 heures. Remarque : Ces potions sont prises par les Harpies pour masquer leur physique.	Ailes de fée ; Alchémille ; Crin de licorne ; Peau de serpent d'arbre du Cap ; Pétale de rose ; Gingembre ; Rosée du matin
3	Brume de Pensine	Rarissimes	P	-30%	Cette potion permet de créer une brume de Pensine, dans laquelle le personnage pourra déposer ses souvenirs	Dent de dragon ; Eau du fleuve Léthé ; Fèves soporifiques ; Pensée sauvage ; Plume de Jobarille ; Sauge
3	Duplication	Rares	A/O V	-30%	Cette potion s'imprègne d'une capacité magique d'une créature, d'un objet, d'une plante ou un sort sans dénaturer celui-ci. Plus qu'une extraction, il s'agit d'une duplication d'une capacité ou d'un effet. Une fois fait, la potion obtenue pourra être employée pour transférer son effet à un objet. Consommée, cette potion n'a d'autre effet que de donner une nausée atroce durant plusieurs heures à celui qui la boit. Remarque : Il faut un chaudron suffisamment grand pour immerger entièrement l'objet, l'animal ou la plante dedans.	Alcool ; Cheveux de jumeaux véritables ; Corne de Bicorne ; Éponge ; Plume de Jobarille
3	Essence de trompettes d'anges	Rares	A/P	-30%	Un poison rendant la cible confuse en l'empêchant de se concentrer efficacement. La cible oublie ce qu'il s'est passé après la consommation de la potion une fois qu'elle se réveille. Effets : Provoque des vertiges et des difficultés à se concentrer, ce qui occasionne un malus de 30% à toutes les actions visant à se concentrer. Effets secondaires : Perte des souvenirs d'après la prise de la potion jusqu'au réveil. Temps d'incubation : 1d4 minutes Durée : 1d6+1 heures VIRulence : 12	Trompettes des anges
3	Infusion infecte	Rares	A/P	-30%	Mélange de divers ingrédients de potions nauséabonds, cette potion s'apparente plus à un poison. Effet : provoque de violentes nausées et des douleurs à l'estomac, ce qui occasionne un malus de 30% à toutes les actions. Fait perdre 1d4-1 points de vie. Temps d'incubation : 1 round Durée des effets : - VIRulence : 12	Calocère cornue ; Champignon vénéneux sauteur ; Chou puant ; Jus de Horglup ; Plume de vautour ; Poudre de raifort





3	Mémoire	Rares	P	-30%	Permet d'accéder plus facilement à ses souvenirs. Effet : +50% aux jets d'Idée pour se rappeler un souvenir Remarque : Cette potion est souvent employée avant d'extraire un souvenir pour le placer dans une Pensine.	Galantus Nivalis ; Mandragore cuite ; Plume de Jobarville ; Saugue
3	Neutralisation	Rarissimes	O	-30%	Rend inopérant tous les effets d'une potion de même niveau ou inférieur. Les potions de niveau 4 et 5 ne peuvent pas être contrées par cette potion	Alcool ; Corne de Grapcorne ; Eau de source ; Écaille de dragon ; Ingrédients standards ; Moly
3	Philtre calmant	Rares	A/P	-30%	Permet de calmer une personne qui a subi un choc, un traumatisme ou un choc émotionnel. Effet : Supprime le stress en diminuant les effets de celui-ci de 15%. Les diminutions sont cumulables en cas de consommation de plusieurs doses. Remarque : Si des animaux comme des chats et des chiens la consomment, ceux-ci sont plongés dans le sommeil durant 2d6+2 heures Effets secondaires : Ajouter trop de menthe poivrée peut donner au buveur une sensation de brûlure dans la bouche et causer pleurs et sanglots incontrôlables	Cœur de crocodile ; Lavande ; Menthe poivrée
3	Philtre d'Embrouille	Rares	A/P	-30%	Ce philtre incite le consommateur à des conduites téméraires et parfois même dangereuses en le rendant confus. Celui-ci tient également des propos incohérents durant toute la durée du philtre. Temps d'incubation : 1d6 rounds Durée : 1d4+2 heures VIRulence : 10	Achillée sternutatoire ; Cranson ; Livèche
3	Philtre de confusion	Rares	A/P	-30%	Ce philtre incite le consommateur à des conduites téméraires et parfois même dangereuses en le rendant confuse. Les propos du consommateur restent cependant assez cohérents bien que plus lents. Temps d'incubation : 1d6 rounds Durée : 1d4-1 heures VIRulence : 11	Achillée sternutatoire ; Cranson ; Livèche
3	Philtre calmant pour Chartier	Rares	A	-30%	Un philtre spécialement conçu pour les Chartier qui permet de calmer ceux-ci en quelques secondes Effet : Supprime le stress en diminuant les effets de celui-ci de 15%. Les diminutions sont cumulables en cas de consommation de plusieurs doses. Remarque : Contrairement au philtre calmant classique, celui-ci ne provoque pas l'endormissement de la cible	Cœur de crocodile ; Lavande ; Menthe poivrée ; Poils de Chartier
3	Poison d'Actée en épi	Rares	A/P	-30%	Un poison fait à partir de baies rouges et blanches d'Actée en épi. Effet : vomissements durant 1 heure Effets secondaires : -10% à toute activité physique Temps d'incubation : 2d4+2 minutes Durée : 1 heure / 1d4+6 heures VIRulence : 11 Remarque : Surdosé, ce poison peut être mortel	Baies d'Actée en épi
3	Poison de raisin de couleuvre	Rares	A/P	-30%	Cause de violentes crampes à l'estomac et liquéfie les entrailles, obligeant le consommateur à rester sur les toilettes durant de nombreuses heures. Effet : Cause 1 dégât et des crampes douloureuses Effets secondaires : Laxatif puissant Temps d'incubation : 1 heure Durée : - / 1d6+4 heures VIRulence : 10 Remarque : Mal préparée, cette potion provoque la mort de celui qui la consomme.	Raisin de couleuvre
3	Poison de vieillissement	Rares	A/P V	-30%	Cette potion – obtenue à partir d'une potion de Ratatinage manquée – fait vieillir la cible, qui devient une personne âgée. Temps d'incubation : 1d4 rounds Durée : 1d6+2 heures VIRulence : 10	Chenilles ; Ciguë aquatique ; Figue de figuier d'Abyssinie ; Jus de Sangsues ; Pâquerette ; Rates de rat
3	Poison pernicieux	Rares	A/P	-30%	Ce poison provoque durant 1 heure de violents vomissements qui affaiblissent la cible. Effets : -1 point de vie et malus de 10% à toutes les compétences physiques durant 1 jour. Temps d'incubation : 1d4 minutes Durée des effets : 1 heure pour les vomissements / 1 jour pour les malus VIRulence : 12	Aconit ; Œuf de Doxy ; Sanguinaire
3	Pommade pommadante Grégoire	Rarissimes	P	-30%	Cette pommade persuade celui qui l'utilise que celui qui la lui a offerte est son meilleur ami. Durée : 1d4 jours	Baie de gui ; Brin de valériane ; Eau du fleuve Léthé ; Muguet ; Sang de dragon ; Vigne





3	Potion à priser	Rares	A/P	-30%	Provoque de violents et incontrôlables reniflements. Effets : Malus de 20% à la magie et autres activités. Durée 1d4 heures	Achillée sternutatoire ; Menthe poivrée ; Poivre ; Pollen ; Sauge ; soufre natif
3	Potion d'ataraxie	Rares	A/P	-30%	Permet de passer une nuit sans faire de cauchemars, dans un état de béatitude. Effet : Empêche le Sorcier de rêver Effets secondaires : Cette potion rend le sommeil moins réparateur. A très fortes doses et prise sur une longue période, cette potion peut provoquer un coma de quelques jours à quelques semaines	Coprin narcotique ; Brin de Valériane ; Eau du fleuve Léthé ; Lotos ; Racine de Rêve ; Racine de valériane
3	Potion de l'œil-vif	Rares	A/P	-30%	Également connue sous le nom de potion d'Éveil, la potion d'œil-vif empêche le sommeil ou fait reprendre connaissance après une sédation ou un coup sur la tête. Durée : immédiate (réveil), 2d6+6 heures (insomnie)	Aconit ; Crochets de serpent ; Dards Billywig ; Ingrédient Standard
3	Potion de restauration n°1	Communs	P	-30%	Restaure 1d4-2 point(s) de vie perdu(s) de manière non létale Atténue légèrement les contusions, coupures et autres petites blessures	Bourgeon de châtaigner ; Bourgeon de sorbier ; Saule blanc ; Sang de lézard
3	Potion de vieillissement	Rares	A/P	-30%	Permet de vieillir de quelques mois à quelques années en fonction de la quantité de potion absorbée.	Banane ; Rate de triton
3	Potion fortifiante	Rarissimes	A/P	-30%	Ce breuvage peu ragoûtant redonne des forces à celui qui la boit. Effet : redonne 1 point de vie. Effet secondaire : Octroie 1d4 points de vie temporaires qui disparaissent à raison de 1 par heure. Remarque : Si le consommateur se blesse durant les effets de cette potion, ce sont tout d'abord les points de vie temporaire qui sont supprimés. Ceux-ci agissent en quelque sorte comme une réserve de points de vie supplémentaires.	Aile de fée ; Hippocampe volant Œuf de Doxy ; Thorax de libellule
3	Potion n°7	Rares	A/P	-30%	Provoque une violente douleur qui est rapidement suivie par l'épuisement et la paralysie de celui qui la consomme. Effet : 1d4-1 dégâts non létaux lors de la consommation Effets secondaires : Paralysie totale du corps et incapacité à bouger durant 1d4 heure(s) au bout d'une minute Temps d'incubation : 1 minute Durée des effets : - / 1d4 heures VIRulence : 11 Remarque : Mal préparée, cette potion provoque la mort de celui qui la consomme en arrêtant son cœur.	Épine de poisson-diable ; Feuille de Tentacula vénéneuse
3	Ratatinage	Rares	A/O P/V	-30%	Cette potion possède des effets différents en fonction du support où elle est appliquée : Effets : Sur un objet, elle permet de le faire rétrécir, diminuant sa caractéristique Taille par 2. Sur un animal, une plante ou un humain, elle permet également d'inverser le processus de vieillissement. Durée : 1d6+2 heures. Remarque : Si on commet une erreur durant la préparation, la potion devient un poison de vieillissement.	Chenilles ; Ciguë aquatique ; Figue de figuier d'Abyssinie ; Jus de Sangsues ; Pâquerette ; Rates de rat
3	Régénération sanguine	Rarissimes	A/P	-30%	Cette potion de couleur rouge permet de redonner du sang à quelqu'un.	Bourgeon de châtaigner ; Bourgeon de sorbier ; Sang de dragon ; Vigne
3	Somnifère	Rares	A/P	-30%	Plonge la cible dans un profond sommeil. Durée : 2d6+3 heures. Temps d'incubation : 1d6 minutes VIRulence : 13	Brin de valériane ; Ingrédients standards ; Lavande ; Mucus de Veracrasse
3	Somnifère pour Croup	Rares	A	-30%	Un somnifère conçu spécialement pour les Croups. Plonge ceux-ci dans un profond sommeil Durée : 2d6+3 heures. VIRulence : 14 Remarque : Ne doit en aucun cas être utilisé sur des Fléteurs ou des Botrucs	Brin de valériane ; Ingrédients standards ; Lavande ; Mucus de Veracrasse ; Poils de Croup
3	Vérification	Communs	X	-30%	Cette potion noire possède un effet très recherché par tous ceux qui fabriquent des potions, car elle permet de vérifier que celles-ci fonctionnent correctement. Quand on verse quelques gouttes d'une potion à l'intérieur d'une potion de vérification, celle-ci change de couleur pour indiquer si la potion possède les effets recherchés. Très pratique pour ne pas consommer de potions ratées et lors d'enchantements magiques.	Charbon ; Chrysope ; Corne de dragon ; Eau de source ; Éponge ; Mauve douce ; Muguet
3	Verni protecteur	Rares	O	-30%	Un verni protecteur pour balai qui permet de garder les runes actives tout en les protégeant des dégâts dus aux intempéries.	Cire, Huile de Neem, Écailles de dragon, Sève de Verni du Japon





4	Aiguise méninges	Rares	A/P	-40%	Cette potion aiguise les facultés de concentration du personnage et élimine une partie de sa fatigue. Effet : +10% aux compétences de réflexion et à la méditation Durée : 1d6+1 heures. Remarque : Contre les effets du sortilège de Confusion.	Bile de tatou ; Gingembre ; Œil de scarabée ; Rate de triton ; Thorax de scarabée
4	Antidote aux philtres d'amour	Rares	A/P	-40%	Annule immédiatement les effets d'un philtre d'amour. Durée : -	Écorce de wiggentree ; Extrait de Ravegourde ; Huile de ricin
4	Antidote aux poisons rares	Rarissimes	A/P	-40%	Permet de contrer ou de considérablement diminuer les effets des poisons les plus rares. Effet : Annule l'effet de poisons jusqu'à une VIRulence 15. Diminue les effets des poisons inconnus de 6 points de VIRulence.	Carapaces de Ciseburine ; Corne de Grapcorne ; Dars de Billywig ; Graines de feu
4	Crache-Flammes	Rarissimes	A/P	-40%	Dote le consommateur d'une haleine de flammes. Permet d'enflammer ou de blesser une personne, lui occasionnant 1d6+1 dégâts de feu. Portée : 3 mètres. Durée : 1d4+1 heures	Brins de valériane ; Corne de dragon ; Graine de feu ; Lavande ; Menthe
4	Élixir malveillant	Rarissimes	A/P	-40%	Ce poison de couleur violet pourpre agit sur le comportement de la personne ou de l'animal qui le consomme et le rend malveillant durant les heures pendant lesquels il fait effet. Effets : Rend malveillant Durée des effets : 1d6+2 heures Temps d'incubation : 2d4+2 minutes VIRulence : 15	Aconit ; Armotentia ; Chiendent étoilé ; Goudron ; Huile de ricin
4	Encre magique	Rarissimes	P	-40%	Cette encre magique possède certaines propriétés particulières qui sont employées pour rédiger des pactes magiques sous forme de contrats. De tels contrats peuvent concerner deux personnes qui se lient ou décrivent le fonctionnement d'un objet magique. Effet secondaire : Rompre un pacte ou un contrat rédigé à l'aide de cette encre magique implique de lourdes conséquences, généralement décrites avec soin lors de leur rédaction.	Acanthe ; Chrysopie ; Chèvrefeuille ; Écaille de dragon ; Plume de phénix ; Sang de dragon Spécial : Sang des deux contractants
4	Énergie magique	Rares	O	-40%	Permet de créer une énergie qui servira à alimenter une machine, un objet quelconque durant quelques heures, voire plus. Permet également de doter un objet d'une énergie interne qui lui permettra de fonctionner de manière autonome.	Algues séchées ; Baie explosive ; Charbon ; Chou puant ; Limace de feu ; Luciole ; Sang de salamandre ; Poudre de pieuvre
4	Gaz étrangleur	Rarissimes	A/P	-40%	Génère un gaz qui provoque la suffocation de celui ou celle qui le respire Effets : Semblables à l'asphyxie ; mais au lieu de subir des dégâts, la personne tombe dans le coma en cas d'échec au jet de sauvegarde. Effets secondaires : Coma Durée des effets : Le gaz persiste durant 2d4+2 rounds Zone : Dôme de 3m de rayon puis +1,5m d'extension tous les rounds jusqu'à 12m Durée des effets secondaires : 1d6+1 heures Remarque : La sensation en le respirant est identique à celle de se faire étrangler d'où le nom du gaz.	Feuille de Tentacula vénéneuse ; Fèves sopophoriques ; Filet du diable ; Racine de valériane ; Tentacule de strangulot
4	Oculus	Rarissimes	A/P	-40%	Cette potion améliore la vue de celui qui le boit. Effet : Perception (vue) = PERx6. Durée : 1d6+1 heures. Remarque : Cette potion permet de neutraliser les effets du sortilège de Conjonctivite.	Corne de licorne ; Eau de source ; Infusion d'armoise ; Infusion d'absinthe ; Mandragore cuite liquéfiée
4	Philtre d'amour avancé	Rarissimes	A/P	-40%	Cette potion fait tomber amoureux de la première personne croisée Effets : La première personne vue par le consommateur est celle sur qui l'amour fictif créé par la potion est effectif Temps d'incubation : - Durée : 1d6+2 heures VIRulence : 10	Épine de rose ; Menthe poivrée ; Œuf de Serpencendre ; Pétale de rose ; Poudre de pierre de lune ; Poussière de perle
4	Polynectar	Rarissimes	P	-40%	Fait prendre temporairement l'apparence d'une autre personne. Durée : 1d6+2 heures. Remarques : Doit contenir une partie du corps de la personne dont on veut prendre l'apparence. Cette potion est inadaptée aux métamorphoses animales. Si le sujet meurt avant que la potion s'estompe, il conservera les traits de la personne imitée	Chrysopes ; Corne de bicorne ; Peau de serpent d'arbre du Cap ; Polygonum ; Sangsues ; Sisymbre Spécial : Élément du corps de la personne dont on souhaite prendre l'apparence
4	Potion contre la toux	Rarissimes	P	-40%	Soigne de la toux Durée : - Remarques : Mal préparée, cette potion cause des quintes de toux incontrôlables.	Corne de Licorne ; Mauve douce ; Menthe ; Miel ; Racine de Mandragore ; Teinture de Thym





4	Potion d'atténuation	Rarissimes	P	-40%	Cette potion d'un bleu scintillant redonne 1d4-1 points de vie à une personne blessée et atténue les effets d'un choc violent ou d'une grave désorientation. Effets : Permet à une personne en état de catatonie ou de grave désorientation de revenir petit à petit à elle. Plusieurs doses peuvent être nécessaires pour contrer les effets des trop grand traumatismes.	Armoise ; Dictame ; Foie de dragon ; Pus de Bubobulb
4	Potion d'hilarité	Rares	A/P	-40%	Provoque une forte hystérie chez la personne qui la consomme qui peut durer jusqu'à une journée complète. Effet : -50% à toutes les actions. Effets secondaires : sauts émotionnels et développement de phobies. Durée : 4d6 heures. Remarque : quand elle est mal préparée, les effets peuvent varier d'une folie hystérique à une profonde et inconsolable mélancolie	Ailes de Billywig ; Eau de source ; Feuille d'Alihotsy ; Piquant de noueux ; Poils de Boursouf ; Poudre de raifort Spécial : des rires
4	Poison de mélancolie	Rares	A/P	-40%	Cette potion – issue d'une préparation erronée de Potion d'Hilarité – provoque un profond abattement de la personne qui la consomme. Dès lors, celle-ci ne désire plus rien faire d'autre que rester couchée. Effet : POUx1 pour effectuer une action, sinon inaction. Effets secondaires : grave mélancolie et crises de larmes Durée : 4d6 heures Temps d'incubation : 1 heure VIRulence : 15	Ailes de Billywig ; Eau de source ; Feuille d'Alihotsy ; Piquant de noueux ; Poils de Boursouf ; Poudre de raifort.
4	Potion de restauration n°2	Rares	P	-40%	Restaure 1d4 point(s) de vie perdu(s) de manière non létale Atténue les contusions, coupures et autres petites blessures	Bourgeon de châtaigner ; Bourgeon de sorbier ; Saule blanc ; Sang de salamandre
4	Potion Exstimulo	Rarissimes	P	-40%	Cette potion, particulièrement prisée des Sorciers, augmente la puissance de leurs sortilèges durant une certaine période. Les effets sont alors considérés comme augmentés de 25% pour ce qui est de la durée et des effets appliqués. Effet : Effets des sorts lancés augmentés de 25% Durée : 2d4+10 minutes Effets secondaires : Fatigue durant 1 heure après la fin des effets	Crin de Licorne, Gronian ou d'Abraxan ; Lewisie ; Galantus nivalis ; Sang de Re'em
4	Potion laxative	Rares	A/P	-40%	Oblige le consommateur à vider son système intestinal Effets : Les effets de cette potion apparaissent après 2d4+2 minutes après sa consommation VIRulence : 12	Aigremoine ; Cendres de noyer cendré ; Mauve douce
4	Potion n°86	Rarissimes	A/P	-40%	Provoque de violentes douleurs, un refroidissement du corps et des convulsions Effet : Intense sensation de froid (1d4-2 dégâts non-létaux), convulsions Effets secondaires : Faiblesse intense (malus de 50% à toutes ses actions) Temps d'incubation : 1 minute Durée : 2d6+3 minutes / 1d6+1 heures VIRulence : 12	Ellébore ; Pierre de lune
4	Remède à la Dragoncelle	Rarissimes	A/P	-40%	Cette potion soigne les effets de la Dragoncelle Effet : Élimine la maladie	Corne de licorne ; Cristal de roche en poudre ; Sang de dragon ; Verrues de crapaud violet géant
4	Sommeil sans rêve	Rares	P	-40%	Cette potion endort immédiatement le consommateur et lui garantit un sommeil sans rêve. Effet : Endort la cible pour 3d6+6 heures	Coprin narcotique ; Brin de valériane ; Eau du fleuve Léthé ; Lotos ; Racine de Rêve ; Racine de valériane
4	Traitement des morsures de chiens fous	Rares	A/P	-40%	Une potion complexe, contenant de nombreux ingrédients et pouvant soigner tous les types de morsures de chien. Empêche les infections et la transmission de maladie. Prise suffisamment tôt, celle-ci pourrait également empêcher la transmission de la lycanthropie. Durée : -	Agripaume ; Bétoine ; Centaurée ; Distillat de camphre ; Essence de myrrhe ; Essence de Rue ; Fougère ; Mélisse ; Menthe ; Millepertuis ; Plantain ; Poudre de chair de vipère ; Sauge ; verveine ; Vin blanc ; White spirit
4	Transfert	Rares	A/O V	-40%	Cette potion rouge qui semble tourbillonner dans sa fiole sert de liant entre une potion de duplication et un élément qu'on désire enchanter. Celle-ci permet de transférer les effets de la potion de duplication vers un animal, un objet ou une plante afin qu'il acquière ceux-ci. Combiné avec une potion d'énergie magique et de combinaison, ce transfert devient permanent. Remarque : Attention cependant, les transferts vers les êtres vivants peuvent avoir des effets aléatoires difficiles à prévoir.	Cire ; Carapace de Cisburine ; Huile de Neem ; Huile de ricin ; Huile de rose ; Résine ; Sang de salamandre





5	Amortentia	Rarissimes	A/P	-50%	Cette potion produit une forte attirance ou une obsession en copiant le sentiment d'amour. Il s'agit de l'un des philtres d'amour les plus puissants qui existent. L'Amortentia peut être identifiée grâce à sa couleur nacrée, sa vapeur qui s'élève en spirales et l'odeur attirante qu'elle dégage, différente pour chacun. Effets : Copie le sentiment d'amour Temps d'incubation : 1 heure VIRulence : 15 Durée : 1 jour	Épine de rose ; Menthe poivrée ; Œuf de Serpencendre ; Pétale de rose ; Poudre de pierre de lune ; Poussière de perle
5	Babillage	Rares	A/P	-30%	Celui qui consomme cette potion se met à avoir des propos incompréhensibles. Sous-type : Maléfice Effet : -50% dans les compétences liées à la parole Durée : 1d4 heure(s).	Aconit ; Brin de valériane ; Dictame
5	Baume des pâquerettes	Rares	A/P	-50%	Appliqué sur des blessures, ce baume diminue considérablement la douleur et double le regain de points de vie quand le personnage est au repos. Doit être appliqué quotidiennement.	Pâquerette
5	Breuvage de champignons mortels	Rares	A/P	-50%	Un poison pouvant être mortel et qui cause de grands dommages à la santé de celui qui le consomme Effets : perte de 1 point de vie / heure Effet secondaire : Perte de 1d4-2 points de CONstitution Temps d'incubation : 1d6 minutes VIRulence : 18 Durée : 2d4+2 heures / -	Calice de la mort
5	Combinaison	Rares	O	-60%	Cette potion n'a pas d'effet particulier si ce n'est qu'elle permet de combiner les effets de différentes potions et sorts dans une seule potion. Effet secondaire : de nouveaux effets aléatoires peuvent apparaître.	Acanthe ; Chèvrefeuille ; Crin de cheval ; Goudron ; Résine ; Tourbillon rouge
5	Conscience	Rares	O	-50%	Cette potion permet de stocker un filament de Pensine ou l'esprit d'une créature préalablement extrait pour doter un objet d'une conscience (Intelligence 1d6)	Brin de valériane ; Cerveau de crapaud ; Coprin narcotique ; Fèves sopophoriques ; Eau de fleuve Lethé ; Racine de rêve ; Rosée de lune
5	Décoction hoqueteuse	Rares	A/P	-50%	Provoque un hoquet irrésistible et impossible à arrêter avant la fin de l'effet de la potion. Effet : Malus de 30% à toutes les actions nécessitant de l'endurance et de 10% dans la pratique de la magie. Effet secondaire : Provoque une grande fatigue une fois l'effet levé. Temps d'incubation : 1d6 rounds Durée : 1d6+1 heures.	Bulbe sauteur ; Champignon vénéneux sauteur ; Jus d'araignée sauteuse ; Mélisse
5	Elixir cérébral de Baruffio	Rares	A/P	-50%	Potion destinée à augmenter la concentration et l'agilité mentale et à diminuer le besoin de sommeil. Effet : +25% aux compétences de réflexion et à la méditation Durée : 2d6+6 heures.	Champignon vénéneux sauteur ; Cerveau de crapaud (ou de grenouille) ; Œuf de runespoor ; Griffe de dragon
5	Elixir d'Euphorie	Rares	A/P	-50%	Cette potion met le buveur de bonne humeur, ce qui l'empêche de ressentir une émotion négative durant plusieurs heures. Durée : 1d6+1 heures	Épines de porc-épic ; Fèves sopophoriques ; Figue de figuier d'Abyssinie ; Infusion d'armoise (ou d'absinthe) ; Menthe (ou menthe poivrée)
5	Essence de dictame	Rares	A/V P	-50%	L'essence de dictame permet de soigner les blessures et les plaies ouvertes, laissant la place à une peau neuve. Effet : redonne 2d4+1 points de vie. A fortes doses, cette essence peut devenir un poison mortel ou incapacitant. Remarque : Peut également soigner les blessures dues à la désarticulation	Dictame
5	Essence de folie	Rarissimes	A/P	-50%	Provoque la folie chez celui ou celle qui la consomme Effet : Malus de 30% à toutes les actions nécessitant des interactions avec une autre personne Effet secondaire : Comportement erratique et chaotique. Prise de décisions illogiques voir dangereuses Temps d'incubation : 2d4+2 minutes Durée : 2d4+2 heures VIRulence : 16	Absinthe ; Amanite tue-mouche ; Cerveau de crapaud ; Œil d'insecte ; Plume de Focifère
5	Felix Felicis	Rarissimes	P	-50%	Cette potion, qu'il faut presque six mois pour fabriquer, donne une chance extraordinaire aux personnes qui la consomment. Effet : compétence chance x10 Durée : 1d6+1 heures. Effets secondaires : Étourdissements, tendance à l'imprudence et un excès de confiance en soi.	Essence de Rue ; Bulbe de Gloire des Neiges ; Œuf d'Occamy ; Œuf de Serpencendre ; Teinture de thym ; Tentacule de Murlap





5	Onguent d'annésie du Dr Oubbly	Rarissimes	A/P	-50%	Cette potion permet d'atténuer les effets des pensées pour contrer les effets des attaques magiques sur l'esprit.	Brin de valériane ; Eau du fleuve Léthé ; Gelée de pétrole ; Infusion d'absinthe ; Lotos ; Venin de Démonzémerville
5	Philtre de Paix	Rarissimes	P	-50%	Calme l'anxiété et l'agitation. Effet : Suppression immédiate des malus dus au stress. Durée : 1 jour Remarque : Mal dosée, la potion est un puissant somnifère dont les effets peuvent être irréversibles	Corne de licorne ; Épine de porc-épic ; Poudre de pierre de lune ; Racine de valériane ; Sirop d'ellébore
5	Philtre de mandragore	Communs	A/P	-50%	Cette potion – créée à partir de mandragores ayant atteint leur maturité – guérit celui qui la consomme des effets de la pétrification.	Mandragore cuite
5	Philtre de Mort Vivante	Rarissimes	P	-50%	Également connue sous le nom de Goutte de Mort vivant, cette potion endort la cible. Temps d'incubation : 1d4+1 minutes Durée : 2d4+2 jours. VIRulence : 18 ; Remarques : Mal préparée, cette potion peut même tuer celui qui la consomme. L'antidote est la potion Wiggenweld.	Eau standard pour potion ; Poudre de racine d'Asphodèle ; Infusion d'armoise (ou d'absinthe) ; Racine de valériane ; Fèves sopophoriques ; Cerveille de paresseux
5	Philtre revigorant	Rares	P	-50%	Soigne la fatigue du consommateur et élimine immédiatement tous les dégâts non-létaux reçus. Ajoute également 2 points de vie temporaires qui disparaissent une fois l'effet de la potion arrivé à terme. Effet : Annulation des dégâts non-létaux. Effet secondaire : Ajoute 2 points de vie temporaires. Durée : 1d6+1 heure Remarque : une fois les points de vie temporaires disparus, le consommateur reste au minimum à 1 point de vie.	Cranson, Eau de miel, Infusion de vervaine, Livèche
5	Potion de cautérisation	Rarissimes	A/P	-50%	Puissant antiseptique provoquant une intense sensation de brûlure quand elle est appliquée. Effet : Arrête immédiatement les saignements et referme les plaies Effet secondaire : Redonne 1 point de vie Remarque : Si elle est mal préparée ce qui se remarque par un fort dégagement de fumée, cette potion cause davantage de dégâts et empire les blessures sur lesquelles elle est appliquée.	Bétoine ; Clou de Girofle ; Sang de dragon ; Vigne
5	Potion de haine	Rarissimes	A/P	-50%	Effet : Révèle les pires défauts et habitudes d'une personne visée aux yeux du buveur Durée : 1d6+1 heures Remarque : Antidote à une potion d'amour	Épine de rose ; Menthe poivrée ; Œuf de Serpencendre ; Pétale de rose ; Poudre de pierre de lune ; Poussière de perle
5	Potion de restauration n°3	Rarissimes	P	-50%	Restaure 1d4+1 points de vie perdus de manière non létale et 1 point de vie perdu de manière létale Efface la majeure partie des contusions, coupures et autres petites blessures	Bourgeon de châtaigner ; Bourgeon de sorbier ; Saule blanc ; Sang de dragon
5	Potion jaillissante	Rarissimes	A/O P/V	-50%	Provoque un effet d'explosion qui détruit des objets (magiques ou non) et qui blesse les êtres vivants en leur infligeant 2d6+2 dégâts. Effet : Provoque un effet d'explosion quand elle touche de la matière autre que la fiole. Durée : Immédiate	Corne d'Éruptif, Fluide explosif, Queue d'Éruptif
5	Potion Tue-Loup	Rares	P	-50%	Cette potion soulage et atténue les symptômes les plus terribles de ceux qui deviennent des loups garous à la pleine lune. Durée : 24 heures	Aconit
5	Solution de force	Rares	A/P	-50%	Potion augmentant grandement la force physique du consommateur pour une certaine durée. Effet : Ajoute 2d6+2 points à la caractéristique FORce du personnage. Durée : 1d6+1 heures.	Griffe de griffon ; Sang de Salamandre
5	Solution scintillante	Rares	P	-50%	Potion destinée à augmenter la concentration et la capacité à se remémorer des souvenirs. Durée : 2d4+2 heures Effet : +20% aux compétences de réflexion et à la méditation ainsi qu'aux jets de souvenirs	Ailes de fées, Champignon vénéneux sauteur ; Cerveille de crapaud ; Œuf de runespoor ; Griffe de dragon ; Poudre de pierre de lune





5	Veritaserum	Rarissimes	P	-50%	Le Veritaserum est un puissant sérum de vérité qui oblige le consommateur à dire la vérité. Effet secondaire : Fait parler d'une voix monocorde. Remarques : Le Veritaserum n'est pas infallible. Il est plus efficace sur des personnes vulnérables, insuffisamment compétentes pour s'en protéger ou inconscientes du fait qu'on va l'utiliser sur elles. Un sorcier peut se sceller la gorge et produire de fausses déclarations, transformer la potion en un breuvage inoffensif ou utiliser l'occlumancie pour en contrer les effets. Une potion de veritasérum doit mijoter durant 1 cycle lunaire	Corne de licorne ; Chrysanthème ; Eau de source ; Pensée sauvage ; Plume de Jobarville ; Poudre de pierre de lune
5	Wiggendweld	Rarissimes	A/V P	-50%	La potion de Wiggendweld est une potion régénérant très efficace. Effet : redonne 1d4+1 points de vie puis 1 point de vie par heure durant 3 heures. Remarque : il s'agit de l'un des antidotes à la Goutte du Mort vivant. Plusieurs recettes employant des ingrédients différents existent actuellement.	Aconit ; Baie explosive ; Bave de dards de Billywig ; Cerveille de paresseux ; Corne de licorne ; Crocs de Cisburine ; Dictame ; Eau de miel ; Écorce de wiggentree ; Épines de poisson-diable ; Jus de Horglup ; Mandragore cuite ; Menthe ; Moly ; Mucus de Veracrasse ; Rosée du matin ; Sang de salamandre
5+	Élixir de longue vie	Uniques	P	- 100%	L'Élixir de longue vie est un breuvage magique qui est tiré de la pierre philosophale et qui prolonge l'existence de celui qui le boit. Celui-ci doit cependant être pris régulièrement pour maintenir son immortalité	Pierre philosophale
5+	Élixirs éternels	Rarissimes	Potion	Varie	Permet de rendre les effets d'une potion permanente. Le temps pour préparer un élixir éternel et le coût des ingrédients sont néanmoins prohibitifs pour de simples élèves.	Acanthe ; Larme de phénix ; Plume de phénix ; Reishi ; Résine ; Rose de Jéricho
5+	Panacée	Rarissime	A/P	-90%	Une potion qui peut soigner toutes les afflictions et prolonger la vie de celui qui la consomme.	Sel ; Sel d'ammoniaque ; Soufre natif ; Urine ; Vinaigre
5+	Philtre du Calice de la Mort	Rares	A/P	-65%	Un concentré des effets du Calice de la Mort qui entraîne de violentes douleurs à l'estomac quand il est consommé avant de provoquer la mort de la personne. Effets : Douleurs violentes entraînant la mort Temps d'incubation : 1d4 heures Durée : - VIRulence : 18	Calice de la mort
5+	Poison Sang-Dragon	Rarissimes	A/P	-75	Un poison extrêmement violent qui cause d'atroces douleurs à celui qui le consomme et provoque sa mort Effets : occasionne 1d4+1 dégâts par round jusqu'à la mort Effet secondaire : Coma Durée : 2d4+2 heures Temps d'incubation : 1d6 round VIRulence : 22 Remarque : Tout soin magique est sans effet avant l'élimination du poison.	Sanguinaire
5+	Potentiel-absolu	Rarissimes	P	-60%	Une potion permettant d'éveiller le potentiel de son consommateur en lui permettant de réussir des actions légendaires. Effet : La zone des réussites critiques de chaque action passe à 001-010 et chaque jet se fait comme si un point de fougue avait été employé (possibilité d'inverser le résultat du dé) sans les effets en cas d'échec. Durée : 1 heure	Caprice du Niffleur ; Ganglion de sorcière ; Porridge du Pasteur ; Tomatagoria
5+	Potion des flammes violettes	Rarissimes + Spécial	A/P	-70%	Une potion qui permet de se prémunir contre le brasier pourpre et de le traverser sans dommages. Le Sorcier ayant lancé le sortilège de brasier pourpre doit lancer le sortilège une seconde fois dans la potion permettant de s'en protéger. Effet : Rend le consommateur et son équipement insensible au feu du brasier pourpre durant une certaine période. Durée : POUvoir heures	Champignon explosif ; Sang de Salamandre ; Poudre de verrue Spécial : Lancer le sort des flammes noires sur la potion une fois terminée
5+	Potion de régénération	Spécial	P	-70%	Permet aux sorciers ayant perdu leur corps de le retrouver.	Chair d'un serviteur Os du père Sang d'un ennemi
5+	Recherches en potions	Varie	Varie	Varie	Le sorcier effectue des recherches pour créer de nouvelles potions ou en combiner plusieurs pour obtenir des effets inattendus.	Variable





9.4 UTILISATION DE LA COMPETENCE POTIONS

Une fois tous les éléments en place (matériel, ingrédients, recettes, etc.), il ne reste plus qu'à passer aux jets de dés pour connaître le résultat de la potion. Le personnage devra réussir à passer la difficulté de la potion pour que celle-ci aboutisse. Pour ce faire, on prend la valeur de potions de l'élève et on y soustrait le malus de la potion. La nouvelle valeur donne le taux de réussite de la fabrication. Le jet de dé devra ensuite donner un résultat en dessous de cette valeur.

- **Exemple 1 :** Fynn possède une compétence « potions » à 34% de maîtrise. Tentant une potion d'Enflure, soit une potion de niveau 2 avec un malus de 20%, il possède un taux de réussite de $34-20 = 14\%$. Son jet de dé devra donc être égal ou en dessous de 14 pour réussir, ce qui ne lui laisse que peu de chance de réussir celle-ci.
- **Exemple 2 :** Su possède une compétence « potions » à 43% de maîtrise. De plus, sa baguette lui octroie un bonus de 10% et l'avantage interne « douée en potions », ce qui lui octroie encore 10% de bonus dans cette compétence. Elle possède donc une valeur totale en potion de 63%. Tentant la même potion de Dean, elle possèdera $63-20 = 43\%$ de chance de réussir celle-ci.

9.5 DOSSES OBTENUES

La fabrication réussie d'une potion permet à l'élève d'obtenir en général de 1 à 5 doses de la potion recherchée. Celle-ci est à sceller immédiatement dans de petites fioles en cristal pour éviter qu'elle ne perde ses propriétés magiques. Ne pas oublier de noter le genre de potion qu'elles contiennent, si possible sur du papier résistant à l'humidité car un accident est si vite arrivé.

9.6 POTIONS PARFAITES

Une réussite critique lors de la fabrication d'une potion permet de créer une potion parfaite. Lorsqu'un Sorcier réussit à produire une potion parfaite, tous les effets de celle-ci sont automatiquement maximisés. Par exemple, une potion dont les effets dureraient $1d6+2$ heures maximiseraient le résultat normalement aléatoire du d6. Une telle potion ferait effet durant $6+2 = 8$ heures. Il en va de même pour les dégâts, effets négatifs et autres variables de cette potion. Pour les potions ne possédant pas de variables aléatoire, le Maître du jeu peut ajouter de nouveaux effets ou augmenter la durée des effets classiques comme bon lui semble.

9.7 ÉLIXIRS ÉTERNELS

Bien que de nombreuses potions puissent être altérées par des Élixirs éternels pour que leurs effets deviennent permanents, il est des potions qui semblent ne pas pouvoir être altérées. On citera par exemple le Felix Felicis, qui n'a jamais pu être altéré. La difficulté pour créer un Elixir éternel est de Niveau de la potion à altérer x 20%. Une potion Anti-acné (Niveau 1) nécessitera donc une difficulté de 20% alors qu'un Elixir cérébral de Baruffio (niveau 5) aura une difficulté de fabrication de 100%. Les Élixirs éternels, tout comme les recherches en potion, sont notées comme des potions de niveau 5+, soit des potions non-enseignées lors de la scolarité des élèves.

9.8 APPRENTISSAGE SCOLAIRE DES POTIONS

Lorsque les élèves entament l'apprentissage d'une potion lors d'un cours, cela diffère grandement d'un apprentissage seul, dans sa salle commune ou dans une salle isolée du château. En cours, le professeur est derrière les élèves, les corrige, les aiguille, et n'hésite pas à les faire recommencer chaque étape autant de fois qu'il le faut pour arriver au résultat souhaité. Les potions sont également travaillées plusieurs fois durant une période, si bien qu'une potion travaillée en cours est considérée comme automatiquement maîtrisée à la fin de celle-ci. Il n'est donc pas nécessaire d'effectuer un jet pour apprendre cette potion comme on le ferait avec un sortilège.





9.9 APPRENTISSAGE DE POTIONS DE NIVEAU SUPERIEUR

Comme nous l'avons déjà dit, il est plus facile pour un jeune élève de réussir une potion d'un niveau supérieur à son année d'étude que d'apprendre un enchantement supérieur. Pour cela, l'élève n'aura besoin que des ingrédients, de temps, des instructions nécessaires, et d'un peu de chance dans ses jets de création. Certaines potions nécessitent cependant des connaissances qu'il leur sera difficile d'appréhender seuls, mais ce problème peut être éliminé par l'aide d'un camarade plus âgé, voire de patientes recherches à la bibliothèque.

Contrairement à une potion apprise en cours, il n'y a donc pas de réussite automatique pour l'apprentissage des potions d'années supérieures. Pour un apprentissage de potion d'une année supérieure, on applique donc les malus décrits dans la table des potions. Une potion de niveau 1 aura donc 10% comme malus d'apprentissage, une de niveau 2, 20% etc. Une fois le temps de préparation de la potion passée (à la discrétion du MJ), le PJ lance les dés dans sa compétence scolaire « potions » après retrait du malus décrit plus haut. S'il fait un résultat égal ou inférieur à cette valeur, la potion est réussie, dans le cas contraire, elle est partiellement ou totalement ratée.

Apprendre une potion d'une année supérieure peut donc s'avérer difficile, car la compétence scolaire « potions » peut ne pas posséder un pourcentage de maîtrise suffisant. Néanmoins, différentes règles annexes permettent de palier à ce problème. Les règles « Prendre son temps » ou « Venir en aide » peuvent considérablement diminuer la difficulté d'une telle préparation. En fonction des recherches, de l'aide obtenue d'élèves d'années supérieures, d'ingrédients de meilleure qualité, etc. le Maître du jeu peut aussi décider de diminuer les malus d'apprentissage de telles potions.



10 INGREDIENTS DE POTION

Ce chapitre traite des divers ingrédients employés pour la fabrication de potions et autres baumes et solutions en tout genre décrits dans le chapitre précédent. Quelques règles et conseils concernant la création de potions personnalisées en fonction des ingrédients y seront également présentés.



10.1 RARETE DES INGREDIENTS DE POTION

Quand on lit les tableaux de préparation de potion, on remarque la mention de la rareté des ingrédients, qui les classifie en « communs », « rares » et « rarissimes ». Il faut cependant faire attention à une chose : ce n'est pas parce que les ingrédients d'une potion sont indiqués comme « rares » que tous les ingrédients de cette potion sont rares. En réalité, l'ingrédient le plus rare donne la « catégorie de rareté » des ingrédients de la potion. Par exemple, le Doxycide possède une catégorie d'ingrédients considérée comme « rarissimes ». Néanmoins, la sécrétion de Bandimon n'est considérée que comme rare, tout comme la ciguë aquatique et presque tous les autres ingrédients. De tous les ingrédients entrant dans la composition de cette potion, seul le foie de dragon est considéré comme « rarissime ». C'est donc lui qui donne la « catégorie de rareté » aux ingrédients du Doxycide.

10.2 INGREDIENT UTILE A UNE POTION INCONNUE

Certains ingrédients sont considérés comme utiles pour la fabrication de potions. Cependant, dans la colonne « utilisé pour les potions... », la mention « Actuellement inconnue » figure. Cela signifie simplement que les potions qui emploient ces ingrédients n'ont encore été décrites nulle part, que ce soit dans les livres, les films ou d'autres dérivés de la série.

10.3 POTIONS BLEUES — POTION MAISON

Certaines potions qui apparaissent dans le tableau ci-dessous apparaissent en bleu. Celles-ci proviennent de nos ajouts personnels à la base et ne sont donc pas considérées comme « canon » pour la série ; mais elles permettent cependant d'étendre un peu l'univers déjà bien fourni de Rowling. Elles permettent – entre autres – de créer des objets magiques ou sont employées dans les divers scénarios qui vous sont proposés.

10.4 POTIONS AUX INGREDIENTS « NON-OFFICIELS »

Comme vous l'avez peut-être déjà constaté en parcourant ce tableau, certaines potions – qui ne possèdent pas d'ingrédients décrits de manière officielle – en possèdent dans le tableau. Ces potions – comme le « poison pernicieux » ou la « potion de sommeil sans rêve » par exemple – ont été complétées par nos soins en fonction des règles qui régissent l'emploi d'ingrédients de potions.

10.5 REGLES DES INGREDIENTS POUR CREER SES PROPRES POTIONS

Comme on le constate rapidement en s'intéressant aux règles régissant la création de potion, les ingrédients employés semblent ne pas toujours avoir un lien avec la potion en question. L'emploi de certains d'entre eux semble d'ailleurs ne suivre aucune logique, voire être contradictoire par rapport à la potion finale. Il est cependant quelques règles génériques qui vous permettront de créer vos potions afin que celles-ci s'intègrent parfaitement dans l'univers du Wizarding World.

- ✦ **L'effet de l'ingrédient** : Cela reste le plus simple à employer. La valériane, par exemple, est connue pour calmer une personne et l'aider à dormir. Il est donc naturel de retrouver celle-ci dans des potions telles que la « Potion d'ataraxie », le « Sommeil sans rêve » ou encore le « Somnifère ». Idem pour la cigüe, qui est toxique et qui est employée dans le poison « Doxycide ». En fonction de la potion que vous désirez créer, les effets des ingrédients peuvent donc vous aider.
- ✦ **Le nom de l'ingrédient** : Ce point est peut-être un peu plus étrange, mais également très important lors de la création d'une potion. Un ingrédient dont le nom se rapproche de l'effet ou du nom de la potion peut aider à la créer. Ainsi, les rates de rat permettent de créer la potion de « Ratatinage » car en plaçant les mots Rate-Rats l'un à côté de l'autre, on se rapproche de l'effet de la potion.
- ✦ **Les propriétés mythiques** : Pour certains ingrédients employés, on touche à la mythologie, aux mythes et aux légendes. L'eau du fleuve Léthé, par exemple, était réputée pour faire oublier les souvenirs de ceux qui la consommaient, raison pour laquelle on la retrouve dans des potions comme celle « d'amnésie » par exemple.
- ✦ **La forme de l'ingrédient** : La forme de l'ingrédient joue également un rôle dominant dans la création d'une potion. Ainsi les crochets de serpent et les épines de porc-épic servent à créer une potion contre les furoncles, car leur forme permettrait de percer les ledits furoncles.
- ✦ **Liant et exhausteur d'effets** : Finalement, d'autres ingrédients ne servent à rien autre qu'à lier les autres ingrédients, comme le mucus de Veracrasse par exemple. D'autres servent à augmenter les effets des autres ingrédients, comme le sang de dragon ou la poudre de pieuvre.

En s'inspirant de ces cinq règles décrites ci-dessus, on peut donc créer des potions relativement proches de celles existant dans les œuvres existantes tout en permettant de rendre leur création plus réelle.

A				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Absinthe	Rare	Plante couverte de poils soyeux et formant de petites fleurs jaunes en forme de tubes. Cette plante est connue pour ses propriétés hallucinogènes.	• Essence de folie • Potion Tue-Loup	Alcool
Acanthe	Rare	Plante épineuse aux fleurs violettes et qui aime le soleil, l'acanthé est une plante symbolisant les liens éternels entre deux personnes.	• Combinaison • Élixirs éternels • Encre magique	-
Achillée sternutatoire	Commun	Plante à la tige verte et aux feuilles blanches servant d'ingrédient de potions	• Philtre de Confusion • Philtre d'Embroûille • Potion à priser	• Feuilles comme répulsif à insectes • Poison pour bœufs, moutons et chevaux
Aconit	Rare	Une plante aux fleurs violettes également connue sous les noms de napel ou de tue-loup. Ses feuilles sont extrêmement toxiques, même si toutes les parties de la plante représentent un danger. Les racines sont vendues 1 Gallion chacune chez les apothicaires.	• Babillage • Élixir malveillant • Mélange de bile de tatou • Poison pernicieux • Potion de l'œil vif • Potion Tue-loup • Wiggenweld	• Poison
Agripaume	Commun	Plante européenne aux fleurs roses connue pour ses propriétés thérapeutiques	• Cataplasme contre les morsures de Murlap • Traitement des morsures de chiens fous	• Propriétés médicinales
Agrippa	Rare	Une substance pourpre aux propriétés magiques. Elle est utilisée comme ingrédient dans la fabrication de potions comme pour la potion Agrippa, dont les effets sont inconnus	• Potion Agrippa	-
Aigremoine	Commun	L'aigremoine est une plante herbeuse aux longues tiges rouges et velues et aux fleurs jaunes	• Potion laxative	



Aile de Billywig	Rare	Des ailes transparentes qui proviennent d'un Billywig, un petit insecte magique très rapide et dont la piqure peut faire léviter les gens	• Potion d'Hilarité • Potion de mélancolie	-
Aile de chouette	Commun	Une aile provenant d'une chouette	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Aile de chauve-souris	Commun	Une aile provenant de chauve-souris classiques. Vendue généralement 5 Gallions chacune chez tout bon apothicaire	• Mélange de bile de tatou	-
Ailes de fée	Rare	Des ailes multicolores provenant de fées, des petites créatures magiques inoffensives mais extrêmement vaniteuses	• Beauté • Beauté illusoire • Potion fortifiante • Solution scintillante	-
Alchémille	Commun	Petite plante herbacée avec des feuilles caractéristiques en forme d'éventail, elle possède de petites dents aux extrémités, couvertes de poils doux qui font perler l'eau sur eux.	• Beauté • Beauté illusoire • Solution de développement	-
Alcool	Commun	Un alcool neutre qui permet de fabriquer certaines potions ou qui peut être bu.	• Détergents magiques • Duplication • Elixir 7 • Langue de Miel • Nettoie-Tout magique • Neutralisation • Phéromones	• Consommable
Algue séchée	Commun	Une plante aquatique qui, une fois séchée, peut être utilisée comme ingrédient de potion. Les algues séchées possèdent énormément de nutriments et permettent de fournir une grande quantité d'énergie quand elles sont consommées.	• Engrais magiques • Énergie magique • Regermination • Rejutage	• Consommable (certaines) (pour
Aloe vera	Commun	Une plante commune employée pour soigner la peau et les coups de soleil. Intervient dans la composition de déodorant Lowdour.	<i>Actuellement inconnue</i>	• Déodorant Lowdour • Soins de la peau
Amanite tue-mouche	Rare	Champignon hallucinogène connu pour son chapeau rouge à points blancs	• Essence de folie	-
Anjelica	Rare	Une plante aux propriétés magiques employée dans la fabrication de potions. Il est possible que le nom de cette plante soit une faute d'orthographe de « Angelica archangelica », une plante du monde réel qui est cultivée pour ses tiges et ses racines comestibles au parfum doux.	<i>Actuellement inconnue</i>	• Comestible
Antimoine	Rare	Un élément chimique connu pour ses vertus toxiques. On le trouve sous forme de cristaux solides de couleur bleue. Sous sa forme liquide, il est employé comme ingrédient de potions.	<i>Actuellement inconnue</i>	• Poison (inhalation/ingestion)
Apocyn	Rare	Plantes aux fleurs blanches poussant en arbuste et pouvant représenter un danger pour les animaux. Distillée, elle peut être employée comme poison.	• Apocyn	• Poison (ingestion)
Araignée	Commun	De petites araignées non-venimeuses qu'on trouve un peu partout.	<i>Actuellement inconnue</i>	• Nourriture pour familier
Armoise	Rare	Une herbe très amère employée dans la fabrication de potions et comme médecine depuis les temps anciens.	• Élixir d'Euphorie • Mélange de bile de tatou • Oculi cura • Philtre de Mort Vivante • Potion d'atténuation • Potion de soin	• Antipuce • Médecine magique ou non-magique
Armotentia	Rarissime	Substance liquide mystérieuse employée dans la fabrication de potions	• Mélange de bile de tatou • Élixir malveillant	-
Asclépiade tubéreuse	Commun	Plante herbacée vivace pouvant atteindre 1 mètre de hauteur, avec des fleurs orange ou jaunes	• Baume d'asclépiade tubéreuse	
B				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Baie de gui	Commun	Le gui est une plante parasite qui ne possède pas de racines mais se fixe sur un arbre hôte dont elle absorbe la sève à travers un ou des suçoirs.	• Amnésie • Antidote aux poisons communs • Pommade pommadante Grégoire	• Poison (ingestion)
Baie explosive	Rare	Des baies magiques dont le jus est connu pour ses vertus revigorantes	• Énergie magique • Wiggeweld	• Jus aux vertus revigorantes





Baie d'Actée en épi	Rare	Plante originaire d'Europe, d'Asie et d'Amérique du Nord dont les baies rouges et blanches sont extrêmement toxiques quand elles sont consommées.	• Actée en épi	• Vertus médicinales
Banane	Commun	Un fruit pouvant être consommé mais qui peut aussi être employé dans la fabrication de potions	• Potion de Vieillessement	• Consommable
Bave de dards de Billywig	Rare	La bave produite par le dard d'un Billywig, un petit insecte magique dont la piqure peut faire léviter une personne.	• Wiggenweld	-
Bec de poulet	Commun	Les becs récupérés sur des poulets	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Belladone	Rare	Une plante dont les feuilles et les baies sont très toxiques lorsqu'ils sont ingérés. La belladone est connue pour causer délire et les hallucinations. En essence, elle est employée pour la fabrication de potions	<i>Actuellement inconnue</i>	• Essence de folie • Poison hallucinogène
Bétoine	Commun	Une plante herbacée connue pour ses propriétés médicinales comme sa capacité à cautériser les plaies.	• Traitement des morsures de chiens fous	• Vertus médicinales
Beurre	Commun	Produit laitier extrait, par barattage, de la crème issue du lait	• Aliments magiques • Acné	• Consommable
Beurre de karité	Commun	Une huile végétale comestible extraite des fruits du karité, un arbre poussant principalement dans les savanes arborées de l'Afrique de l'Ouest et centrale	• Pommade soignante pour sabot	• Consommable
Bézoard	Rarissime	Corps étranger ressemblant à une pierre qui se trouve dans l'estomac des chèvres et qui sert d'antidote à la plupart des poisons et potions	• Antidote aux poisons courants	• Contrepoison
Bicarbonate de soude	Commun	Composé chimique inorganique se présentant sous la forme d'une poudre blanche	• Brume opaque • Glue	• Digestif • Détergeant
Bile de tatou	Rare	De la bile provenant d'un tatou	• Aiguise-Méninges • Mélange de bile de tatou	-
Bistorde	Rare	Une plante herbacée magique dont les fleurs jaunes sont connues pour contrer les effets des morsures de serpent.	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Bourgeon de châtaigner	Commun	Des bourgeons de feuille de châtaigner qui possèdent un effet augmentant la régénération sanguine.	• Potion de restauration n°1 • Potion de restauration n°2 • Potion de restauration n°3 • Régénération sanguine	-
Bourgeon de sorbier	Commun	Des bourgeons de feuille de sorbier qui possèdent un effet augmentant la régénération sanguine.	• Potion de restauration n°1 • Potion de restauration n°2 • Potion de restauration n°3 • Régénération sanguine	-
Bourrache	Commun	Une plante commune connue pour ses fleurs parfaites avec cinq pétales étroits à pointe triangulaire. Les fleurs sont le plus souvent de couleur bleue, bien que des fleurs roses puissent parfois être trouvées	• Phéromones	• Usage culinaire • Répulsif à limaces
Bouse de dragon	Commun	Déjection de dragon possédant un grand effet fertilisant.	• Engrais magiques • Fertilisant • Regeneration • Rejutage	• Engrais
Branchiflore	Rarissime	La Branchiflore est une plante magique originaire du bassin méditerranéen. Elle a l'apparence d'un enchevêtrement de queues de rat grises et gluantes	<i>Actuellement inconnue</i>	• Permet de respirer sous l'eau • Ingrédient de boisson
Brin de valériane	Commun	Des brins provenant de valériane, une plante connue à l'époque médiévale pour ses propriétés sédatives et antispasmodiques, et qui était utilisée comme remède pour le sommeil et les nerfs.	• Aliments magiques • Amnésie • Conscience • Babillage • Crache-Flammes • Onguent d'amnésie du Dr Oubbly • Potion d'ataraxie • Sommeil sans rêve • Somnifère • Somnifère pour Croup	• Berlingot de Fièvre (confiserie)





Bubonox	Rare	Une plante magique qui, réduite en poudre ou en bouillie, peut être employée pour la création de potions.	• Acné	• Peut causer des éruptions de furoncles
Bulbe de Gloire des Neiges	Rare	Un bulbe provenant d'une Gloire des Neiges, une plante aux fleurs violettes en forme d'étoiles possédant des vertus médicinales pour les Moldus.	• Felix Felicis	• Vertus médicinales
Bulbe sauteur	Rare	Un bulbe d'une plante magique qui possède la particularité de sauter partout	• Décoction hoqueteuse • Doigts agiles	-
C				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Cafard	Commun	Insecte non-magique considéré comme un nuisible mais qui peut être utilisé dans la préparation de potions	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Calice de la mort	Rare	Un champignon très toxique que l'on trouve principalement en Europe.	• Philtre de Calice de la Mort	• Poison si consommé
Calocère cornue	Commun	La Calocère cornue est une espèce de champignon jaune en forme de trompe et qui possède un chapeau plat et brunâtre. Ce champignon n'a pas la réputation d'être toxique ou vénéneux bien qu'il soit classé comme non comestible	• Infusion infecte	-
Camomille	Commun	La camomille est une plante médicinale aux fleurs jaunes et qui est utilisée en usage interne contre les spasmes et les problèmes digestifs. La camomille peut également lutter contre la paralysie.	• Potion anti-paralysie	• Tisane
Cannelle	Commun	La cannelle est une épice obtenue à partir de l'écorce interne d'arbres du genre Cinnamomum. Elle est utilisée comme condiment dans les aliments sucrés et salés et comme ingrédient de potion	• Langue de miel • Potion anti-paralysie	• Condiment • L'un des arômes des Dragées surprises de Bertie Crochue
Capillaire des murailles (Spleenwart)	Rare	Plante aux propriétés magiques poussant entre les rochers et les failles des murailles. Elle est apparentée à la fougère.	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Caprice du Niffleur	Rare	Le Caprice du Niffleur est une plante magique rare qui ne pousse que dans les jardins magiques. Elle possède des feuilles de couleur bronze qui étaient jadis employées comme monnaie par les sorciers.	• Potentiel-absolu	• Monnaie (anciennement)
Caramel écossais (Butterscotch)	Commun	Une préparation faite à base de sucre roux et de beurre, proche du caramel.	<i>Actuellement inconnue</i>	• Ingrédient principal de la bièraubeurre
Carapace de Cisburine	Rare	Carapace très résistante de Cisburine, une variété magique d'acarien infestant d'autres créatures magiques	• Antidote aux poisons rares • Transfert	-
Carapace de Pagure	Rare	Une carapace abandonnée de pagure, également connu sous le nom de bernard-l'hermite.	• Cirassure	-
Cendre de noyer cendré	Commun	Des cendres provenant de la combustion de bois de noyer cendré	• Potion laxative	
Centauree	Commun	Une plante donnant de petites fleurs rose-violet et connue pour ses vertus médicinales	• Traitement des morsures de chiens fous	• Vertus médicinales
Cervelle de crapaud	Commun	Le cerveau d'un crapaud qui peut être utilisé comme ingrédient de potion	• Conscience • Décoction hoqueteuse • Élixir cérébral de Baruffio • Essence de folie • Solution scintillante	-
Cervelle de macaque	Commun	Une cervelle provenant d'un macaque	• Engrais magiques	-
Cervelle de paresseux	Commun	Une cervelle provenant d'un paresseux	• Engrais magiques • Philtre de Mort Vivante • Wiggewald	-
Champignon explosif	Rare	Une variété de champignons blancs au chapeau rouge qui explose quand on les manipule.	• Potion de protection contre le feu • Potion des flammes violettes	





Champignon vénéneux sauteur	Rare	Ils coûtent 3 Gallions chez un apothicaire mais peuvent également être trouvés dans la Forêt Interdite.	• Décoction hoqueteuse • Élixir cérébral de Baruffio • Infusion infecte • Solution scintillante	-
Charbon	Commun	Roche combustible, riche en carbone, de couleur noire ou marron foncé. Le charbon est formé à partir de la combustion partielle de la matière organique des végétaux	• Énergie magique • Lumière aveuglante • Vérification	
Chardon étoilé	Rarissime	Une variété particulière de chardon magique ayant aujourd'hui disparu. Ses fleurs en forme d'étoile sont caractéristiques de la plante.	Actuellement inconnue	-
Chenilles	Commun	Des larves de papillons de jour ou de nuit	• Poison de vieillissement • Ratatinage	• Nourriture animaux
Cheveux de dragon asiatique	Rarissime	Des cheveux qui proviennent de dragons asiatiques. Leur récupération est difficile et souvent très dangereuse pour ceux et celles qui s'y essaient.	• Lissenplis	-
Cheveux de jumeaux véritables	Rare	Des cheveux provenant de deux jumeaux véritables	• Duplication	
Cheveux humains	Commun	Des cheveux provenant d'un humain et qui interviennent dans des potions de métamorphose avancées	• Animagus • Polynectar	-
Chèvrefeuille	Commun	Arbuste aux fleurs blanches et odorantes, le chèvrefeuille est une plante symbolisant le lien, la loyauté, la fidélité	• Combinaison • Encre magique	
Chiendent étoilé	Rare	Une variété particulière de chiendent - une mauvaise herbe verte drue - qui posséderait des vertus médicinales	• Élixir malveillant	• Vertus médicinales
Chou mordeur de Chine	Rarissime	Une plante magique provenant de Chine qui se nourrit d'autres légumes comme les carottes	• Poussos	• Comestible
Chou puant	Rare	Une plante donnant un fruit dégageant une forte odeur et une grande chaleur pouvant faire fondre la neige.	• Énergie magique • Infusion infecte • Lumière aveuglante	-
Chrysanthème	Commun	Une fleur commune des jardins considérée comme la fleur des défunts, mais qui peut symboliser la positivité, la constance dans l'amour et la vérité.	• Véritasérum	-
Chrysope	Commun	Des insectes verts non magiques connus pour leurs grandes ailes qui s'entrelacent lorsqu'ils volent.	• Polynectar • Vérification	• Nourriture pour familier
Ciguë	Rare	Une plante herbacée produisant des fleurs blanches, connue pour sa haute toxicité.	• Doxycide	• Poison mortel
Ciguë aquatique	Rare	La ciguë aquatique est une plante dont l'essence peut être utilisée comme ingrédient de potion.	• Doxycide • Poison de vieillissement • Ratatinage	• Poison mortel (ingestion) • Vertu médicinale
Cire d'abeille	Commun	De la cire naturelle qui composent les ruches des abeilles.	• Cirassure • Baume à bec • Baume d'asclépiade tubéreuse • Pommade soignante pour sabot • Transfert • Verni protecteur	-
Cloporte	Commun	Un petit crustacé vivant dans les arbres et connu pour se rouler en boule quand il est effrayé.	Actuellement inconnue	• Nourriture à Botruc
Clou de Girofle	Commun	Une baie connue pour ses propriétés cautérisantes et qui peut être utilisée en cuisine	• Potion de cautérisation	• Cuisine
Cœur de crocodile	Rare	Le cœur provenant d'un crocodile	• Philtre calmant • Philtre calmant pour Chartier	-
Coprin narcotique	Commun	Ce champignon de couleur blanche-grise se développe en touffes de plusieurs individus, parfois assez nombreux. Son odeur désagréable et s'approche du bitume	• Conscience • Potion d'ataraxie • Sommeil sans rêve	-
Coquille de Musard	Rare	Des coquilles de Musard, une sorte d'escargot magique dont la coquille change de couleur toutes les heures. Ces coquilles sont cependant extrêmement empoisonnées.	• Doxycide	• Poison





Corne d'Éruptif	Rarissime	La corne d'Éruptif est grise et mesure plusieurs dizaines de centimètres de longueur, en forme de spirale, assez semblable à celle d'une licorne et avec des sillons à la base.	• Potion jaillissante	-
Corne de bicorn	Rare	Une corne provenant d'un bicorn, une créature magique ressemblant au croisement entre une vache et une panthère. Réduite en poudre, elle peut être employée comme ingrédient de potions.	• Pimentine • Duplication • Polynectar	-
Corne de dragon	Commun	Une corne provenant d'un dragon. Réduit en poudre, elle peut être employée pour la fabrication de potion et possède un fort pouvoir magique.	• Aliments magiques • Caféine • Crache-Flammes • Lumière aveuglante • Vérification	-
Corne de Grapcorne	Rarissime	Elle entre dans la composition de nombreuses potions, bien qu'elle soit d'un prix très élevé en raison de la difficulté que représente la capture de l'animal.	• Antidote aux poisons rares • Neutralisation	
Corne de licorne	Rarissime	La corne de licorne est connue pour ses propriétés purifiantes pouvant aider à contrer les poisons. Une corne de licorne est vendue 21 Gallion chez les apothicaires.	• Antidote aux poisons courants • Oculus • Philtre de Paix • Potion contre la toux • Remède à la Dragoncelle • Veritaserum • Wiggenweld	-
Cornes d'Adder	Rare	Des cornes provenant d'Adder, une variété de vipère extrêmement venimeuses. Cet ingrédient apparaît dans la chanson Double-trouble.	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Cranson	Commun	Plante qui pousse dans les marais salés ou le long du littoral dans le nord et l'ouest de l'Europe et en Grande-Bretagne. Riche en vitamine C, elle est utilisée pour aider à guérir ou prévenir le scorbut.	• Aliments magiques • Philtre de Confusion • Philtre d'Embrouille • Philtre revigorant	• Lutter contre le scorbut
Crapaud cornu	Rare	Une variété particulière de crapaud qui se distingue par la présence de cornes sur sa tête	<i>Actuellement inconnue</i>	• Animal domestique
Crin d'Abraxan	Rarissime	Du crin d'un blanc étincelant provenant d'un Abraxan, un cheval ailé géant	• Potion Exstimulo	-
Crin de cheval	Commun	Du crin provenant de chevaux classiques	• Combinaison	-
Crin de Gronian	Rarissime	Du crin provenant d'un Gronian, un cheval ailé magique de grande taille connu pour son incroyable rapidité	• Potion Exstimulo	• Cœur de baguette
Crin de licorne	Rare	Du crin provenant de licorne et servant principalement à la fabrication de baguette magique et de potions. Chaque poil coûte entre 7 et 15 Gallions à l'achat.	• Beauté • Beauté illusoire • Potion Exstimulo	• Cœur de baguette
Cristal de roche	Commun	Le Cristal de roche est une pierre incolore et limpide de la famille des quartz.	• Remède à la Dragoncelle	• Divination
Crochets de serpent	Commun	Les crocs de serpent, lorsqu'ils sont écrasés, sont un ingrédient utilisé dans la préparation de certaines potions. Cet ingrédient commun ne doit pas être récolté sur des serpents venimeux.	• Anti-Furoncles • Potion de l'Œil Vif • Potion de puissance	-
Crocs de Cisburine	Rare	Des crocs de Cisburine, une variété magique d'acarien infestant d'autres créatures magiques. Les apothicaires vendent généralement un croc 14 Mornilles.	• Wiggenweld	-
D				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Dard de Billywig	Rare	Le dard d'un Billiwig, un petit insecte magique dont la piqûre peut faire léviter une personne.	• Antidote aux poisons rares • Cheveux drus • Doigts agiles • Hérissier les Cheveux • Potion de l'Œil Vif	• Friandises Fizwizbiz selon la rumeur
Dent de dragon	Rare	Des dents provenant de dragon. Du fait que celles-ci repoussent en permanence, elles peuvent être trouvées plus simplement que les autres ingrédients provenant de cette créature. Réduites en poudre, elles peuvent être utilisées pour la fabrication de potions.	• Anti-Acné • Baume à bec • Brume de Pensine	• Anti-Acné • Booste la mémoire (poudre)
Dent de loup	Rare	Une dent provenant d'un loup. Il n'est pas précisé s'il s'agit d'une canine ou non	<i>Actuellement inconnue</i>	-





Dent-de-lion	Commun	Une fleur commune qui peut être utilisée pour fabriquer des potions. Cette fleur est également connue sous le nom de « Pissenlit »,	<i>Actuellement inconnue</i>	• Jus de Pissenlit • Comestible • Plante d'ornement
Dictame	Rare	Le Dictame est une plante verte de petite taille qui est connue pour ses vertus thérapeutiques. Il se mange également cru pour cicatriser les plaies peu profondes	• Babillage • Essence de Dictame • Oculi cura • Potion d'atténuation • Wiggenweld	• Propriétés médicinales • Cœur de baguette
Digitale	Commun	Plantes herbacées aux fleurs vives dont la couleur varie de diverses teintes pourpres à diverses nuances de gris clair. Cette plante est également toxique	<i>Actuellement inconnue</i>	• Poison (ingestion)
Distillat de camphre	Rare	Préparation obtenue par la distillation de camphre	• Cataplasme contre les morsures de Murlap • Traitement des morsures de chiens fous	• Désinfectant
Doigt de pied grenouille	Commun	Un doigt de pied provenant de la patte d'une grenouille commune	<i>Actuellement inconnue</i>	-
E				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Eau de miel	Commun	Une solution de miel dilué dans de l'eau et qui prend diverses teintes en fonction du taux de dilution	• Antidote aux poisons communs • Langue de miel • Philtre revigorant • Volubilis • Wiggenweld	• Consommable
Eau de sel	Commun	Du sel dilué dans de l'eau	<i>Actuellement inconnue</i>	• Traitement de la galle des écailles
Eau de source	Commun	De l'eau pure provenant d'une source	• Neutralisation • Oculus • Potion d'hilarité • Potion de mélancolie • Regermination • Rejutage • Remontant de Pomfresh • Vérification • Veritaserum	• Consommable
Eau du fleuve Lethé	Rare	De l'eau provenant du fleuve Lethé et connue pour ses vertus pouvant faire perdre la mémoire ou effacer les souvenirs.	• Amnésie • Brume de Pensine • Onguent d'amnésie du Dr Oubbly • Pommade pommadante Grégoire • Potion d'ataraxie • Sommeil sans rêve	-
Eau standard pour potion	Commun	De l'eau (probablement de l'eau déminéralisée) employée communément dans la fabrication de potions. Même si elle n'est pas clairement indiquée comme un ingrédient d'une potion, presque toutes emploient cette eau comme base pour mélanger les ingrédients.	• Aliments magiques • Conscience • Philtre de Mort Vivante • Glue • Mélange de bile de tatou	-
Écaille de dragon	Rare	Des écailles provenant de diverses espèces de dragons	• Encre magique • Neutralisation • Regermination • Verni protecteur	-
Écorce de wiggentree	Commun	De l'écorce provenant de wiggentree, un arbre connu pour ses vertus magiques.	• Antidote à un philtre d'amour. • Wiggenweld	-
Éleusine	Commun	Herbe annuelle de petite taille, présente dans les régions tropicales et subtropicales, connue pour ses vertus médicinales	<i>Actuellement inconnue</i>	• Vertus médicinales
Ellébore	Rare	Une plante blanche extrêmement toxique qui, employée en sirop, peut être utilisée comme ingrédient de potion.	• Potion No. 86 • Volubilis • Philtre de paix	• Poison mortel
Épine de poisson-diable	Commun	Des épines provenant du poisson diable, un poisson connu pour être hautement venimeux.	• Herbicide • Potion No. 7 • Wiggenweld	-





Épine de porc-épic	Commun	Des épines qui proviennent d'un porc-épic et qui lui servent à se défendre contre ses prédateurs.	• Anti-Furoncles • Élixir d'Euphorie • Hérissier les Cheveux • Philtre de paix	-
Épine de rose	Commun	Des épines provenant de rose	• Amortentia • Philtre d'amour avancé • Philtre d'amour ordinaire • Potion de haine	-
Épine de Sharak	Rare	Des épines provenant d'un Sharak, un poisson peuplant les eaux de l'océan Atlantique. Peut être employé dans une variante du remède contre les furoncles	• Anti-Furoncles	-
Éponge	Commun	Les éponges peuvent être d'origine animale - éponges de mer - ou végétale - Luffa.	• Duplication • Solution de développement • Vérification	• Nettoyage
Essence de Consoude	Rare	Une huile essentielle obtenue grâce aux fleurs de consoude et connue pour ses vertus médicinales	• Remontant de Pomfresh	• Vertus médicinales
Essence de Demiguise	Rarissime	Une essence de magie de Demiguise qui peut être utilisé pour la fabrication de potions. Connaissant les capacités magiques du Demiguise à se rendre invisible, il pourrait s'agir de potion de camouflage ou d'invisibilité.	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Essence de myrrhe	Rare	De l'essence aromatique produite à partir de gomme-résine de myrrhe et provenant de l'arbre du même nom.	• Traitement des morsures de chiens fous	• Aromathérapie
Essence de rue	Commun	Essence extraite de rue, une plante formant des arbrisseaux à fleurs jaunes et également connue sous le nom d'herbe de grâce.	• Felix Felicis • Remontant de Pomfresh • Traitement des morsures de chiens fous	• Antipoison • Vertus médicinales
Essence d'écorce d'agrumes	Commun	De l'essence aromatique issue d'écorce de divers agrumes. Entre dans la composition de cire de protection naturelle	• Transfert	• Parfum
Extrait 63 de cloporte	Commun	Une essence obtenue à partir de cloportes et servant d'ingrédient de potion	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Extrait de Ravegourde	Rare	La Ravegourde est une plante en forme d'oignon et de couleur verte. L'extrait de Ravegourde est un important ingrédient des antidotes contre les philtres d'amour.	• Antidote aux philtres d'amour	• Infusion de Ravegourde • Repousse les Boullu
F				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Farine	Commun	Poudre obtenue par le broyage de grains de céréales	• Glue	• Consommable
Fécule	Commun	Des flocons de pomme de terre séchée employés dans certaines potions ou en cuisine	• Glue	• Consommable
Feuille de figuier d'Abyssinie	Rare	Feuille provenant du figuier d'Abyssinie, une plante magique dont les fleurs prennent l'apparence de fruits que l'on appelle figues.	<i>Actuellement inconnue</i>	• Vertus médicinales
Feuille de mandragore	Rare	Des feuilles de mandragore, une plante dont la racine ressemble à un bébé que l'on enterre dans un pot. Leur cri est mortel pour celui qui l'entend sans protection.	• Cirassure • Animagus	-
Feuille de Tentacula vénéneuse	Rare	Une plante magique verte, aux dents pointues et possédant des vignes mobiles qui tentent d'attraper des proies vivantes. Le poison qu'elle contient peut provoquer la mort de celui qui se fait mordre. Chaque feuille est vendue 10 Gallions chacune.	• Gaz étrangleur • Potion No. 7	• Poison mortel
Feuilles d'Alihotsy	Rare	L'Alihotsy, également connue sous le nom d'arbre à hyène, est une plante dont l'ingestion des feuilles provoque l'hystérie. L'antidote est la sécrétion de Grinchebourdon.	• Goutte désopilante • Potion d'Hilarité • Potion de mélancolie	-
Fèves sopophoriques	Rarissime	Les fèves sopophoriques proviennent d'un arbuste du même nom. Pressées, elles donnent un épais jus argenté qui enlèvera la mémoire du consommateur s'il le boit pur. S'il est utilisé dans la fabrication de potions, il ne semble pas conserver ce pouvoir	• Brume de Pensine • Conscience • Gaz étrangleur • Élixir d'Euphorie • Philtre de Mort Vivante	• Propriétés amnésiques si consommé pur





Figue de figuier d'Abyssinie	Rare	Plante magique dont les fleurs prennent l'apparence de fruits que l'on appelle figues. Ses racines particulièrement agressives permettent au figuier d'Abyssinie de s'adapter même aux environnements les plus inhospitaliers pour lui. Les figues sont vendues trois Gallions pour cinq figues.	• Élixir d'Euphorie • Poison de vieillissement • Ratatinage	-
Filet d'un serpent des marais	Rare	Morceau d'un serpent des marais	<i>Actuellement inconnue</i>	• Consommable
Fines herbes	Commun	Un mélange d'herbes communes qui peut être employé pour la cuisine et pour la fabrication de potions.	<i>Actuellement inconnue</i>	• Cuisine
Fluide explosif	Rarissime	Le Fluide explosif se trouve dans la corne d'Éruptif. Il fait exploser tout ce qui en est imprégné	• Potion jaillissante	• Explosif
Foie de chauve-souris	Commun	Foie de chauve-souris commune. Vendu généralement à 1 Gallion chacun.	• Enflure	-
Foie de dragon	Rarissime	Du foie prélevé sur un dragon. Cet ingrédient est très difficile à se procurer mais extrêmement utile dans la fabrication de potions.	• Doxycide • Potion d'atténuation	-
Fougère	Commun	Les fougères sont des plantes de sous-bois, aimant généralement les lieux plutôt ombragés et qui forment des frondes à leurs extrémités	• Cataplasme contre les morsures de Murlap • Regermination • Traitement des morsures de chiens fous	-
G				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Galanthus Nivalis	Commun	Une plante aux fleurs blanches connue pour ses vertus médicinales. Elle est aussi employée chez les Moldus pour certains traitements contre la maladie de l'Alzheimer	• Mémoire • Potion Exstimulo	• Entre dans la composition de certains onguents
Ganglion de sorcière	Rarissime	Une plante aquatique de couleur rouge sang dont on dit qu'elle palpite tel le cœur d'une sorcière	• Potentiel-absolu	-
Gelée de pétrole	Commun	Un mélange semi-solide d'hydrocarbures couramment utilisé comme onguent cutané.	• Lissenplis • Onguent d'amnésie du Dr Oubbly	• Onguent pour la peau
Géranium Dentu	Rare	Le géranium dentu est une plante magique agressive dont les dents peuvent être utilisées pour la fabrication de potions ou la cuisine.	<i>Actuellement inconnu</i>	• Cuisine (dents)
Gingembre	Commun	Plante à fleurs dont le rhizome, la racine de gingembre, est utilisé en cuisine comme épice hautement aromatisée et en médecine pour ses vertus tonifiantes. Le gingembre est également l'un des ingrédients de la bièraubeurre et des salamandres au gingembre.	• Aiguise-Méninges • Beauté • Beauté illusoire • Langue de miel • Philtre dégonflant • Potion anti-paralysie • Remontant de Pomfresh	• Bièraubeurre • Confiserie (salamandre au gingembre) • Cuisine • Vertus médicinales
Gomas Barbadensis	Rare	Un ingrédient mystérieux entrant dans la préparation de potion. Possiblement due sorte de gomme produite par une plante des Barbades	• Lissenplis	-
Goudron	Rare	Matière noire, visqueuse et hautement inflammable employée pour traiter la galle des écailles chez les dragons.	• Combinaison • Élixir malveillant	• Traitement de la galle des écailles
Graines de café	Rare	Graines torréfiées de diverses variétés de caféier	• Caféine	• Consommable
Graine de feu	Rarissime	Graines orange-rouge provenant d'un buisson ardent et dégageant une forte chaleur.	• Antidote aux poisons rares • Crache-Flammes	• Éclore les œufs de dragon
Griffe de dragon	Commun	Des griffes venant de plusieurs espèces de dragon. Contrairement à d'autres parties du corps des dragons, les griffes sont aisément récupérables car elles tombent naturellement ou lors d'affrontements entre dragons.	• Élixir cérébral de Baruffio • Pommade soignante pour sabot • Solution scintillante	-
Griffes de griffon	Rarissime	Une griffe de griffon, une bête magique moitié aigle moitié lion. Il n'est pas précisé si les griffes sont des serres de la partie aigle, ou les griffes de la partie lion.	• Solution de force	-
Guarana	Rare	Plante originaire de la forêt amazonienne dont les graines contiennent 2 à 7% de caféine, Cette plante aux vertus tonifiantes serait 4 fois plus forte que le café	• Caféine • Doigts agiles	• Consommable





H				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Herbedargen	Rare	Une plante aux fleurs jaunes de la famille des roses	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Herbe des chantes	Rarissime	Une plante magique qui possède la particularité de rendre la voix plus mélodieuse.	• Langue de miel	
Hippocampe volant	Rare	Créature magique vivant dans le lac de Poudlard, en Écosse	• Engrais magiques • Potion fortifiante	-
Huile de Neem	Rare	De l'huile extraite de noix de Margousier, un arbre originaire d'Inde et poussant dans les régions tropicales et semi-tropicales	• Fergus Fungal Budge • Transfert • Verni protecteur	• Répulsif à insectes • Insecticide
Huile de ricin	Commun	Une huile jaune qui a très mauvais goût. L'huile de ricin est en vente chez l'apothicaire au prix de quatre Gallions pour quatorze fioles	• Antidote aux philtres d'amour • Élixir malveillant • Pommade soignante pour sabot • Transfert	-
Huile de rose	Commun	L'huile de rose est une huile essentielle extraite des pétales de rose. Elle est utilisée comme ingrédient de potion et vendue chez l'apothicaire pour 8 Gallions la bouteille	• Transfert	-
Hyposulfite de sodium	Commun	Agent fixateur employé en photographie	• Solution de développement	-
I				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Impatiente du Cap	Rare	Une fleur orange tubulaire originaire d'Amérique du Nord et poussant aux bords de rivières ou de ruisseaux.	• Fergus Fungal Budge • Doigts agiles • Pimentine	• Décorative
Infusion d'absinthe	Commun	Une infusion préparée à partir d'absinthe, une plante donnant de petites fleurs jaunes et connue pour l'alcool préparé à partir d'elle et nommé « fée verte »	• Élixir d'Euphorie • Goutte de Mort Vivant • Oculus • Philtre de Mort Vivante • Poison de vieillissement • Ratatinage	-
Infusion de verveine	Commun	Une infusion préparée à partir de verveine, une plante aux vertus médicinales.	• Philtre revigorant • Remontant de Pomfresh	• Consommable
Ingrédients standards	Commun	Un mélange d'herbes communes connues pour leurs propriétés magiques très utiles pour la fabrication de potions	• Amnésie • Antidote aux poisons courants • Herbicide • Neutralisation • Potion de l'œil vif • Somnifère • Somnifère pour Croup	
J				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Jus d'araignée sauteuse	Rare	Du jus obtenu en pressant des araignées sauteuses	• Décoction hoqueteuse • Doigts agiles	-
Jus d'oignon	Commun	Du jus obtenu en pressant des oignons	• Fergus Fungal Budge	-
Jus de grenade	Commun	Du jus provenant des fruits de la grenade	<i>Actuellement inconnue</i>	• Consommable
Jus de Horglup	Rare	Du jus provenant de l'écrasement de Horglup, une créature semblable à un champignon doté de tentacules.	• Herbicide • Infusion infecte • Wiggenweld	• Propriétés curatives
Jus de sangsues	Commun	Des sangsues réduites à l'état de jus	• Poison de vieillissement • Ratatinage	-
K				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Kelp	Commun	Le kelp est une famille d'algues brunes géantes pouvant mesurer jusqu'à 60m et former de véritables forêts sous-marines	• Aliments magiques • Fertilisant	-
L				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations





Langue de Boursouf	Rare	La langue provenant d'un Boursouf, une petite créature magique en forme de boule et possédant une langue gigantesque.	• Cinq sens	-
Langue de chien	Commun	La langue provenant d'un chien	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Larme de phénix	Rarissime	Les larmes de phénix sont extrêmement rares et possèdent de puissantes propriétés curatives	• Élixirs éternels	• Propriétés curatives
Lavande	Commun	La lavande est une fleur violette connue pour sa belle couleur et son parfum apaisant qui attire les insectes pollinisateurs.	• Crache-Flammes • Détergents magiques • Nettoie-Tout magique • Phéromones • Philtre calmant • Philtre calmant pour Chartier • Philtre dégonflant • Somnifère • Somnifère pour Croup	• Cuisine • Parfum • Repousse insecte
Lewisie	Rares	Plante des zones sèches d'Amérique du Nord donnant de magnifiques fleurs rouges.	• Baume de lewisie brûlante • Potion Exstimulo • Rejutage	-
Liane de Filet du Diable	Rarissime	Lianes provenant d'une plante magique nommée Filet d Diable et qui attrape ses victimes pour les étouffer.	• Gaz étrangleur	-
Limace à cornes	Commun	Des limaces possédant des cornes et qui peuvent être employées comme ingrédient de potion une fois bouillies.	• Anti-Furoncles	-
Limace de feu	Rare	Des limaces enflammées qui sont capables de mettre le feu à des forêts entières.	• Énergie magique	
Livèche	Commun	Une plante qui ressemble au céleri et dont les fruits et les graines sont utilisés en cuisine. Cette plante est également connue pour ses vertus médicinales depuis des siècles, en particulier pour faciliter la digestion	• Philtre de Confusion • Philtre d'Embrouille • Philtre revigorant • Remontant de Pomfresh	• Propriétés médicinales • Cuisine (fruits/graines)
Lotos	Rare	Arbuste des pays arides dont le fruit ressemble à une baie au goût de datte. Cette plante possède de solides propriétés narcotiques et on lui prête la capacité à faire oublier certains événements quand elle est consommée.	• Onguent d'amnésie du Dr Oubbly • Potion d'ataraxie • Sommeil sans rêve	• Propriété narcotiques
Luciole	Rare	La luciole est un insecte non magique pouvant émettre une légère lueur.	• Énergie magique	-

M

Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Mandragore cuite	Commun	Les racines cuites de mandragore, une plante connue pour son hurlement pouvant tuer un homme. Il s'agit d'un ingrédient commun mais très puissant.	• Antidote aux poisons courants • Engrais magiques • Oculus • Mémoire • Philtre de mandragore • Wiggenweld • Volubilis	-
Mauve douce	Commun	Une plante utilisée en divination. Il est possible de la brûler et de décoder des formes ou des symboles dans la fumée qui s'en élève pour en déduire des choses, mais les centaures sont bien plus doués à cet exercice que les humains	• Langue de miel • Phéromones • Potion contre la toux • Potion laxative • Vérification	• Bièraubeurre • Divination
Mélisse	Commun	Une plante verte qui forme de petits buissons et qui est connue depuis des siècles pour ses vertus médicinales.	• Décoction hoqueteuse • Traitement des morsures de chiens fous	• Calme le hoquet • Vertus médicinales • Plante d'ornement
Menthe	Commun	Les menthes sont des plantes vivaces herbacées au feuillage généralement très aromatique.	• Cataplasme contre les morsures de Murlap • Crache-Flammes • Élixir d'Euphorie • Potion contre la toux • Regermination • Traitement des morsures de chiens fous • Wiggenweld	• Cuisine • Propriétés médicinales





Menthe poivrée	Commun	La menthe poivrée est une plante herbacée qui provient d'un croisement entre la menthe aquatique et la menthe terrestre, et qui est connue pour posséder plus de principe actif que ses deux parentes.	• Amortentia • Antidote aux Poisons Courants • Élixir d'Euphorie • Philtre calmant • Philtre calmant pour Chartier • Philtre d'amour avancé • Philtre d'amour ordinaire • Potion à priser • Potion de haine • Volubilis	• Dragées surprises de Bertie Crochue • Crapaud à la menthe (confiserie)
Miel	Commun	Substance sucrée élaborée par les abeilles à miel à partir de nectar	• Potion contre la toux	• Consommation
Millepertuis	Commun	Également connu sous le nom d'herbe de Saint-Jean, cette plante subtropicale aux fleurs jaunes est connue pour ses vertus médicinales dans le traitement de la dépression.	• Cataplasme contre les morsures de Murlap • Potion Tue-Loup • Traitement des morsures de chiens fous	• Vertus médicinales
Moly	Rare	Le Moly est une plante puissante facilement reconnaissables à ses tiges noires et à ses fleurs blanches, et qui peut être consommée pour contrer les enchantements. Elle est également utilisée comme ingrédient de potion.	• Neutralisation • Potion de Wiggenweld	• Contre-enchantement
Mortius	Rare	Un champignon particulièrement toxique et potentiellement mortel, qui peut être employé dans la fabrication de potions.	<i>Actuellement inconnue</i>	• Poison mortel
Mouche à viande	Commun	Une mouche à viande commune.	<i>Actuellement inconnue</i>	• Nourriture pour animaux
Mucus de Veracrasse	Commun	La sécrétion de Veracrasse, également appelée mucus de Veracrasse, est utilisée comme ingrédient de potions. Elle sert à lier les potions. Vendu 1 Gallion les huit bouteilles	• Acné • Anti-Furoncles • Herbicide • Somnifère • Somnifère pour Croup • Wiggenweld	-
Muguet	Commun	Ces fleurs aux clochettes blanches dégagent un doux parfum et symbolisent l'amitié et la pureté.	• Pommeade pommadante Grégoire • Vérification	• Décoratif
N				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Nux Myristica	Rarissime	Une ancienne plante magique qui a disparu aujourd'hui	<i>Actuellement inconnue</i>	-
O				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Œil d'anguille	Commun	Œil prélevé sur une anguille	• Potion de Bombœil	• Soin contre l'éclabouille
Œil de Boullu	Rare	Des yeux provenant de Boullu, une sorte de créature magique aquatique en forme de boule et possédant deux grandes pattes.	• Engrais magiques • Fertilisant	-
Œil de dragon	Rarissime	Œil provenant d'un dragon	• Oculi cura	
Œil de poisson-ballon	Rare	Des yeux récupérés sur un poisson-ballon	• Enflure • Poussos	-
Œil de scarabée	Commun	Une espèce d'insectes. Réduit en poudre, ils entrent dans la composition de certaines potions. Leurs yeux sont généralement vendus 5 Noises la poignée chez les apothicaires	• Aiguise-Méninge • Essence de folie • Potion de Bombœil • Poussos	-
Œil de triton	Rare	Un œil provenant d'un triton, une petite créature qui ressemble à une salamandre.	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Œuf de Doxy	Rare	Des œufs noirs pondus par un Doxy, un petit parasite ailé dont la morsure est empoisonnée	• Poison pernicieux • Potion fortifiante	• Poison si consommé
Œuf de Runespoor	Rare	Ils entrent dans la composition de potions qui stimulent l'agilité mentale	• Élixir cérébral de Baruffio • Solution scintillante	-
Œuf de Serpencendre	Rarissime	Des œufs provenant d'un Serpencendre, une créature née d'un feu magique laissé sans surveillance	• Amortentia • Felix Felicis • Philtre d'amour avancé • Philtre d'amour ordinaire • Potion de haine	• Guérit la fièvre





Cœufs d'Occamy	Rarissime	Les œufs d'Occamy ont des propriétés magiques. Ils sont composés de l'argent le plus délicat et le plus pur.	• Felix Felicis	-
Cœufs pourris	Commun	Des œufs à différents stades de décomposition	<i>Actuellement inconnue</i>	• Dragées surprises de Bertie Crochue
Oignon de Pungous	Rare	Plante magique composée aux feuilles vertes et possédant un bulbe allongé orange. Il est très piquant et, à cause de cela, le contact avec des oignons pungous fraîchement hachés est déconseillé.	• Anti-Furoncles	-
Ongle de dragon de Russie	Rare	Des ongles de dragon qui sont traités d'une manière particulière et qui proviennent de Russie	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Ortie séchée	Commun	Plante herbacée connue pour ses feuilles hérissées de poils raides et qui sécrètent un liquide très irritant.	• Acné • Anti-Furoncles • Enflure • Philtre dégonflant	• Consommable
Os	Commun	Des os provenant d'animaux	• Engrais magiques • Baume à bec • Fertilisant	• Nourriture pour animaux

P

Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Pâquerette	Commun	Fleur sauvage commune de couleur jaune et blanche dont les racines sont utilisées dans la préparation de potions. Les fleurs peuvent aussi être utilisées pour fabriquer de l'alcool.	• Baume des pâquerettes • Poison de vieillissement • Ratatinage	• Plante ornementale • Alcool : pression de pâquerettes
Passiflore	Rares	La passiflore est une plante grimpante, aux fleurs violettes et solitaires qui est connue pour soulager la nervosité et favoriser l'endormissement	• Potion Tue-Loup	• Médecine
Patte de lézard	Commun	Une patte provenant d'un lézard	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Peau de serpent d'arbre du Cap	Rarissime	De la peau provenant de serpents d'arbre, également connus sous le nom d'ophidien	• Beauté • Beauté illusoire • Cinq sens • Polynectar	-
Pellicule	Commun	Des cellules mortes d'une personne, prélevée sur son crâne, et qui peuvent être employées pour la fabrication de certaines potions	• Polynectar	-
Pensée sauvage	Commun	Également connue sous le nom de Pensée tricolore, il s'agit d'une petite fleur violette cultivée dans les jardins des moldus.	• Brume de Pensine • Solution de développement • Veritaserum	
Pétale de rose	Commun	Des pétales provenant de rose	• Amortentia • Beauté • Beauté illusoire • Philtre d'amour avancé • Philtre d'amour ordinaire • Potion de haine	-
Phosphore blanc	Rare	Le phosphore blanc est en réalité transparent, voire parfois blanc ambré, légèrement malléable avec une faible odeur d'ail. En s'enflammant, il provoque une vive lumière blanche	• Lumière aveuglante	-
Piment rouge africain	Rare	Des piments rouges connus pour être très forts et provenant d'Afrique	• Caféine	• Dentifrice piquant • Solution de soin dentaire
Piquants de Nouveux	Rare	Des piquants qui proviennent d'un Nouveux, une créature ressemblant à s'y méprendre à un hérisson	• Potion d'Hilarité • Potion de mélancolie	-
Plantain	Commun	Le plantain est une plante herbacée possédant des feuilles en forme de lance et connu depuis le Moyen-âge pour ses vertus médicinales	• Cataplasme contre les morsures de Murlap • Langue de miel • Traitement des morsures de chiens fous	• Vertus médicinales • Infusions
Plume de hibou grand-duc	Commun	Une plume provenant d'un hibou grand-duc. Vendue 3 mornilles la pièce	• Cirassure • Dragonfortant	• Plume à écrire
Plume de Focifère	Rarissime	Plume provenant d'un oiseau dont le chant peut provoquer la folie	• Essence de folie	-
Plume de paon	Commun	Plume provenant d'un paon. Vendue 1 mornille la pièce	• Baume à bec • Dragonfortant	• Plume à écrire





Plume de phénix	Rare	Une plume provenant d'un phénix, une créature capable de s'enflammer et de renaître de ses cendres.	• Élixirs éternels • Énergie magique	• Cœur de baguette
Plume de Jobarbille	Rarissime	Une plume bleue provenant d'un Jobarbille, un oiseau connu pour ne chanter qu'au moment de sa mort	• Brume de Pensine • Duplication • Mémoire • Potion n°113 • Sérums de vérité • Solution de développement • Veritaserum	• Décoration
Plume de vautour	Rare	Une plume provenant d'un vautour, un rapace charognard qui se nourrit de carcasses d'animaux morts	• Infusion infecte	-
Poil de chauve-souris	Commun	Des poils qui proviennent de chauve-souris	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Poil de Boursouf	Rare	Des poils provenant d'un Boursouf, une petite créature magique en forme de boule et possédant une langue gigantesque.	• Potion d'Hilarité • Potion de mélancolie	-
Poils de Chartier	Rares	Des poils provenant d'un Chartier, un animal magique ressemblant à un furet mais doué de parole	• Philtre calmant pour Chartier	
Poils de chat	Commun	Des poils provenant de chat	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Poils de Croup	Rares	Des poils provenant d'un Croup, un animal magique ressemblant à un chien mais possédant une queue fourchue	• Somnifère pour Croup	
Poils de Loup-garou	Rarissime	Des poils provenant d'un loup garou sous sa forme lupuline	• Potion Tue-Loup	-
Poivre moulu	Commun	Épice obtenue à partir des baies de différentes espèces de poivriers	• Potion à priser	• Condiment
Pollen	Commun	Un mélange de divers pollens provenant de fleurs communes	• Potion à priser	-
Polygonum	Commun	Le polygonium est une plante verte aux propriétés magique qui peut atteindre plusieurs dizaines de centimètres de long. Assez commun, on en trouve en grand nombre dans la Forêt Interdite.	• Polynectar	• Hydromel de polygonium
Porridge du Pasteur	Rarissime	Le Porridge du Pasteur est une plante rarissime avec des propriétés magiques. Elle a des gousses séparées les unes des autres, à partir desquelles suinte une substance bleue, épaisse et grumeleuse	• Potentiel-absolu	-
Poudre de chair de vipère	Rare	La poudre de chair de vipère est une poudre faite à partir du séchage et de l'écrasement de la chair d'une vipère.	• Traitement des morsures de chiens fous	-
Poudre de peau de gaucher	Rare	Introduit dans une potion, cette poudre rouge permet à une personne de devenir gaucher.	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Poudre de pierre de lune	Rarissime	Également appelée pierre à souhait, cette pierre est une gemme utilisée comme ingrédient de potions quand elle est réduite en poudre.	• Amortentia • Philtre d'amour avancé • Philtre d'amour ordinaire • Potion de haine • Philtre de paix • Potion No. 86 • Solution scintillante • Veritaserum	
Poudre de racines d'asphodèle	Commun	De la famille des lys, cette plante qu'on peut trouver partout dans le monde a de longues feuilles minces. Son nom vient du grec asphodelos. La poudre de racine d'asphodèle est employée pour la fabrication de potion	• Philtre de Mort Vivante	-
Poudre de raifort	Commun	Le raifort est une plante qui, une fois ses grosses racines blanches réduites en poudre, peut servir d'ingrédient de potion	• Infusion infecte • Potion d'Hilarité • Potion de mélancolie	• Parfum des Dragées surprises de Bertie Crochue • Condiment en cuisine
Poudre de verrue	Rare	De la poudre fabriquée à partir de verrues	• Potion de protection contre le feu • Potion des flammes violettes	-





Poudre de pieuvre	Commun	De la poudre obtenue en séchant puis en broyant des pieuvres. Elle posséderait la capacité de renforcer les potions quand elle est ajoutée au bon moment lors de leur préparation.	• Caféine • Détergents magiques • Énergie magique • Glue • Nettoie-Tout magique	-
Poussière de perle	Commun	Une perle réduite à l'état de poussière	• Amortentia • Philtre d'amour avancé • Philtre d'amour ordinaire • Potion de haine	-
Pus de Bubobulb	Rare	Du pus récupéré sur une plante magique de Bubobulbe. Très efficace pour se débarrasser de l'acné. Non dilué, il peut laisser de douloureux furoncles sur la peau. De couleur jaune-verte, il sent comme du pétrole	• Anti-acné • Fausses potions de protection • Potion d'atténuation	• Vertus médicinales
Pustule de Clabbert	Rarissime	Pustule provenant d'un Clabbert, une sorte de petit lézard capable de sentir la présence des Moldus	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Q				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Queue d'Éruptif	Rarissime	Les queues d'Éruptif sont longues et tressées comme une corde.	• Potion jaillissante	-
Queue de Malagrif tacheté	Rare	La queue d'un Malagrif, une créature terrestre magique ressemblant à un homard	<i>Actuellement inconnue</i>	• Poison (chaire)
Queue de rat	Commun	Une queue de rat qui entre dans la composition de nombreuses potions	• Hérissier les Cheveux	-
R				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Racine de mandragore	Rare	Des racines de mandragore, une plante qui ressemble à un bébé que l'on enterre dans un pot. Leur cri est mortel pour celui qui l'entend sans protection.	• Philtre de mandragore • Pimentine • Potion contre la toux • Potion Tue-Loup	-
Racine de valériane	Commun	Des racines provenant de valériane, une plante connue à l'époque médiévale pour ses propriétés sédatives et antispasmodiques, et qui était utilisée comme remède pour le sommeil et les nerfs.	• Goutte de Mort Vivant • Gaz étrangleur • Philtre de Paix • Potion d'ataraxie • Sommeil sans rêve	• Vertus médicinales (soigne l'insomnie)
Racine de Rêve	Rare	Plante originaire du Cap Est d'Afrique du Sud, la racine de Rêve est consommée depuis des siècles et entrant des rituels spirituels permettant de faire des rêves éveillés	• Conscience • Gaz étrangleur • Potion d'ataraxie • Sommeil sans rêve	• Méditation
Rate de rat	Commun	Organe provenant de rat et entrant dans la composition de nombreuses potions	• Engrais magiques • Fertilisant • Poison de vieillissement • Ratatinage	-
Rate de triton	Rare	La rate qui provient de tritons, de petites créatures qui ressemblent à des salamandres.	• Aiguise-Méninges • Potion de vieillissement	-
Raisin de couleuvre	Rare	Une petite plante dont toutes les parties sont connues pour être toxiques	• Poison de raisin de couleuvre	• Poison
Reishi	Rare	Le Reishi est un petit champignon brun orangé qui est également connu sous le nom de champignon de l'immortalité ou champignon de l'éternité.	• Élixirs éternels	• Vertus médicinales
Résine	Commun	Matière collante produite par distillation de résines et goudrons, ou pouvant être obtenue à partir de bois résineux	• Glue • Combinaison • Élixir malveillant • Élixirs éternels • Transfert	• Inflammable
Rose de Jéricho	Rare	Une fleur particulière du désert qui possède la faculté de sécher entièrement en l'absence d'eau avant de revivre aux premières pluies. Cette capacité lui a valu le surnom de fleur éternelle.	• Élixirs éternels	-
Rosée de lune	Commun	Plante dont les propriétés magiques ont été découvertes au Moyen-Âge par la druidesse irlandaise Clíodna.	• Antidote aux poisons communs • Conscience • Wiggenweld	• Bièraubeurre





Rosée du matin	Commun	Précipitation d'eau due à la liquéfaction de la vapeur d'eau contenue dans l'air	• Beauté • Beauté illusoire	-
S				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Salpêtre	Rare	Le salpêtre est sel de nitrate de potassium également connu sous le nom de sel de pierre. Employé depuis le Moyen-Âge pour ses propriétés particulières et est employé dans la confection de la poudre noire.	• Lumière aveuglante	-
Sang de dragon	Rarissime	Du sang qui provient de l'une des nombreuses espèces de dragon existante. Très difficile à se procurer vu la dangerosité de la créature dont il est issu, il augmente considérablement la puissance magique d'une potion quand il est utilisé correctement lors de leur création.	• Cinq sens • Encre magique • Phéromones • Pommade pommadante Grégoire • Potion de restauration n°3 • Régénération sanguine • Remède à la Dragoncelle	• Nettoyant pour four • Détachant • Soins des verrues • 9 autres usages non-précisés
Sang de Loup-Garou	Rarissime	Du sang provenant d'un loup garou sous sa forme lupuline	• Potion Tue-Loup	-
Sang de lézard	Commun	Du sang prélevé sur des lézards et qui peut être employé dans la fabrication de potions.	• Potion de restauration n°1	-
Sang de licorne	Rarissime	Le sang d'une licorne, une créature magique très puissante. Il se présente sous la forme d'un liquide argenté épais. Bu pur, il permet de survivre à la mort, mais vous condamne à une demi-vie. La vente du sang de licorne est interdite	<i>Actuellement inconnue</i>	• Survivre à la mort si consommer pur
Sang de Re'em	Rarissime	Du sang de Re'em, une créature magique semblable à un bœuf et qui possède une force extraordinaire.	• Potion Exstimulo	• Octroie une force surhumaine à celui qui le boit
Sang de salamandre	Rare	Le sang de salamandre vivant dans le feu. Ce sang a de puissantes propriétés curatives et reconstituantes. Il est utilisé comme ingrédient de potions	• Brume opaque • Énergie magique • Potion de protection contre le feu • Potion des flammes violettes • Potion de restauration n°2 • Solution de force • Transfert • Wiggenweld	-
Sangsue	Commun	Une variété de parasites aquatiques ressemblant à une limace et qui se ventouse à la peau de ses victimes pour boire leur sang.	• Polynectar	• Médecine médiévale
Sanguinaire	Rare	Une plante herbacée donnant des fleurs blanches ressemblant à des marguerites. Elle est connue également sous le nom de Sang-Dragon et est considérée comme toxique car elle tue les cellules des êtres vivants la consommant	• Poison pernicieux • Potion de Sang-de-Dragon	• Poison
Sauge	Commun	Une plante non-magique aux feuilles vertes en forme de lance et qui peut être brûlée pour aider à la divination. Cette plante est très appréciée des Centaures pour leur méditation	• Brume de Pensine • Cataplasme contre les morsures de Murlap • Langue de miel • Mémoire • Potion à priser • Phéromones • Traitement des morsures de chiens fous	• Divination
Saule blanc	Commun	Le saule blanc est un grand arbre qui peut atteindre 25 m de haut et dont l'écorce blanche est employée pour ses propriétés anti-inflammatoires.	• Potion de restauration n°1 • Potion de restauration n°2 • Potion de restauration n°3	• Tisane
Sébum	Commun	De la graisse produite naturellement par le corps humain et donnant de l'acné	• Acné	-
Sécrétion de Bandimon	Rare	La sécrétion de Bandimon pourrait les fondations de la demeure où la créature se trouve	• Détergents magiques • Doxycide • Nettoie-Tout magique • Pommade de Bandimon	• Acide très corrosif
Sel d'ammoniaque	Rare	Un sel rare composé de chlorure d'ammonium et employé anciennement comme composant alchimique	• Brume opaque • Panacée	-





Sel de mer africain	Rare	Du sel provenant de la mer d'Afrique	<i>Actuellement inconnu</i>	• Condiment
Sirop d'ellébore	Rare	Sous le nom ellébore, également orthographié hellébore, on retrouve de nombreuses fleurs dont les plus connues sont l'ellébore noire et la blanche. En sirop, l'ellébore posséderait des effets purgatifs et des vertus médicinales.	• Potion No.86 • Philtre de Paix • Volubilis	-
Sirop d'arnica	Commun	Une plante donnant des fleurs jaune ou orange et qui est connue pour sa toxicité en cas d'ingestion. En sirop, cette plante est utilisée comme ingrédient de potion.	• Potion n°113	• Poison (ingestion) • Irritant en cas de contact
Sisymbre	Commun	Une petite plante verte donnant des fleurs violettes et connue pour ses vertus médicinales. Elle entre notamment dans la composition du Polynectar, à condition d'être cueillie pendant la pleine lune	• Polynectar	• Vertus médicinales
Soufre natif	Rare	Du soufre sous sa forme cristalline pure. Réduit en poudre, il peut être employé comme ingrédient de potion	• Panacée • Lumière aveuglante • Potion à priser	-
Sphinx tête-de-mort	Rare	Un papillon de nuit particulièrement gros et qui possède la caractéristique d'avoir des poils blancs formant une tête de mort sur son thorax. Sa chrysalide peut être utilisée pour la fabrication de potions.	• Potion d'Animagus	-
Sucre	Commun	Extrait de la canne à sucre, de la betterave sucrière ou d'autres plantes, le sucre est une substance de saveur douce qu'en emploie généralement en cuisine.	• Brume opaque • Caféine	• Consommable
Sumac vénéneux	Rare	Une plante hautement toxique qui provoque de violentes irritations cutanées.	<i>Actuellement inconnue</i>	-
T				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Teinture de thym	Rare	De la teinture obtenue à partir de thym, une plante aromatique employée en cuisine et en médecine.	• Felix Felicis • Phéromones • Potion anti-paralysie • Potion contre la toux	• Antibiotique • Condiment • Vertus médicinales
Teinture de tormentille	Rare	La teinture de tormentille est issue d'une plante à fleurs jaunes de la famille des roses. Elle est en vente chez l'apothicaire au prix de deux Gallions pour quinze fioles de teinture	• Doxycide	• Vertus médicinales
Tentacule de Murlap	Rare	Des tentacules qui proviennent d'un Murlap, une créature magique ressemblant à un rat de grande taille.	• Essence de Murlap • Felix Felicis	• Résistance aux sortilèges maléfiques (consommés)
Tentacule de Strangulot	Rare	Des tentacules qui proviennent d'un Strangulot, une créature magique ressemblant un petit humanoïde dont les jambes sont remplacées par de nombreux tentacules	• Gaz étrangleur	
Tête de coquelicot	Commun	Tête de fleur de coquelicot, une fleur rouge fragile. Des têtes de coquelicot sont en vente chez l'apothicaire au prix de deux Gallions pour neuf têtes	• Rejutage	-
Tête de moucheron	Commun	Des têtes de moucheron, petits insectes volants dont font partie, par exemple, les moustiques	<i>Actuellement inconnue</i>	• Nourriture pour animaux
Thorax de libellule	Commun	Le thorax provenant d'une libellule. Réduit en poudre, il permet de fabriquer des potions.	• Engrais magiques • Potion fortifiante	-
Thorax de scarabée	Commun	Des thorax de scarabée qui, réduits en poudre, peuvent être employés comme ingrédients de potion.	• Aiguise-Méninges • Poussos	-
Tomatagoria	Rarissime	Une plante légendaire donnant de petites fleurs bleues et poussant dans la neige et la glace.	• Potentiel-absolu	
Tourbillon rouge	Rare	Une plante de la famille des Deutzia possédant des fleurs roses pourpres à l'extérieur, plus pâles à l'intérieur, et formant un tourbillon combinant les couleurs rouge et blanche.	• Combinaison	• Plante décorative
Trompettes des anges	Commun	Une plante également nommée Brugmansia de la famille des Solanacées, connue pour ses propriétés toxiques en cas d'ingestion.	• Essence de trompettes d'anges	• Poison fatal (ingestion)





U				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Urine	Commun	Déchet produit par le corps qui entrerait dans la composition de la Panacée	• Panacée	-
V				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Valériane	Commun	La valériane est une plante au fleurs rose ou blanche qui est connue pour ses vertus relaxantes et apaisantes	• Potion anti-paralysie	-
Vase	Commun	De la vase provenant d'étang et stockée sous la forme de gélatine	<i>Actuellement inconnue</i>	
Venin d'Acromentule	Rarissime	Du venin provenant d'une Acromentule, araignée géante magique doté d'une grande intelligence et extrêmement dangereuse.	• Mélange de bile de tatou	• Poison mortel (Injection/Ingestion)
Venin de Démonzémerville	Rarissime	Un venin provenant d'un Démonzémerville, une créature volante capable d'aspirer les souvenirs d'une cible et de s'en nourrir	• Onguent d'amnésie du Dr Oubbly	•
Venin de Lobalug	Rare	Un venin noir provenant de Lobalug, une petite créature magique aquatique sphérique qui se défend en crachant son venin sur ses ennemis. L'utilisation de ce venin est très réglementée.	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Venin de raie des rivière	Commun	Du venin provenant de raie des rivières, un poisson plat se cachant dans le sable de celles-ci.	• Philtre dégonflant	
Ver marin	Rare	Vers non magiques de couleur blanche, brune ou rougeâtre vivant dans l'eau. Ils sont connus pour sécréter un minéral qui forme un tube de pierre autour de leur corps.	<i>Actuellement inconnue</i>	-
Verni du Japon	Rare	Arbre de la famille des Sumacs. Sa sève est utilisée pour la production de la laque.	• Verni protecteur	-
Verrues du crapaud pourpre	Rare	Les verrues du crapaud pourpre sont les verrues extraites d'un crapaud pourpre géant. Il est difficile d'extraire les verrues du crapaud pourpre géant, car le fait d'avoir enlevé les verrues les agace et ils ont tendance à se cacher. Vendue 1 Gallion la pièce	• Dragonfortant • Remède à la Dragoncelle	-
Verveine	Commun	Plante donnant de petite fleurs violettes connue pour ses vertus médicinales.	• Traitement des morsures de chiens fous	• Vertus médicinales
Vigne	Commun	La vigne est une plante grimpante des régions au climat tempéré, donnant du raisin employé pour faire du vin. Elle symbolise également la joie, l'entraide, la solidarité conjugale et l'amitié et facilite la circulation sanguine.	• Pommade pommadante Grégoire • Régénération sanguine	-
Vin blanc	Commun	Un alcool fait à partir de raisin	• Traitement des morsures de chiens fous	• Consommable
Vinaigre	Commun	Le vinaigre est un liquide acide utilisé comme condiment ou comme conservateur. Il est obtenu par fermentation, ou l'oxydation artificielle de l'éthanol	• Panacée	• Consommable
W				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Wartizome	Rarissime	Une ancienne plante magique qui était employée dans la confection de potions.	<i>Actuellement inconnue</i>	-
White-spirit	Commun	Le White-spirit est un liquide clair dérivé de la paraffine qui est couramment utilisé comme solvant dans la peinture	<i>Actuellement inconnue</i>	• Traitement de la galle des écailles
Z				
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations
Zinc	Rare	Le zinc est un oligo-élément qu'on trouve à l'état naturel. Des carences en zinc peuvent diminuer les sens de l'odorat et du goût	• Cinq sens	-





11 LES SORTILEGES



11.1 SORTILEGES, MATIERES ENSEIGNEES ET APPRENTISSAGE

Si l'on se réfère à ce qui est dit dans les livres et dans les films d'Harry Potter, les sortilèges lancés pourraient se séparer en plusieurs disciplines, qui correspondraient chacune à un domaine particulier : la métamorphose modifie la nature de la matière, les enchantements renforcent les objets ou les dotent de magie, alors que les Mauvais sorts altèrent la matière et les personnes. Finalement, les Potions combinent les effets de ces divers domaines.

L'apprentissage des sortilèges se fera donc via les cours enseignés. Les sortilèges de métamorphose seront donc enseignés aux cours de métamorphose, les enchantements aux cours d'enchantements et les Mauvais sorts dans les cours de Défense contre les Forces du Mal. D'autres cours peuvent, par la suite, proposer l'apprentissage de sorts spécifiques en rapport avec la matière enseignée. Si on se réfère aux cours enseignés et aux compétences présentes sur les feuilles de personnages, on trouvera donc trois disciplines de sortilèges :

- ✦ **Enchantement** : Les enchantements regroupent tous les sortilèges qui permettent de faciliter la vie des sorciers. Ils interagissent avec l'environnement du sorcier sans le dénaturer ou l'altérer. Dans le tableau des sortilèges, les Enchantement sont abrégés (E).
- ✦ **Mauvais sorts** : Cette catégorie représente toutes les croche-pattes et les maléfices qui visent à blesser, bloquer, entraver ou mettre hors d'état de nuire une personne, un animal ou une plante. Dans le tableau des sortilèges, les Mauvais Sort sont abrégés (S).
- ✦ **Métamorphose** : Les sortilèges de métamorphose altèrent la matière pour lui faire prendre une nouvelle forme. La métamorphose permet également de donner vie à des objets ou de créer des êtres vivants à partir de matière inerte. Dans le tableau des sortilèges, la Métamorphose est abrégée (M).

Les cours enseignés permettent donc de donner un cadre à l'apprentissage des sortilèges. Ces cadres sont cependant moins stricts que pour les potions, car l'emploi de sortilège laisse une grande part à l'intuition. D'excellents jeteurs de sorts sont mauvais en potions et nombre d'experts en potion sont mauvais quand il s'agit d'utiliser des sorts. A chacun sa spécialisation donc ! Ceci signifie que la majeure partie des cours consistera en des répétitions de gestes mainte fois faits pour que ceux-ci deviennent aussi naturels que possibles, et ce même si le sortilège est déjà maîtrisé.

Remarque : Certains sortilèges possèdent une mention particulière dans leur description. Il s'agit du « sous-type : **Maléfice** ». Le sous-type : Maléfice s'applique uniquement à certains « Mauvais Sorts » et signifie deux choses : La première, que le mauvais sort appartient au domaine de la magie noire. Deuxièmement, que le contre-sort général ne fonctionne pas pour celui-ci. Pour contrer un maléfice, il est nécessaire d'employer un contre-maléfice spécifique, décrit dans la table des sortilèges et généralement appris en même temps que le maléfice en question.

Par exemple : Le sortilège de Folloreille possède le sous-type : Maléfice. Utiliser le contre sort général contre les effets de Folloreille ne permettra pas de contrer ceux-ci. Pour stopper les effets du maléfice de Folloreille, il faudra employer le contre-maléfice de Folloreille.





11.2 LISTE DES SORTILÈGES ET CARACTÉRISTIQUES

Les sorts ou sortilèges sont donc classés dans ces trois catégories ou domaines. Ils possèdent tous certaines caractéristiques :

- ✎ **Un niveau d'apprentissage** : Correspond à l'année durant laquelle il est enseigné.
- ✎ **Incantation** : la formule à prononcer pour lancer le sortilège. En cas d'absence de formule, « - » remplace celle-ci.
- ✎ **Une cible (ou plusieurs)** : A pour animal, O pour objet, P pour personne et V pour végétaux et plantes. Dans certains cas, la cible peut également être un sortilège. Dans ce cas l'abréviation sera un S.
- ✎ **Malus = niveau de difficulté** : malus maximal à appliquer à la compétence scolaire associée pour lancer le sort. En cas d'existence d'une formule extrême, donne les malus de celle-ci également.
- ✎ **Des effets** : Une description des effets du sortilège.
- ✎ **Une durée** : Le temps que le sort fait effet.
- ✎ **Formule extrême** : les effets du sortilège quand il est utilisé en formule extrême. En cas d'absence de formule extrême, « - » est indiqué.

Remarque : Le tableau ci-dessous ne comprend que cinq niveaux de sorts, comme pour les potions. Ceci s'explique par le fait que qu'une fois les cinq premières années d'apprentissage passées à l'école, les élèves maîtrisent théoriquement toutes les bases nécessaires au lancement des divers sorts existants. Les sixièmes et septièmes années de cours servent donc à répéter et enrichir son répertoire de sort tout en tentant quelques petites recherches afin de mettre au point de nouveaux sorts.

Exemple : *Wingardium Leviosa* est un enchantement (E) enseigné dès la première année scolaire. Il possède un niveau de difficulté de 0 (il ne fait donc pas subir de malus à la compétence enchantements pour être lancé). Il possède pour cible « O » soit des objets. Son effet est « Permet de soulever un objet du sol et de contrôler sa trajectoire. Maximum : POU x 3 kg » et sa durée est volontaire, ce qui signifie que c'est au sorcier d'interrompre le sort.



La liste des sortilèges présentés dans le tableau ci-dessous provient des différents romans de J.K. Rowling, des films ainsi que du jeu de cartes « Harry Potter Trading Game ». Cette liste n'est certainement pas exhaustive et peut, dans tous les cas, être augmentée par les créations personnelles du Maître du Jeu, tout en restant conforme à l'univers. Certains sorts de cette liste proviennent d'ailleurs de créations personnelles, alors ne vous étonnez pas de ne pas reconnaître certains d'entre eux. N'oublions pas que les Sorciers sont capables de créer leurs propres sorts dès la cinquième année, ce qui augmente la quantité de sortilèges pouvant être rencontrés durant leur campagne.

Niv	Nom	Type	Incantation	Cibles	Malus	Effets
0	Air Chaud	E	-	A/O P/V	FC : 5%	Provoque un vent chaud qui fait sécher instantanément la cible. Formule extrême : -
0	Boule de neige	E	-	A/P	FC : 5%	Agglomère la neige en une boule de neige pure qui file sur une cible Portée : POUvoir mètres Opposition : POUxDEX Formule extrême : -
0	Bulles	E	-	X	FC : 0%	Convoque des bulles qui viennent flotter dans les airs sans éclater Durée : Permanente Formule extrême : -
0	Chauffe-boisson	E	-	O	FC : 0%	Réchauffe instantanément une boisson Durée : - Formule extrême : -
0	Création temporaire	M	-	X	FC : 5%	Métamorphose mineure, ce sort permet de faire apparaître de petits objets (dés, verre, plume, etc.) qui disparaissent très rapidement. Durée : 2d4 minutes Formule extrême : -
0	Flocon de neige	E	-	X	FC : 5%	Fait tomber des flocons de neige sur POUvoir mètres alentours. Durée : POUvoir minutes Formule extrême : -
0	Magie domestique	E	-	O	FC : 10%	Magie employée à la maison qui permet de faire la vaisselle, recoudre un bouton, enlever des taches. Durée : 1d4+1 heures, Remarque : il existe vraisemblablement une multitude de sorts de magie domestique (un pour chaque tâche) mais ceux-ci sont tous réunis sous la même appellation. Formule extrême : -





0	Nettoyage	E	-	O	FC : 5%	Enchanter des objets comme des balais ou des serpillères pour qu'ils fassent le ménage d'eux-mêmes Durée : 1 heure Formule extrême : pas de formule extrême
0	Parapluie	E	-	X	FC : 5%	Crée un dôme transparent au bout de la baguette qui peut être utilisé comme parapluie. Durée : - Formule extrême : -
0	Ruban	E	-	X	FC : 5%	Permet de faire apparaître des rubans Durée : - Formule extrême : -
0	Tricot	E	-	O	FC : 5%	Enchanter des aiguilles pour qu'elles tricotent d'elles-mêmes un vêtement Durée : - Formule extrême : -
1	Allumette en aiguille	M	Acusfors	O	FC : 5%	Métamorphose une allumette en aiguille Durée : permanente Formule extrême : -
1	Annihiler	E	Annihiler	O	FC : 20%	Une variante ancienne du sortilège d'ouverture, un peu plus complexe à employer mais permettant d'ouvrir les portes et les serrures. Durée : - Formule extrême : -
1	Anti-maléfice de Crâne-Chauve	E	-	P	FC : 5%	Permet de contrer les effets du maléfice de Crâne-Chauve Formule extrême : -
1	Anti-maléfice de Doigtencoton	E	-	P	FC : 15%	Permet de contrer les effets du maléfice de Doigtencoton Formule extrême : -
1	Anti-maléfice de Foloreille	E	-	P	FC : 10%	Permet de contrer les effets du maléfice de Foloreille Formule extrême : -
1	Anti-maléfice de Jambencoton	E	-	P	FC : 15%	Permet de contrer les effets du maléfice de Jambencoton Formule extrême : -
1	Arrache-gonds	E	Open Sesame	O	FC : 10%	Sortilège permettant d'arracher une porte de ses gonds et qui était beaucoup utilisé avant l'importation du sortilège d'ouverture. Durée : - Formule extrême : -
1	Attelle	E	Ferula	A/P	FC : 15% FE : 5%/20%	Employé lors de fractures, ce sort fait apparaître une attelle et empêche la blessure de s'aggraver. Effet : Rend 1 point de vie. Durée : - Formule extrême : rend 2 points de vie
1	Charme de coussinage	E	Molliare	O	FC : 10%	Permet de rendre un balai plus confortable en créant un coussin invisible. Peu également être utilisé pour amortir une chute Effet principal : Rend un balai plus confortable Effet secondaire : Diminue les dégâts de chute de moitié Durée : variable (heures) Formule extrême : -
1	Combustion	S	Lacarnum Inflamarae	O	FC : 15%	Permet de faire prendre feu à un objet inflammable. Durée : - Formule extrême : -
1	Crâne chauve	S	Calvorio	P	FC : 0% FE : 0%/5%	Fait disparaître les cheveux de la cible (APP - 1). Sous-type : Maléfice Durée : - Formule extrême : APParence -2
1	Crâne chauve fluo	S	Capilum	P	FC : 5% FE : 0%/10%	Fait tomber tous les poils de la cible et rend le crâne fluorescent (APP - 2). Durée : immédiate (poils) et variable (heures) (fluorescence) Formule extrême : APParence -1d2+1 et durée +1 heure
1	Croche-pied	S	Lapsus	P	FC : 10% FE : 0%/15%	Fait tomber la personne. Jet de DEX x 3 afin de rester debout. Durée : - Formule extrême : Jet de DEXx2 afin de rester debout
1	Déliage	E	Emancipare	P	FC : 10%	Permet de se défaire de liens magiques ou non. Contre les effets du sort de Ficelage. Durée : - Formule extrême : -
1	Détonation	E	Badabam	X	FC : 5%	Produit une violente détonation. Durée : - Formule extrême : -
1	Déverrouillage	E	Alohomora	O	FC : 15% FE : 5%/25%	Ouvre une porte fermée à clé par un dispositif non magique. Durée : - Formule extrême : s'applique à toutes les portes dans un rayon de POUvoir mètres du sorcier





1	Dunamis	E	Dunamis	O	FC : 25%	Une variante ancienne du sortilège d'ouverture, un peu plus complexe à employer mais permettant d'ouvrir les portes et les serrures. Durée : - Formule extrême : -
1	Éclat lumineux	S	Luminaria subitus	X	FC : 10%	Inflige un malus de 50% à toutes les actions des personnages qui voient le flash. Durée : 1 round Formule extrême : -
1	Écriture sur tableau noir	E	-	O	FC : 5%	Permet de faire apparaître des mots et des schémas imaginés par le lanceur sur un tableau noir. Durée : - Formule extrême : -
1	Effroi petites créatures	S	« Nom » pesternomi	A	FC : 20% FE : 10%/25%	Fais fuir certains animaux fantastiques considérés comme de la vermine. Durée : 1d4+1 heures Formule extrême : 2d4+1 heures de durée
1	Étanchéité	E	Impervius	O	FC : 10% FE : 0%/15%	Enchante une surface. Repousse les substances qui s'y trouvent. Durée : variable (heures) Formule extrême : durée +3 heures
1	Étincelles vertes	E	Verdimillious	A/V	FC : 5% FE : 0%/10%	Libère de petites étincelles vertes qui peuvent causer quelques dommages aux insectes et plantes qu'elles touchent. Effet : 1 dégât Durée : - Portée : 1,5m Formule extrême : 2 dégâts et portée de 3 mètres
1	Explosion de serrure	S	Portaberto	O	FC : 10%	Sortilège qui provoque l'explosion d'une serrure, la rendant inutilisable. Durée : - Formule extrême : -
1	Extinction	E	-	O	FC : 5%	Permet d'éteindre immédiatement un feu Durée : Volontaire Formule extrême : -
1	Fermerture	E	Collaporta	O	FC : 15% FE : 5%/25%	Ferme une serrure non magique afin de sceller une porte. Durée : - Formule extrême : s'applique à toutes les portes dans un rayon de POUvoir mètres du sorcier
1	Finestra	S	Finestra	O	FC : 5%	Permet de faire voler la vitre d'une fenêtre en minuscules éclats. Ce sort ne cause cependant aucun bruit. Durée : - Formule extrême : -
1	Flambois	E	-	X	FC : 5%	Sortilège faisant jaillir une intense lueur rouge de la baguette permettant de dessiner une marque enflammée.
1	Fleur magique	M	Orchideus	X	FC : 5% FE : 0%/10%	Fait apparaître des fleurs à l'extrémité de la baguette. Durée : 2d4+2 heures Formule extrême : durée passe à 1d4+1 jours
1	Folleoreille	S	Folloreille	P	FC : 10% FE : 0%/20%	Fait remuer frénétiquement les oreilles d'une personne, ce qui diminue considérablement sa concentration. Donne un malus de 5% pour jeter des sorts et pour toute autre action nécessitant de se concentrer. Sous-type : Maléfice Durée : Variable (rounds) Formule extrême : Malus de 10% et durée +1 round
1	Hydrophobie	E	-	O	FC : 5% FE : 0%/10%	Permet de rendre un objet hydrophobe durant un certain temps. Celui-ci repousse alors tous les liquides qui entrent en contact avec lui. Durée : Variable (heures) Formule extrême : Durée de 1d2 jour(s)
1	Lacer	S	Laqueare	P	FC : 20% FE : 10%/30%	Attache les lacets de la cible, jet de DEXx3 pour rester debout et un round pour les détacher. Durée : - Formule extrême : DEXx2 pour rester debout et 2 rounds pour détacher ses lacets
1	Larmes	S	Lacrimare	P	FC : 10% FE : 0%/20%	Fait pleurer une personne, malus de 20% à tout ce qui implique la vision durant 1d4 heures Formule extrême : Malus de 30% et durée +1 heure
1	Lévitait d'arbres	E	Mobiliarbus	V	FC : 0%	Permet de faire léviter un arbre. Celui-ci suit ensuite le sorcier tant qu'il reste concentré sur le sortilège. Durée : Volontaire Formule extrême : -
1	Lévitait d'objets	E	Wingardium leviosa	O	FC : 0% FE : 0%/10%	Permet de soulever un objet du sol et de contrôler sa trajectoire. Maximum : POU x 3 kg. Durée : volontaire Formule extrême : Poids de POUx4 kg





1	Lévitait de corps	E	Mobilicorpus	P	FC : 0%	Permet de faire léviter une personne (consciente ou non). Celui-ci suit ensuite le sorcier tant qu'il reste concentré sur le sortilège. Durée : Volontaire Formule extrême : -
1	Lévitait de personne	E	Levioso	P	FC : 10%	Permet de faire léviter une personne à quelques centimètres au-dessus du sol. Celle-ci reste dans les airs tant que le Sorcier reste concentré sur le sortilège. Durée : Volontaire Formule extrême : -
1	Liberare	E	Liberare	O	FC : 25%	Une variante ancienne du sortilège d'ouverture, un peu plus complexe à employer mais permettant d'ouvrir les portes et les serrures. Durée : - Formule extrême : -
1	Liquide vers Liquide	M	-	O	FC : 10%	Permet de métamorphoser un liquide en un autre. Durée : permanente. Formule extrême : -
1	Lumière/Obscurité	E	Lumos/Nox	X	FC : 0% FE : 0%/10%	Fait jaillir un faisceau de lumière de la baguette (longueur : 5 mètres). Durée : volontaire Formule extrême : Longueur 10 mètres
1	Longs ongles de pied	S	-	P	10%	Fait pousser les ongles de pieds de manière alarmante, causant des difficultés à la cible pour se déplacer Effets : Diminue la valeur de déplacement de 2 Durée : permanente Formule extrême : pas de formule extrême
1	Maléfice de Doigtencoton	S	Digitus Wibbly	P	FC : 15% FE : 5%/25%	Impose un malus de 50 % à toute action utilisant les mains durant 1d4 heures Sous-type : Maléfice Formule extrême : Malus de 60% et durée +1 heure
1	Maléfice de Jambencoton	S	Locomotor Wibbly	P	FC : 15% FE : 5%/25%	Impose un malus de 50 % à toute action utilisant les jambes Sous-type : Maléfice Durée : 1d4 heures Formule extrême : Malus de 60% et durée +1 heure
1	Objet en boîte d'allumettes	M	Flintifors	O	FC : 15%	Métamorphose un petit objet en boîte d'allumettes Durée : permanente Formule extrême : -
1	Objet en Oiseau	M	Avifors	O	FC : 10%	Transforme un objet en oiseau vivant de même taille ou en une volée d'oiseaux. Durée : permanente Formule extrême : -
1	Objet vers Objet	M	-	O	FC : 10%	Permet de métamorphoser un objet en un autre. Durée : permanente Formule extrême : -
1	Objets chantant	E	Cantis	O	FC : 5%	Permet de faire chanter les objets enchantés Durée : Volontaire Formule extrême : -
1	Oiseaux de lumière	M	-	X	FC : 15%	Permet de faire jaillir de petits oiseaux de lumière de sa baguette. Durée : permanente Formule extrême : -
1	Purification	M	-	O	FC : 20%	Sépare des substances différentes (permet de trier ses lentilles, de retirer les impuretés d'une poudre, de retirer le sable de ses chaussures) Durée : permanente Formule extrême : -
1	Quatre-Points	E	Pointe au nord	X	FC : 10%	Ce sort agit comme une boussole et permet de savoir où est le nord. Durée : 1 round Formule extrême : -
1	Ralentissement	S	Leniter	A	FC : 15% FE : 5%/25%	Ralentit les déplacements de petites créatures (120 cm au maximum) pendant 1d4+1 rounds. Déplacements (vol, nage ou marche) divisé par 2. (Opposition : POU/DEX) Formule extrême : durée 2d4+2 rounds et vitesse divisée par 3
1	Réchauffement	M	Calefare	O	FC : 5% FE : 0%/15%	Permet de faire chauffer un objet de quelques degrés ou de faire bouillir une petite quantité de liquide (3L). Durée : - Formule extrême : Quantité jusqu'à 10L
1	Récurage	E	Récurvite	A/O P	FC : 5%	Nettoie la saleté en créant des bulles de savon, ou en la faisant disparaître. Peut également être utilisé sur une personnage pour remplir sa bouche de bulles de savon Portée : 1,5m Durée : permanente Formule extrême : -
1	Refroidissement	M	Frigidus	O	FC : 5% FE : 0%/15%	Permet de faire refroidir un liquide ou un objet jusqu'à 5° C. Durée : - Formule extrême : diminution jusqu'à 0°C





1	Repousse des cheveux	E	-	P	FC : 10%	Permet de faire rapidement repousser les cheveux Durée : - Formule extrême : -
1	Révélation	E	Aparecium	O	FC : 20% FE : 10%/30%	Fait apparaître quelque chose qui a été caché par magie ou non (Opposition : Niv / Niv). Durée : - Formule extrême : révèle tous les objets cachés dans un rayon de POUvoir mètres autour du sorcier
1	Rotation	E	Circumrota	O	FC : 10%	Permet de faire pivoter des objets d'une taille maximale de POUx10 m³ Durée : - Formule extrême : -
1	Scintillement	E	« Nom » Corusco	O	FC : 10%	Permet de faire scintiller l'objet visé, le rendant plus facilement repérable. Par exemple, « Stella » Corusco permettrait de faire scintiller les étoiles d'un tableau alors que « Galerum » Corusco permettrait de faire scintiller le chapeau d'un Sorcier. Durée : - Formule extrême : -
1	Sécheresse	E	-	X	FC : 15%	Permet d'assécher de petites étendues d'eau. Durée : permanente Formule extrême : -
1	Sortilège d'eau	E	Aguamenti	X	FC : 5%	Produit de l'eau qui sort à l'extrémité de la baguette. La puissance du jet est variable, et peut aussi bien servir à éteindre la soif qu'à éteindre un incendie. Durée : permanente Formule extrême : -
1	Sortilège de feu	E	Incendio	A/O P/V	FC : 15% FE : 5%/25%	Permet de conjurer des flammes pouvant blesser, endommager des objets et enflammer la matière. Cause 1d4 dégâts de feu et à 50% de chance d'enflammer. Durée : volontaire Formule extrême : 1d4+2 dégâts et 75% de chance d'enflammer
1	Sortilège de réparation	E	« Nom » reparo	O	FC : 10% FE : 0%/20%	Permet de réparer une petite cassure ou un petit trou sur un objet non magique. Durée : permanente. Formule extrême : répare des cassures et dégâts de moyenne à grande importance
1	Souris en tabatière	M	Buxulafors	A	FC : 10%	Métamorphose une souris en tabatière Durée : permanente Formule extrême : -
1	Surface miroir	E	Mirare	X	FC : 10% FE : 0%/20%	Fait apparaître une surface argentée sur un support, qui reflète tout ce qui passe devant. Durée : 2d4+2 heures Formule extrême : durée 1d4+1 jours
1	Tergeo	E	Tergeo	A/O P/V	FC : 5%	Créer un siphon depuis la baguette qui débarrasse une cible du sang, de la graisse et d'autres taches et saletés. Durée : permanente Formule extrême : -
1	Valise	E	Failamalle	O	FC : 5%	Permet de faire que ses affaires se rangent toutes seules. Durée : 1 minute Formule extrême : -
1	Ventilation	E	Anapneo	P	FC : 5% FE : 0%/10%	Libère instantanément les voies respiratoires d'une personne en train de s'étouffer. Durée : - Formule extrême : Fonctionne sur toutes les personnes dans un rayon de POUvoir mètres autour du sorcier
1	Vermilious	E	Vermilious / Vermeil	A/V	FC : 5% FE : 0%/10%	Libère de petites étincelles rouges vermeils qui peuvent causer quelques dommages aux insectes et plantes qu'elles touchent. Effet : 1 dégât Durée : - Portée : 1,5m Formule extrême : 2 dégâts et portée de 3 mètres
2	Alarte Ascendare	E	Alarte Ascendare	A/O P/V	FC : 15%	Fait sauter un la cible dans les air à environ un mètre de haut Durée : - Formule extrême : - Remarque : Uniquement imprononçable
2	Animal en Animal	M	-	A	FC : 30%	Transforme un animal en un autre. Durée : permanente Formule extrême : -
2	Animal en Objet	M	-	A	FC : 30%	Transforme un animal en objet. Durée : permanente Formule extrême : -





2	Annulation de métamorphose	M	Réparifagex	A/O P/V	FC : 15%	Sortilège qui annule un sortilège de métamorphose incomplet. Ne fonctionne cependant pas sur les métamorphoses complètes. Durée : - Formule extrême : -
2	Anti-maléfice de Bloque-Jambe	E	-	P	FC : 20%	Permet de contrer les effets du maléfice de Bloque-Jambe Formule extrême : -
2	Anti-maléfice de Conjonctivite	E	-	P	FC : 30%	Permet de contrer les effets du maléfice de Conjonctivite Formule extrême : -
2	Anti-maléfice de Grande-Tête	E	-	P	FC : 20%	Permet de contrer les effets du maléfice de Grande-Tête Formule extrême : -
2	Anti-Maléfice de Melofors	E	-	P	FC : 20%	Permet de contrer les effets du maléfice de Melofors Formule extrême : -
2	Anti-maléfice de Videntrailles	E	-	P	FC : 20%	Permet de contrer les effets du maléfice de Videntrailles Formule extrême : -
2	Anti-ouverture	E	-	O	FC : 20%	Lancé sur un objet comme une porte ou une serrure, ce sortilège fonctionne comme un contre sort d'ouverture comme Alohomora, Annihilare, Dunamis, ou Liberare. Il doit néanmoins être lancé de manière différente pour chaque sortilège d'ouverture. Durée : POU jours Formule extrême : -
2	Anti-Sort général	E	Finite incantatem	S	FC : 20%	Supprime immédiatement les effets de tous les sortilèges (Opposition : POU / POU). Ne permet pas de contrer les sortilèges possédant le sous-type : Maléfice . Ces sortilèges particuliers nécessitent un contre-maléfice spécifique. Durée : - Formule extrême : -
2	Apparition d'objet	M	Inanimatus Apparitus	O	FC : 15% FE : 5% / 25%	Permet de faire apparaître un objet invisible. Durée : permanente Formule extrême : révèle tous les objets invisibles dans un rayon de POUvoir mètres autour du sorcier
2	Ascension	E	Ascendio	P	FC : 15% FE : 5% / 25%	Permet de faire sauter le sorcier dans les airs (maximum POU / 2 m) ou à la surface de l'eau. Durée : - Formule extrême : maximum POUvoir mètres
2	Bloque-Jambe	S	Locomotor mortis	P	FC : 20% FE : 10% / 30%	Permet de coller les jambes d'une personne l'une contre l'autre, ce qui l'empêche de bouger. Sous-type : Maléfice Durée : variable (rounds) Formule extrême : durée variable (heures)
2	Brouillard	E	Nebulus		FC : 20% FE : 10% / 20%	Fait sortir du brouillard par l'extrémité de la baguette permettant de se camoufler. Zone : Ce brouillard se répand sur POUx2 mètres de rayon. Durée : Variable (heures). Effets : Observation = PERceptionx2 Formule extrême : Zone : POUx3 mètres de rayon. Durée : Variable (heures +2). Effets : Observation = PERceptionx1
2	Changement de couleur	E	Colovaria	A/O P/V	FC : 25%	Permet de changer la couleur d'un objet, d'un animal, d'une plante ou même de certaines parties du corps d'un sorcier. Durée : POU/2 heures Formule extrême : -
2	Charmer	E	Delecto	P	FC : 20% FE : 10% / 30%	Charme une cible et la rend amoureuse de soi durant 1d6+1 rounds. Le sort ne peut plus être lancé pendant une période équivalente à celle passée sous le charme. (Opposition : APP/POU) Formule extrême : durée 2d6+2
2	Cherche propriétaire	E	Avensegium	O	FC : 20%	Lancé sur un objet, ce sortilège permet de retrouver son propriétaire. L'objet visé par le sort indique alors la direction du propriétaire comme l'aiguille d'une boussole, puis se déplace dans sa direction jusqu'à sa destination. Durée : - Formule extrême : -
2	Cheveux drus	E	-	P	FC : 20% FE : 10% / 30%	Permet de faire pousser les cheveux de manière disproportionnée, gênant la vue de la cible. Jet d'observation = PERx2 (au lieu de PERx5). Durée : permanente Formule extrême : Cheveux et poils poussent pour gêner le sorcier. Jet d'observation PERx1 et malus de 10% aux actions de déplacement
2	Colle	S	Agglutino	A/P	FC : 20% FE : 10% / 30%	Colle les pieds d'une personne ou les pattes d'un animal au sol. Ceux-ci doivent réussir un jet de FORx3 pour se libérer. Durée : Variable (heures). Formule extrême : FORx4 et durée +1 heure





2	Conjonctivite	S	Conjonctivitis	A/P	FC : 30%	La cible voit ses yeux se couvrir de croûtes et devenir rouges. Effets : Jet de PERception (vue) = PERx1 au lieu de PERx5. Remarque : Particulièrement efficace sur les dragons. Sous-type : Maléfice Durée : - Soins : Antidote : potion Oculus Formule extrême : -
2	Couleurs d'encre chignotantes	E	-	O	FC : 20%	Permet de faire changer de couleur l'encre. Le changement de couleur peut être aléatoire ou défini en fonction de la volonté de l'utilisateur. Il peut également s'agir d'un changement unique (noir vers bleu) par exemple, ou d'un changement continu de couleurs (noir vers rouge, vers bleu, vers jaune, vers noir et ainsi de suite) Durée : Permanent ou - Remarque : Cet enchantement est utilisé pour enchanter l'encre multicolore vendue en magasin. Formule extrême : -
2	Couleur des cheveux	M	Crinus Muto	P	FC : 15%	Permet de changer la couleur des cheveux d'une personne Durée : Permanente Formule extrême : -
2	Coupe-Griffes	E	-	A	FC : 10%	Permet de couper les griffes d'une créature magique ou non. Durée : permanente Formule extrême : -
2	Création mineure	M	-	X	FC : 20%	Permet de créer un peu de matière inerte, des objets simples sans parties mobiles ou des flammes. Durée : permanente Formule extrême : -
2	Cuisant	S	-	P	FC : 20% FE : 10%/30%	Ce maléfice provoque une douleur cuisante et gonfle le visage de la cible pour le rendre méconnaissable. Effet : APP-5. Durée : Variable (heures) Formule extrême : APParence -6 et durée +1 heure
2	Danse endiablée	S	Tarentallegra	O/P	FC : 30% FE : 15%/45%	Fait danser de manière incontrôlable ce qui donne un malus de 40 % à toutes les actions, à l'exception de la magie qui a un malus de 20%. Durée : 1d4+2 rounds. Formule extrême : 50% de malus aux actions, magie -30% et durée +1 round
2	Décélération	E	Aresto Momentum	A/O P/V	FC : 20%	Diminue grandement la vitesse de chute d'un animal, d'un objet, d'une personne ou d'un végétal. Celui-ci ne subit alors plus que 1d3-1 dégâts (minimum 1). Durée : - Formule extrême : -
2	Déplacement	E	Mobili « nom »	A/O P/V	FC : 35% FE : 20%/45%	Permet de déplacer un objet ou une personne inconsciente par télékinésie. Maximum : POU x 5 kg. Durée : volontaire Formule extrême : POU x10 kg
2	Désarmement	E	Expelliarmus	P	FC : 20%	Fait sauter la baguette ou d'autres objets des mains de l'adversaire (Opposition : POU/POU). Durée : - Formule extrême : -
2	Descente	E	Descendo	O	FC : 15%	Un sort permettant de faire descendre ou tomber un ou plusieurs objets. Durée : - Formule extrême : -
2	Discrétion	E	Sonus evanesco	A/P	FC : 30% FE : 15%/45%	Diminue considérablement les sons émis par une personne. Effet : donne un bonus de 30 % à la discrétion. Durée : 1d4+2 heures Formule extrême : +40% à la Discrétion et durée +1 heure
2	Ectoplasmus	E	Ectoplasmus	A/P	FC : 20% FE : 10% / 30%	Ce sortilège peut servir à nettoyer les ectoplasmes et est nocif envers les esprits ainsi que contre les esprits frappeurs Effet : cause 1d4+1 points de dégâts aux points d'existence d'un Esprit ou d'un Non-Être Formule extrême : Cause 1d4+3 dégâts
2	Élasticité	M	Elasticum	P	FC : 25% FE : 15%/35%	Effet principal : Rend les membres élastiques ce qui leurs permet de s'allonger d'un mètre de long Effet secondaire : Diminue la FORce de 1 point Durée : 1 heure Formule extrême : Allongement = 2 mètres / Malus en FORce = 2 / durée = 2 heures.





2	Empiffrement / Engorgement / Gavage	E	Amplificatum/ Engorgio	A/O V	FC : 15% FE : 5% / 25%	Fait grandir un objet, un animal ou une plante et doublant sa taille durant 1d4+2 heures. Les effets du sort se dissipent ensuite d'eux-mêmes ou peuvent être dissipés par une contre-incantation. (POU/POU). Durée : 1d4+2 heures. Contre-sort : le contre-sort pour annuler l'amplification est le sortilège de ratatinage Formule extrême : +2 heures et taille triplée
2	Empoigne	E	-	O	FC : 20%	Permet d'ensorceler un objet afin que celui-ci soit plus facile à tenir. Durée : permanente. Formule extrême : -
2	Entrave	S	Impedimenta	A/O P/V	FC : 20% FE : 10% / 30%	Ralentit une personne, un animal ou un objet et l'empêche d'approcher. Effet : Mouvement = 1 et action = 3 rounds. Durée : 1d4+1 rounds Formule extrême : Action = 4 rounds et durée +2 rounds
2	Epoximise	M	Epoximise	O	FC : 20% FE : 10% / 30%	Rend un objet extrêmement collant, obligeant la cible à user d'un sortilège ou de force pour s'en défaire. (Opposition : FORx2). Durée : permanente Formule extrême : (Opposition : FORx1)
2	Équilibre	E	Equilibrium	P	FC : 30% FE : 15% / 45%	Empêche le personnage d'être déséquilibré. Donne un bonus de 50% en Athlétisme pour escalader et 40% en acrobatie. Durée : 1d4+1 heures. Formule extrême : Bonus octroyés 60% en Athlétisme et 50% en Acrobatie et durée +1 heure
2	Étincelles blanches	E	Baubbilius	A/O P/V	FC : 25% FE : 20% / 30%	Projette des étincelles blanches sur un adversaire, lui occasionnant 1 dégât non léthal. (Opposition : POU/POU). Durée : - Formule extrême : 2 dégâts non létaux occasionnés
2	Ficelage	M	Fulgaris	P	FC : 10% FE : 0% / 20%	Contrairement au Sort de ligotage, le sortilège de ficelage ne bloque que les mains ou les poignets de la cible grâce à des liens dorés. Pour se libérer, la cible doit réussir un jet en opposition (POU/DEX). Durée : permanente Formule extrême : le jet de DEX pour se libérer se fait avec un malus de 2 points
2	Filet argenté / Corde argentée	M	-	A/P	FC : 20%	Lance un filet ou une corde argenté(e) en direction de la cible. Celle-ci peut effectuer un jet de DEXx4 pour éviter l'objet. Si le jet est manqué, un nouveau jet de DEXx3 peut être tenté chaque round pour s'échapper. Durée : Variable (rounds) Formule extrême : -
2	Flammes bleues	E	-	O	FC : 15%	Créer une petite flamme bleue qui possède la capacité d'être transportable et de pouvoir brûler même dans des endroits humides. Ce feu peut brûler, mais moins qu'un feu classique, et est résistant à l'eau. Durée : POU heures
2	Flammes en main	E	-	P	FC : 20%	Génère une boule de feu tenant dans la main du Sorcier sans le brûler. Durée : volontaire Formule extrême : -
2	Fouet	M	-	A/O P/V	FC : 20%	Change le bout de sa baguette en fouet, qui peut être employé comme tel pour attaque quelqu'un, se saisir d'un objet, etc. Durée : - Formule extrême : -
2	Fourrure	E	-	P	FC : 15%	Couvre la cible de fourrure Durée : POU heures
2	Freinage	E	-	O	FC : 20%	Enchante les balais pour les aider à freiner. Plus le sortilège est maîtrisé et plus le balai freine avec efficacité. Effets : octroie un bonus en vol en balai allant de 1 à 5% quand le balais est utilisé Durée : Permanente. Formule extrême : -
2	Grande-Tête	S	Caput augmento	A/P	FC : 20% FE : 10% / 30%	Effet : Double la taille et le poids de la tête de la cible, occasionnant un malus de 15% à toutes les actions physiques et de 1 en APParence Sous-type : Maléfice Durée : 1d4+2 heures Remarque : L'effet peut être dissipé avec un philtre dégonflant Formule extrême : Taille et poids x2,5 / Malus = 20% et -2 en Apparence / Durée 2d4+2 heures
2	Gicle-pus	S	-	P	FC : 20%	Provoque de fortes sécrétions de pus depuis le nez de la victime Effets : APParence -1 ; Odorat = PERceptionx1 Durée : 1d4-1 heure(s) Formule extrême : -





2	Hérisson en pelote à épingles	M	Hystrifors	A	FC : 40%	Métamorphose un hérisson en pelote à épingles Durée : permanente Formule extrême : -
2	Huile glissante	E	Scandere	O	FC : 25% FE : 15%/35%	Recouvre une surface d'huile glissante. Jet de DEXtérîté x2 pour se déplacer dessus. Durée : variable (heures) Formule extrême : DEXtérîté x1 pour se déplacer
2	Illisibilité	M	Illegibilus	O	FC : 15%	Rend un texte illisible. Peut être levé par un sortilège Finite Incantatem. Durée : - Formule extrême : -
2	Inversion	M	-	O	FC : 20% FE : 10%/30%	Inverse la position de deux objets sur une distance maximale de POUx2 mètres. Durée : - Formule extrême : distance maximale de POUvoir x3 mètres
2	Langue de Plomb	S	Mimble Wimble / Mutismus	A/P	FC : 30% FE : 15%/45%	Empêche la cible de parler en faisant des nœuds avec sa langue et inflige un malus de 80% à la magie. Remarque : Ce sortilège possède deux incantations Sous-type : Maléfice Durée : 1d4+1 rounds. Formule extrême : durée +2 rounds
2	Lapin en pantoufles	M	Soccusfors	A	FC : 20%	Métamorphose un lapin en paire de pantoufles Durée : permanente Formule extrême : -
2	Libération	S	Lashlabask	A/P	FC : 30%	Ce maléfice sert à faire lâcher prise ou à ouvrir des liens, magiques ou non. Durée : - Formule extrême : -
2	Ligotage	M	Incarcerem	A/P	FC : 15% FE : 5%/25%	Ligote la cible en faisant apparaître des cordes magiques qui l'emprisonnent fermement. Pour se libérer, la cible doit réussir un jet en opposition (POU/DEX). Durée : permanente Formule extrême : le jet de DEX pour se libérer se fait avec un malus de 2 points
2	Locomotion	E	Locomotor	O	FC : 15%	Permet de faire déplacer des objets. Durée : Variable (rounds) Formule extrême : -
2	Lumières de détresse	E	Periculum	X	FC : 10% FE : 0%/15%	Projette en l'air des étincelles rouges qui restent suspendues pour signaler sa position lorsqu'on est en danger. Durée : variable (rounds) Formule extrême : durée variable (minutes)
2	Maintien	E	-	O	FC : 20%	Permet de maintenir en place un objet, le rendant plus difficile à déplacer ou détruire (augmente la difficulté de 1 unité FORx3→FORx2 par exemple) Durée : permanente Formule extrême : -
2	Maléfice de Melofors	S	Melofors	P	FC : 20%	Ce maléfice enferme la tête de la cible dans une citrouille, l'empêchant de voir ce qu'il se passe autour de lui. La citrouille ne peut que difficilement être retirée et doit être brisée pour ce faire. Pour les personnes alentours, ce maléfice donne l'impression que la tête de la cible a été métamorphosée en citrouille. Effet : Aveugle la cible Sous-type : Maléfice Opposition : Jet de FORce x1 pour briser la citrouille et la retirer, ou anti-maléfice pour la dissiper Durée : Permanente Formule extrême : -
2	Montage	E	Erigo	O	FC : 20%	Permet de monter une structure en pièce détachée comme une tente ou un échafaudage Durée : - Formule extrême : -
2	Objet en plume	M	Scribblifors	O	FC : 20%	Métamorphose un objet en plume Durée : permanente Formule extrême : -
2	Objet en Prison	M	Incarcifos	O	FC : 30%	Transforme un objet en prison de même taille. Durée : permanente Formule extrême : -
2	Oblitération	E	-	X	FC : 15%	Permet d'effacer les empreintes de pas sur le sol ainsi que les taches (comme les taches d'eau ou de sang, par exemple) Durée : - Portée : POUvoir mètres Formule extrême : -





2	Ouvre-Caisse	E	Cistem Aperio	O	FC : 10%	Il s'agit d'une incantation utilisée pour ouvrir des malles, des coffres, des boîtes ou d'autres récipients en faisant violemment sauter leur couvercle ou leur(s) porte(s). Durée : - Formule extrême : -
2	Parole	E	-	O	FC : 20%	Permet de faire prononcer des phrases prédéterminées à un objet. Lorsqu'il dure trop longtemps, le sortilège finit par ne lancer plus que des mots isolés, de plus en plus rapprochés et de plus en plus aigus. Durée : POUx3 minutes
2	Poids-plume	E	-	O	FC : 25%	Permet de rendre un objet aussi léger qu'une plume. Durée : POU heures
2	Porc-épie en pelote à épingle	M	-	A	FC : 20%	Métamorphose un porc-épic en pelote à épingle Durée : permanente Formule extrême : -
2	Porte-voix	E	Sonorus/ Sourdinam	P	FC : 10%	Permet d'augmenter le volume de la voix d'une personne de façon très importante. Sourdinam permet de reprendre sa voix normale. Durée : volontaire Formule extrême : -
2	Ratatinage	E	Reducio	A/O V	FC : 15% FE : 5%/25%	Fait rétrécir un objet, un animal ou une plante en divisant sa taille par 2 durant 1d4+2 heures. Les effets du sort se dissipent ensuite d'eux-mêmes ou peuvent être dissipés par une contre-incantation. (POU/POU). Durée : 1d4+2 heures. Contre-sort : le contre-sort pour annuler le ratatinage de l'objet ou l'animal est le sortilège d'engorgement Formule extrême : +2 heures et taille divisée par 4
2	Renversement	S	Everte Statum	A/P	FC : 25% FE : 15%/35%	Fait violemment trébucher la cible immobile en l'envoyant voler à une dizaine de mètres en arrière. Cause 1 point de dégât à la cible si elle ne réussit pas un jet de DEXx3. Durée : - Formule extrême : Cause 2 dégâts et repousse à 15 mètres.
2	Repousse créature	E	« Nom » Exumai	A	FC : 15% FE : 5%/25%	Repousse instantanément un animal magique ou non le plus loin possible du sorcier. (Opposition : POU/FOR). Maximum : POU x 5 m. Durée : - Formule extrême : Maximum POUvoir x7 mètres
2	Repoustout	S	flipendo	A/O P/V	FC : 25% FE : 15%/35%	Repousse la cible en arrière, lui causant 2 dégâts non létaux. Peut également être utilisé pour repousser de lourds objets (jusqu'à POUvoirx2 Kg). Ce sortilège émet un son semblable à une poêle frappant quelque chose quand il est lancé. Durée : - Formule extrême : Occasionne 3 dégâts non-létaux ; jusqu'à POUvoir x 3 Kg
2	Répulsion	E	Repulso	O	FC : 15% FE : 5%/25%	Repousse un objet le plus loin possible du sorcier (Opposition : POU/FOR). Maximum : POU x 5 m. Durée : - Formule extrême : Maximum POUvoir x7 mètres
2	Riddikulus	S	Riddikulus	P	FC : 20%	Rend un épouvantard ridicule aux yeux de celui qui en avait peur à l'origine, ce qui le rend inoffensif. (POU/POU). Durée : - Formule extrême : -
2	Scarabée en bouton	M	Bullatusfors	A	FC : 20%	Métamorphose un scarabée en bouton Durée : permanente Formule extrême : -
2	Sortilège de planage	E	-	O	FC : 15%	Fait léviter un objet au-dessus du sol pendant POUvoir secondes. Le Sorcier peut donner une trajectoire en ligne droite à l'objet en lévitation, qui la suivra le temps de fonctionnement de celui-ci Durée : POUvoir secondes Formule extrême : -
2	Spirale de vent	E	Ventus	A/O P/V	FC : 20% FE : 10%/25%	Provoque une rafale de vent violente en spirale qui repousse le sorcier, l'objet ou l'animal visé. (Opposition : POU/FOR). Durée : Variable (rounds). Effets : Déplacements divisés par 2. Formule extrême : Durée : Variable (round)+1. Effets : déplacements = 0
2	Spongification	M	Spongifie	O	FC : 20%	Effet : Permet de transformer sa cible en une substance gélatineuse aux propriétés rebondissantes Durée : Permanente Formule extrême : -





2	Surdité	S	Assurdiato	P	FC : 20% FE : 10%/30%	Provoque un bourdonnement désagréable dans les oreilles de la cible, ce qui l'empêche d'entendre correctement ; malus de 50% en perception pour l'écoute. Durée : 1d4 heures. Opposition : POU/POU Formule extrême : Malus de 60% et durée +1 heure
2	Tétenbulle	E	-	A/P	FC : 15% FE : 0%/20%	Permet de créer une bulle d'air pur autour de sa tête, permettant de respirer sous l'eau durant 1d4+1 heures ou de ne pas être incommodé par de mauvaises odeurs. Durée : 1d4+1 heures Formule extrême : Durée +1 heure
2	Tortue en tasse à thé	M	-	A	FC : 20%	Métamorphose une tortue en tasse à thé Durée : permanente Formule extrême : -
2	Videntraille	S	Laxativus	A/P	FC : 20%	Oblige la cible à aller se soulager pour vider ses intestins le plus rapidement possible. POUxCON Sous-type : Maléfice Formule extrême : -
2	Virage	E	-	O	FC : 20%	Enchanter les balais pour les aider à virer plus facilement. Plus le sortilège est maîtrisé et plus le balai vire avec efficacité. Effets : octroie un bonus en vol en balai allant de 1 à 5% quand le balais est utilisé Durée : Permanente. Formule extrême : -
3	Agrandissement	E	-	O	FC : 30% FE : 20%/40%	Agrandit la taille de la cible jusqu'à ce qu'elle mesure deux fois sa taille. Durée : POU minutes Formule extrême : Agrandit la taille de la cible jusqu'à trois fois sa taille pour une durée de POUx 2 minutes.
3	Allégresse	E	Felicitas	P	FC : 25% FE : 10%/35%	Met une personne dans un état de bonheur intense où elle ne peut pas s'inquiéter durant 1d4+1 heures. (Opposition POU/POU) Formule extrême : Durée +2 heures
3	Anti-hoquet	E	-	A/P	FC : 20%	Permet de contrer les effets d'un sortilège de hoquet ou d'un hoquet classique. Durée : - Formule extrême : -
3	Anti-maléfice de Crache-Limaces	E	-	P	FC : 30%	Permet de contrer les effets du maléfice de Crache-Limaces Formule extrême : -
3	Anti-maléfice de Crottes-de-nez	E	-	P	FC : 25%	Permet de contrer les effets du maléfice de Crottes-de-nez Formule extrême : -
3	Anti-maléfice de Furoncles	E	-	P	FC : 25%	Permet de contrer les effets du maléfice de Furoncles Formule extrême : -
3	Anti-maléfice de Gemino	E	-	P	FC : 35%	Permet de contrer les effets du maléfice de Gemino Formule extrême : -
3	Anti-maléfice de Jambespongieuses	E	-	P	FC : 30%	Permet de contrer les effets du maléfice de Jambespongieuses Formule extrême : -
3	Anti-Maléfice de la peau en cornflakes	E	-	P	FC : 25%	Permet de contrer les effets du maléfice de la peau en cornflakes Formule extrême : -
3	Anti-maléfice de Mouche-Sardine	E	-	P	FC : 30%	Permet de contrer les effets du maléfice de Mouche-Sardine Formule extrême : -
3	Anti-maléfice de Saucisson	E	-	P	FC : 30%	Permet de contrer les effets du maléfice de Saucisson Formule extrême : -
3	Anti-triche	E	-	O	FC : 30%	Lancé sur un objet, comme un parchemin ou une plume, cet enchantement empêche celui qui emploie l'objet d'avoir recours à la triche. Durée : 1 jour Formule extrême : -
3	Blocage	E	Immobulus	A/O /P	FC : 40% FE : 30%/50%	Immobilise immédiatement jusqu'à POU créatures vivantes et/ou objets en mouvement. Effet secondaire : Permet également d'arrêter les alarmes moldues. Durée : Variable (heures) Formule extrême : POUx2 créatures vivantes/objets en mouvement
3	Boomerang	E	Cateia	O	FC : 30%	Lancé sur un objet, cet enchantement fait que ce dernier revient toujours vers sa position d'origine quand il est lancé, comme un boomerang. La puissance du retour est identique à celle du lancer. Effet : Fait revenir un objet lancé vers la position d'origine Durée : Permanente Formule extrême : - Remarque : Cet enchantement est employé sur certains Cognards non-enchantés lors de entraînements de Quidditch





3	Bouche soudée	S	Oscausi	A/P	FC : 30% FE : 20%/35%	Fait disparaître la bouche d'une personne ou d'un animal. La bouche semble alors n'avoir jamais existé, de la peau la recouvrant. Durée : Variable (heures) Effets : Mutisme Formule extrême : Durée : Variable (heures +2)
3	Carpe Retractum	E	Carpe Retractum	O	FC : 30%	Ce sortilège produit un cordon de lumière magique et rétractable, qui peut être utilisé pour tirer des objets vers le lanceur, ou, si la cible est fixe en place, pour tirer le lanceur vers la cible Portée : POUvoir mètres Durée : Volontaire Remarque : Une fois l'objet saisi, le Sorcier doit faire preuve de FORCE pour pouvoir tirer ce dernier, la corde magique ne servant qu'à relier l'objet visé et la baguette du Sorcier. Formule extrême : -
3	Catapultage	S	-	O	FC : 15% FE : 0%/20%	Lancé sur un objet comme un balai magique par exemple, ce sortilège repousse violemment toute personne qui tente de s'en saisir. Opposition : FORx2. Durée : - Formule extrême : Opposition FORCE x1
3	Chaise en chat	M	Felifors	O	FC : 35%	Métamorphose une chaise en chat Durée : permanente Formule extrême : -
3	Chance	E	Felixempra	A/P	FC : 30%	Permet d'augmenter la compétence dérivée « Chance » de la cible. Effet : Chance +30% Durée : POUvoir minutes Formule extrême : - Remarque : Cet enchantement est également nécessaire pour terminer la potion Felix Felicis et représente l'ultime étape de sa création.
3	Chatouillis	E	Rictusempera	P	FC : 30% FE : 20%/40%	Fait rire la cible de manière incontrôlée, ce qui lui inflige un malus de 60 % à toute ses actions, y compris le lancement de sorts. Durée : Variable (rounds) Formule extrême : Malus de 70% et durée +2 rounds
3	Chauve-Furie	S	-	A/P	FC : 30% FE : 20%/40%	Lance POU Chauves-Furies au visage d'un adversaire, qui se voit entravé dans ses mouvements. Les créatures sont capables de griffer et de mordre, mais dès la fin de l'enchantement, toute trace corporelle disparaît. Durée : Variable (rounds) Formule extrême : permet de viser 2 adversaires et durée +2 rounds
3	Contre-Enchantement	E	Surgito	A/P	FC : 30%	Surgito est une incantation permettant de contrer les effets d'un enchantement ou d'un envoûtement. Effets : Met immédiatement fin aux effets d'un envoûtement magique ou des effets d'un enchantement. Durée : - Formule extrême : -
3	Copie illusoire	E	-	A/P	FC : 20% FE : 10%/30%	Quand il est lancé, ce sort copie une personne ou un animal pour en créer une copie conforme mais qui n'est en réalité qu'une illusion. Celle-ci peut être envoyée à une distance maximale de POUvoir x 10 mètres avant de se dissiper. Pour percer cette illusion, un jet de PERception x1 doit être effectué. Durée : variable (heures) Formule extrême : Distance POUvoir x25 mètres
3	Correcteur de trajectoire	E	-	O	FC : 30% FE : -	Annule complètement les tremblements naturels de celui qui manie le balai et stabilise les trajectoires. Effets : Octroie un bonus de 10% en vol en balai pour la durée du sortilège. Durée : 1d4+1 heures. Formule extrême : -
3	Crache-Limace	S	Limacius Eructo	P	FC : 30% FE : 20%/40%	Fait vomir des limaces à la cible lui occasionnant un malus de 50% à la magie et inflige des douleurs. Sous-type : Maléfice Durée : 1d6+2 heures. (Jet de CON x3 pour faire un effort). Formule extrême : Malus de 70% à la magie et durée +2 heures
3	Création d'objets simples	M	-	X	FC : 25%	Permet de créer des objets à partir d'une matière de base. Ces objets peuvent être des objets simples ou des morceaux d'objets plus volumineux (rouages par exemple). Durée : permanente. Remarque : nécessite une bonne connaissance de l'objet à créer car celui-ci doit être visualisé mentalement avant de lancer le sort. Formule extrême : -





3	Cridurut	E	Cridurut	X	FC : 25% FE : 10%/35%	Déclenche une alarme si une personne entre dans la zone d'effet du sortilège. Zone maximale POU mètres de diamètre. Durée : 1 jour Formule extrême : ne retentit que dans l'esprit de ceux qui sont dans la zone protégée
3	Crottes de nez	S	Mucus ad Nauseam	A/P	FC : 25% FE : 10%/35%	Ce sortilège – également connu sous le nom de maléfice du Morveux – fait abondamment couler le nez d'une personne, l'empêchant de respirer par le nez. Effets : impossible d'utiliser PERception (odorat) + malus de 10% pour toute activité liée à l'effort et à la communication. Sous-type : Maléfice Durée : Variable (heures) Formule extrême : Malus de 25% à la magie et durée +2 heures
3	Découpe	M	Diffindo / Cracbadabum	O	FC : 25%	Sectionne la matière en deux parties. Durée : permanente Formule extrême : -
3	Déflexion	S	Flexus	S	FC : 35% FE : 25%/45%	Permet de dévier un sort de niveau 3 ou inférieur sur une autre cible (Opposition : Pou/Pou). Durée : - Formule extrême : permet de dévier un sort de niveau 4 ou inférieur
3	Désillusion	E	-	A/P	FC : 50% FE : 35%/60%	Permet de cacher une personne ou une créature à la manière d'un caméléon. L'objet du sortilège se confond avec son environnement. Durée : variable (heures) Formule extrême : Durée + 2d4+2 heures
3	Diminution	S	Diminuedo	A/O P/V	FC : 30% FE : 20%/40%	Diminue la taille de la cible jusqu'à ce qu'elle ne mesure plus qu'une trentaine de centimètres. Durée : POU minutes Formule extrême : diminue la taille de la cible jusqu'à 1 centimètre pour une durée de POUx 2 minutes.
3	Durcissement	E	Duro	O	FC : 15% FE : 5%/25%	Change les petits objets en pierre Maximum 5dm ³ . Durée : 1d6+2 heures Formule extrême : 10dm ³ et durée +1 heure
3	Ebublio	S	Ebublio	A/P	FC : 30%	Ce maléfice enferme la cible dans une bulle magique. Celle-ci doit réussir un jet de FORx4 pour sortir de cette bulle. Durée : POUvoir rounds Formule extrême : -
3	Écran de fumée	E	Fumos	X	FC : 30% FE : 20%/40%	Fait apparaître un écran de fumée protecteur afin de se dissimuler. Zone : Cette fumée se répand sur POU mètres de rayon. Durée : Variable (minutes). Effets : Observation = PERceptionx1 Effets secondaires : Brûle les yeux et fait tousser ceux qui le respirent, rendant difficile l'effort physique à l'intérieur de la zone. Formule extrême : Zone : POUx2 mètres de rayon. Durée : Variable (minutes +2). Effets : Respirer dans la zone = 1 dégât non-létal
3	Empreintes	E	Appare Vestigium	X	FC : 25%	Permet de faire apparaître les traces du passage d'une personne ou d'un animal, ainsi que les récentes activités magiques. Fait également apparaître une image des personnes, animaux et créatures qui ont croisé la piste. Les traces apparaissent dans le sillage d'une volute dorée Durée : volontaire Formule extrême : -
3	Étincelles bleues	E	-	A/O P/V	FC : 35% FE : 30%/40%	Projette des étincelles bleues sur un adversaire, lui occasionnant 1d4 dégâts non létaux. (Opposition : POU/DEX). En grande quantité, ces étincelles peuvent rendre l'atmosphère difficilement respirable et bloquer la vue en créant un brouillard Durée : - Formule extrême : 1d4+1 dégâts non létaux occasionnés
3	Explosion d'objets	E	Bombarda	O	FC : 20% FE : 10%/30%	Détruit un petit objet magique ou non en le faisant exploser. Génère un puissant son d'explosion. Maximum 2dm ³ (≈ 1 brique d'un litre de lait) Durée : - Formule extrême : Élimine 10dm ³
3	Explosion de caisse	E	Cistem Aperio		FC : 30%	Cistem Aperio est un sort utilisé pour ouvrir des caisses en faisant exploser leur couvercle. Durée : - Formule extrême : -
3	Flottement	E	-	A/O P/V	FC : 30%	Permet de faire flotter lentement quelque chose dans les airs d'une place à une autre. L'objet flotte alors à environ un à deux mètres du sol. Le sort cesse une fois l'objet arrivé à destination. Durée : - Formule extrême : -





3	Furoncles	S	Furunculus	P	FC : 25% FE : 10% / 35%	Répand sur le corps des furoncles et des pustules immondes. Fait perdre 2 points de vie et diminue l'APP de moitié. Les points de vie perdus ne peuvent être regagnés qu'en dissipant le sort et en se reposant. Sous-type : Maléfice Durée : variable (heures) Formule extrême : Perte de 3 p.v. et diminue l'APParence de ¾.
3	Gemino	S	Gemino	O	FC : 30%	Ce sortilège permet de créer une copie parfaite d'un objet. Cette copie n'est cependant parfaite qu'en apparence et ne possède pas les éventuelles propriétés magiques de l'original. Sous-type : Maléfice Durée : permanente Effet secondaire : Ne peut être arrêté que par le lanceur, sans quoi l'objet continu de se dupliquer sans s'arrêter durant 1d4 jour(s). Formule extrême : -
3	Glacius	E	Glacius	A/O P	FC : 30% FE : 20% / 40%	Fait apparaître un bloc de glace autour de l'objet ou de la créature visée afin de l'immobiliser. Il peut aussi permettre de geler des surfaces liquides, afin de pouvoir marcher dessus. Durée : 1d6+1 rounds Formule extrême : 1d6+1 heures
3	Glu-Perpétuelle	E	-	O	FC : 30%	Permet de garder un objet fixé de sorte que personne ne puisse l'enlever. Durée : permanente Formule extrême : -
3	Grandes-Dents	S	Dentes augmento	P	FC : 30% FE : 20% / 40%	Fait pousser les dents de manière démesurée infligeant un malus de 25% pour la magie et fait baisser l'APP de 2. Durée : variable (jours) Formule extrême : Malus de 40% et baisse l'APParence de 3
3	Herbivicus	E	Herbivicus	P	FC : 30%	Accélère la croissance des plantes et fleurs Durée : Volontaire Remarque : Faire attention à ce que la plante ait suffisamment d'eau et de nourriture afin qu'elle ne meure pas.
3	Hibou en jumelles de théâtre	M	Strigiforma	A	FC : 35%	Métamorphose un hibou en jumelles de théâtre Durée : permanente Formule extrême : -
3	Impassibilité	E	Impassibilis	O	FC : 25%	Empêche quoi que ce soit de passer à travers l'objet enchanté. Durée : variable (heures) Formule extrême : -
3	Invisibilité (Animal)	S	Animalis evanesco	A	FC : 30% FE : 20% / 40%	Un animal devient invisible. PERception x1 pour percer l'invisibilité. Effet : bonus de 60% en discrétion. Durée : 1 jour. Formule extrême : Bonus de 75% en Discrétion
3	Invisibilité (Objet)	S	Objectum evanesco	O	FC : 30%	Un objet devient invisible. PERception x1 pour percer l'invisibilité. Durée : 1 jour. Formule extrême : -
3	Invisibilité (Plante)	S	Vegetus evanesco	V	FC : 30%	Une plante devient invisible. PERception x1 pour percer l'invisibilité. Durée : 1 jour. Formule extrême : -
3	Lapifors	M	Lapifors	O	FC : 30%	Transforme un objet en lapin vivant de même taille. Peut également transformer de petit animaux en lapin. Durée : permanente Formule extrême : -
3	Lien	E	Protéiforme	O	FC : 25%	Lie les objets entre eux de telle sorte que si l'un d'eux est modifié, tous les autres le sont également. Durée : permanent Formule extrême : -
3	Maléfice de la peau en cornflakes	S	Pellis frumentum glebulae	P	FC : 25% FE : 10% / 35%	Ce maléfice donne l'impression que la peau de la cible est recouverte de cornflakes, causant de violentes démangeaisons. Effet : Diminue l'APP de 2 et occasionne 1 dégât non-létal. Effet secondaire : Malus de 10% aux actions suite aux démangeaisons Sous-type : Maléfice Durée : Permanente Formule extrême : APP -3, 2 dégâts non-létaux et malus de 15%
3	Maléfice des Jambespongieuses	S	-	A/P	FC : 35%	Impose un malus de 50 % à toute action utilisant les jambes et diminue à valeur de déplacement à 1 Sous-type : Maléfice Durée : Permanente Formule extrême : -





3	Maléfice du saucisson	S	Petrificus totalus	A/P	FC : 30% FE : 20% / 40%	Immobilise totalement une personne ou un animal en liant ses mains et ses pieds ainsi qu'en lui bloquant la mâchoire. La personne peut cependant toujours voir et entendre ce qu'il se passe. Opposition : POU/POU Sous-type : Maléfice Durée : variable (heures) Formule extrême : Durée : 1d4-1 jours
3	Mise en place	E	-	O	FC : 25%	Permet de placer un objet à distance. Durée : volontaire Formule extrême : -
3	Mouche-Sardine	S	Sardina Sternuo	A/P	FC : 30% FE : 20% / 40%	Fait éternuer des sardines à la cible, lui occasionnant un malus de 40% à la magie et inflige des douleurs. Sous-type : Maléfice Durée : 2d4+2 heures. (Jet de CON x3 pour fournir un effort). Formule extrême : Malus de 60% à la magie et durée +3 heures
3	Objet en Animal	M	-	O	FC : 30%	Transforme un objet en animal. Durée : permanente Formule extrême : -
3	Objet en Dragon	M	Draconifors	O	FC : 30%	Transforme un objet en dragon vivant de même taille. Durée : permanente Formule extrême : -
3	Objet en poulet/oie	M	Pullus	O	FC : 30%	Métamorphose un objet en poulet ou en oie Durée : - Formule extrême : -
3	Obscurité	E	Obscuro	O/P	FC : 30% FE : 20% / 40%	Rend la personne ou l'objet visé noir ou l'empêche de voir. Durée : 1 heure Formule extrême : durée +3 heures
3	Oscusi	S	Oscusi	P	FC : 40%	Scelle la peau de la bouche d'une personne en la recouvrant de peau, la faisant totalement disparaître Effet principal : empêche la cible de parler Durée : permanente Formule extrême : -
3	Personne en Animal	M	-	P	FC : 60%	Transforme quelqu'un en animal. (Opposition : POU/POU). Durée : permanente Formule extrême : -
3	Pierre en chien	M	-	O	FC : 30%	Transforme une pierre en chien de même taille Durée : Permanente Formule extrême : -
3	Pression	S	Deprimo	O	FC : 30%	Exerce une forte pression sur une surface jusqu'à ce que celle-ci se creuse ou cède. La durée du sortilège dépend de la résistance des objets : POU/FOR. Durée : Volontaire Formule extrême : -
3	Remplissage	E	-	O	FC : 30%	Permet de remplir un contenant avec le contenu liquide qui le remplissait auparavant. Formule extrême : -
3	Repousse-Fantômes	E	Repello Umbrae	F	FC : 60% FE : 40% / 70%	Empêche les fantômes de pénétrer dans la zone enchantée par ce sort (Opposition : POU/POU). Durée : 1 jour Formule extrême : Durée +1 jour
3	Repousse-Moldus	E	Repello Moldum	P	FC : 40% FE : 30% / 50%	Empêche les moldus de pénétrer dans la zone enchantée par ce sort. Durée : 1 jour Formule extrême : durée +1 jour
3	Repoussement	E	Repello + « nom »	A/O P/V	FC : 40% FE : 30% / 50%	Empêche un animal, une plante, un type d'objet ou une personne de pénétrer dans la zone enchantée par ce sort. Durée : 1 jour Formule extrême : durée +1 jour
3	Répulsion	E	Depulso	A/O P/V	FC : 35% FE : 25% / 45%	Repousse violemment toutes les cibles se trouvant devant la baguette du lanceur. Portée : 9 mètres Effet : Sur des êtres vivants, ce sort cause 3 dégâts non létaux. Peut également être utilisé pour repousser de lourds objets (jusqu'à POUvoirx3 Kg). Durée : - Formule extrême : Occasionne 4 dégâts non-létaux ; jusqu'à POUvoir x 4 Kg
3	Réveil	E	Enervatum	P	FC : 20%	Réveille toute personne endormie, par magie ou non, et toute personne touchée par le sort de Stupéfixion. Durée : - Formule extrême : -





3	Réversion	E	Reverte	O	FC : 25%	Ce sortilège permet de ramener un objet dans sa position ou son état d'origine. Peut faire bouger l'objet ou le réparer. Durée : - Formule extrême : -
3	Révélation du PH	E	Alkalacidium Revelio	V	FC : 15%	Permet de déterminer l'acidité ou l'alcalinité du sol Durée : Volontaire Formule extrême : -
3	Rocket	E	-	O	FC : 30%	Envoie un objet voler dans les airs à POUvoir mètres de haut à très grande vitesse Durée : - Formule extrême : -
3	Scellement de parchemin	E	-	O	FC : 30%	Scelle un parchemin magiquement d'un coup de baguette. Celui-ci ne peut alors être lu que si on lui donne un nouveau coup de baguette. Durée : Permanent Formule extrême : -
3	Scellement de pièce	E	-	O	FC : 30%	Scelle une pièce magiquement d'un coup de baguette. Celle-ci ne peut dès lors plus être ouverte autrement qu'en levant le sortilège. Durée : Permanent Formule extrême : -
3	Soins	E	Episkey	A/P	FC : 35% FE : 25%/45%	Redonne 1d4+1 points de vie à une personne blessée et ressoude les os après les avoir remis en place. Une fois lancé, ce sortilège ne peut plus faire effet sur cette blessure. Durée : - Formule extrême : Redonne 1d4+2 points de vie
3	Somnambulisme	E	-	A/P	FC : 30%	Oblige une personne endormie à se déplacer pendant son sommeil (qu'il soit magique ou non) Durée : POUvoir minutes Formule extrême : -
3	Sort du tireur de flèche	M	Sagita lorem	A/P	FC : 40%	Conjure une flèche partant de la baguette du lanceur. Populaire parmi les supporters des Flèches d'Appleby mais interdit lors de manifestation de Quidditch. (Opposition : POUxDEX) Effet : Perte de 1d4-1 points de vie. Formule extrême : -
3	Sortilège de roquette	E	-	O	FC : 30%	Propulse un objet à POUvoir mètres de haut dans les airs. Durée : - Formule extrême : -
3	Stupéfixion	S	Stupefix	A/P	FC : 40% FE : 30%/50%	Paralyse la cible et la met dans un état de catatonie proche du coma. Durée : 2d4+2 heures Formule extrême : 1 jour
3	Terrassement	E	Defodio	X	FC : 30%	Ce sort permet de creuser de profondes entailles sur une surface. Durée : - Formule extrême : -
3	Toboggan	M	Glisseo	O	FC : 30%	Transforme un escalier en toboggan. Durée : Variable (heures) Formule extrême : -
3	Urticaire	S	-	P	FC : 35%	Provoque de violentes crises d'urticaire sur tout le corps de la cible. Effets : Dégâts 1d4-2 ; CHA-2 Durée : -
3	Waddiwasi	E	Waddiwasi	O	FC : 30%	Permet d'envoyer un objet à un endroit à la vitesse d'une balle de fusil, peut détruire l'objet ou l'endommager. Durée : - Formule extrême : -
4	Alarme	E	Cave Inimicum	X	FC : 55%	Créer une bulle englobant le lanceur et les personnes proches (POU mètres) qui permet de se protéger contre des ennemis. Ceux qui sont de l'autre côté du bouclier ne pourront pas voir les personnes dans la bulle, les entendre. La bulle prend fin quand on jette un sort depuis l'intérieur Durée : POU heures Formule extrême : Empêche également d'être senti.
4	Animal en verre	M	Vera Verto	A	FC : 30%	Métamorphose un animal en verre Durée : Permanente Formule extrême : -
4	Annuler une invocation	M	« Nom » evanesco	A/O V	FC : 40%	Permet de faire disparaître un objet, animal, végétal, crée par métamorphose, ou de lui rendre sa forme première (Opposition : POU/POU). Ne marche pas pour les Animagus! Durée : permanente Formule extrême : -
4	Anti-brume dorée	E	-	X	FC : 40%	Dissipe instantanément l'enchantement de brume dorée.
4	Anti-maléfice de Cerveau-en-gelée	E	-	P	FC : 40%	Permet de contrer les effets du maléfice de Cerveau-en-gelée Formule extrême : -
4	Anti-maléfice du rire	E	-	P	FC : 40%	Permet de contrer les effets du maléfice du rire Formule extrême : -





4	Anti-scellement de pièce	E	-	X	FC : 40%	Dissipe instantanément l'enchantement de scellement de pièce.
4	Antivol	E	-	O	FC : 40%	Lancé sur un objet, cet enchantement empêche celui-ci d'être volé. Effet : Empêche tout autre Sorcier que le lanceur d'utiliser le sortilège d'attraction sur la cible du sort. Durée : POU jours Formule extrême : -
4	Attaque	S	Oppugno	A/O	FC : 50%	Oblige des objets ou des animaux à attaquer une cible et à lui causer des dégâts. Occasionne 1d4 dégâts à une cible. DEXx3 pour ½ dégâts. (Minimum 1). Durée : - Formule extrême : -
4	Attraction	E	Accio + « nom »	O	FC : 35% FE : 25%/45%	Permet de faire venir un objet à soi. Opposition : POU/FOR. Maximum : POU x 10 m. Durée : - Remarque : De nombreux objets et lieux ont été protégés de ce sortilège. Formule extrême : maximum POUvoir x 15 mètres
4	Beauté	E	-	A/P	FC : 40%	Cet enchantement permet d'ajouter temporairement 1d6 points à la caractéristique charisme de la cible Durée : 1d4+1 heures. Formule extrême : -
4	Boule de bowling en ballon	M	Follisfors	O	FC : 40%	Métamorphose une boule de bowling en ballon Durée : permanente Formule extrême : -
4	Boursouf en presse-papier	M	-	A	FC : 40%	Métamorphose un Boursouf en presse-papier en pierre ou en acier Durée : permanente Formule extrême : -
4	Brume dorée	E	-	X	FC : 40%	La brume dorée perturbe celui qui va dedans en lui donnant l'impression d'être suspendu la tête en bas. Effet : Pour se déplacer, le personnage doit effectuer un jet d'équilibre (DEXx3) pour ne pas tomber au sol. Effet secondaire : Les actions d'orientation ou nécessitant de déplacer des objets magiquement se font avec un malus de 15% supplémentaire Durée : Permanente Formule extrême : -
4	Charme défensif	E	-	A/P	FC : 45% FE : 35%/55%	Protège le lanceur des dégâts occasionnés en déviant légèrement les objets lancés dans sa direction. Effet : Fonctionne comme une armure en réduisant les 2 premiers dégâts normaux reçus (létaux ou non). Durée : POU minutes Formule extrême : réduit les 3 premiers dégâts reçus
4	Confusion	S	Confundo	A/O P	FC : 45% FE : 35%/55%	Plonge la cible dans la confusion, Effet principal : occasionne un malus de 50% à toutes les actions nécessitant de la réflexion, y compris la magie Effet secondaire : Rend plus sensible aux suggestions Durée : Variable (minutes) Opposition : POUxPOU Formule extrême : Malus de 70%
4	Création d'animaux	M	Animalis creatio	X	FC : 70%	Créer de petits animaux normaux. Durée : permanente Formule extrême : -
4	Création d'objets complexes	M	-	O	FC : 40%	Permet de créer des objets complexes à partir d'une matière de base. Durée : permanente. Remarque : nécessite une excellente connaissance de l'objet à créer et de ses caractéristiques internes car celui-ci doit être visualisé mentalement avant de lancer le sort. Formule extrême : -
4	Destruction	E	Destructum	O/X	FC : 30%	Sortilège permettant d'effacer les effets d'un autre sortilège et de détruire certains objets convoqués magiquement. Remarque : le sortilège de destruction appartient à la sous-catégorie des contre-sorts. Durée : - Formule extrême : -
4	Détection	E	Hominium revelo	X	FC : 40% FE : 30%/50%	Révèle la présence de toutes personnes vivantes dans la zone du sort. Zone : POUx2 mètres de diamètre. Durée : - Formule extrême : Zone : POUx5 mètres
4	Disparition de serpent	M	Vipera Evanesco	X	FC : 40%	Fait disparaître un serpent conjuré par magie Durée : permanente Formule extrême : -





4	Emprisonnement	E	« Nom » Incarcerare	A/P	FC : 50%	Ce sortilège emprisonne la cible dans une surface solide lisse (tableau, mur, sol, etc.), la faisant apparaître en transparence sur celle-ci. L'incantation ajout le nom de la cible dans laquelle sera enfermer le sorcier (Muros pour mur, Solum pour sol, Tabula pour tableau, etc.) Effet : La cible est emprisonnée dans une surface, incapable d'agir avec le monde extérieur Durée : Permanente Contre sort : En brisant la surface ou en la fissurant, la personne est libérée. Formule extrême : -
4	Escargot en théière	M	Theaollafors	A	FC : 40%	Métamorphose un escargot en théière Durée : permanente Formule extrême : -
4	Faux-Souvenir	E	-	P	FC : 40%	Ce sortilège permet de modifier, voir même d'ajouter de faux souvenirs dans la mémoire d'une personne. Durée : permanente Formule extrême : -
4	Fidelitas	E	Fidelitas	P	FC : 50%	Permet de cacher un secret au cœur d'une personne connue sous le nom de Gardien du Secret. Il est alors le seul à pouvoir divulguer ce secret. Durée : permanente Formule extrême : -
4	Fondant du chaudron en chou	M	Brasicafors	O	FC : 40%	Métamorphose un fondant du chaudron en chou Durée : permanente Formule extrême : -
4	Gel	E	-	A/P	FC : 40%	Permet de créer une plaque de glace au sol d'environ 1 mètre de diamètre. Quand un être vivant touche celle-ci, la glace se déploie pour lui emprisonner les jambes ou les pattes. Pour se libérer, la cible doit réussir un jet de FOR x3. Effet : Occasionne 2 dégâts non létaux Durée : Permanente
4	Gèle-Flamme	M	-	O	FC : 40%	Rend les flammes visées inoffensives. Durée : variable (jours) Formule extrême : -
4	Grande Explosion d'objets	E	Explodere	O	FC : 40% FE : 30%/50%	Détruit un objet magique ou non de grande taille (comme un mur par exemple) en le faisant exploser. Produit un gigantesque son d'explosion. Maximum 1m³ Durée : - Formule extrême : Maximum : 10m³
4	Grandeur	S	Magistratus	X	FC : 40% FE : 30%/50%	Le lanceur s'entoure d'une aura de grandeur qui fait que les personnes alentours ont du mal à le regarder dans les yeux sans ressentir de la peur ou de l'attrance devant sa personne. Opposition : POU/POU. Durée : 1d10+2 heures Formule extrême : Durée +1d4+1 heures
4	Humanité	E	Homomorphus	P	FC : 40%	Rend sa forme humaine à un garou, un animagus ou à un humain métamorphosé (Opposition : POU/POU). Durée : - Formule extrême : -
4	Incassable	E	-	O	FC : 40%	Rend un objet incassable Durée : POU heures Formule extrême : -
4	Invocation au serpent	M	Serpensortia	-	FC : 40%	Conjure un serpent vivant Durée : permanente Formule extrême : -
4	Lévitacion de corps	S	Levicorpus/ Liberacorporis	P	FC : 40%	Accroche la cheville de la victime en l'air retournant la personne d'une façon peu confortable. (Uniquement informulé). Durée : volontaire Formule extrême : -
4	Lumière solaire	E	Lumos Solem	X	FC : 40% FE : 30%/50%	Fait jaillir un faisceau de lumière intense de la baguette sous la forme d'un arc de cercle sur une longueur de : POUvoir x2 mètres. Cette lumière éblouit la cible durant 1 round. Celle-ci subit alors un malus de 50% à toutes les actions nécessitant la vue. Effet secondaire : Blesse les créatures sensibles à la lumière en leur infligeant 1d4+1 dégâts Formule extrême : Longueur POUvoir x3 mètres et 1d4+2 dégâts



4	Maléfice de chatouille	S	Titillando	P	FC : 40% FE : 30%/50%	Fait apparaître des mains fantomatiques qui chatouillent la victime durant de longues minutes. Effet principal : inflige un malus de 60 % à toute ses actions, y compris le lancement de sorts. Effets secondaire : cause 2 dégâts non-létaux dus à l'épuisement et de l'essoufflement Durée : Variable (minutes) Formule extrême : Malus de 70% et dégâts létaux = 3
4	Maléfice du Cerveau-en-gelée	S	-	A/P	FC : 40%	Diminue les capacités de réflexion de la cible. Effets : Les jets d'INTelligence se font comme INTx1 et les sortilèges se lancent tous avec leur malus maximal Sous-type : Maléfice Durée : Variable (heures) Formule extrême : -
4	Maléfice du rire	S	-	P	FC : 40%	Fait rire la cible de manière incontrôlée Effet : Inflige un malus de 50% à toute les actions, y compris le lancement de sorts, tout en provoquant l'épuisement Effet secondaire : Occasionne 1 dégâts non létaux par heure jusqu'à épuisement total (0 point de vie), plongeant la cible dans le coma. Sous-type : Maléfice Durée : Permanente
4	Marque des ténèbres	E	Morsmordre	P	FC : 40%	Fait apparaître la marque des ténèbres. Durée : permanente Formule extrême : -
4	Mimétisme	M	Mimesis	P	FC : 50%	La peau du personnage s'adapte à son environnement. Effet : bonus de 50% à la discrétion. Durée : 1d10+1 heures Formule extrême : Bonus de 75% et durée +3 heures
4	Mutisme	E	Silencio	A/P	FC : 45%	Rend la cible muette durant 1 mois, l'empêchant de lancer des sortilèges à moins qu'il ne s'agisse d'informulés. Durée : 1 mois Formule extrême : -
4	Patronus	E	Expecto Patronum / Spero patronum	X	FC : 50%	Invoque un Patronus (Opposition : POUx2/POU) qui peut servir de bouclier contre certaines créatures maléfiques (Détraqueurs, Morenplis, etc.) ou faire office de messenger. Durée : volontaire Remarque : Si ce sortilège est lancé par une personne qui ne possède pas un cœur pur, des asticots de lumière jaillissent de la baguette du sorcier pour venir le dévorer. Formule extrême : -
4	Pintade en cochon d'Inde	M	Caviidafors	A	FC : 40%	Métamorphose une pintade en cochon d'Inde Durée : permanente Formule extrême : -
4	Pion en reine	M	Reginafors	O	FC : 30%	Métamorphose un pion d'échec en reine Durée : permanente Formule extrême : -
4	Protection	S	Protego	P	FC : 40% FE : 30%/50%	Protège le lanceur d'un sort qui lui est jeté en divisant la valeur de POUvoir de l'assaillant par 2. Ce sort donne également droit à un jet d'opposition POU/POU pour les sorts qui n'y donnent normalement pas droit et protège des dégâts physiques en les diminuant de 2. (Exception : Avada kedavra). Durée : 1d8+2 heures Formule extrême : Durée +2 heures et dégâts physique -3
4	Réduction	S	Reducto	O	FC : 35%	Détruit des objets solides en les faisant tomber en poussière. Sous-type : Maléfice Durée : - Formule extrême : -
4	Renforcement	E	Fianto Duri	X	FC : 40%	Fianto Duri est un sortilège qui est utilisé pour renforcer les protections magiques déjà existante. Une fois lancé, ce sortilège donne l'effet des formules extrêmes à un sortilège déjà lancé. Durée : Identique à la durée de la formule extrême du sortilège renforcé Formule extrême : -
4	Révélasort de Scarpin	E	Specialis revelio	A/O P/V	FC : 45%	Ce sort permet d'identifier les sorts jetés sur un objet ou les ingrédients d'une potion. Lancé une deuxième fois sur une potion, il permet de savoir si celle-ci a été correctement préparée. Durée : - Formule extrême : -
4	Reviviscence	E	Revigor	P	FC : 40%	Permet de redonner de l'énergie à une personne très affaiblie, étourdie ou bien inconsciente. Bien qu'il soit efficace contre la plupart des sorts, il n'a pas d'effets concluants contre les actes de magie noire. Durée : Volontaire Formule extrême : -



4	Sécurité	E	-	O	FC : 35%	Avertit le lanceur si un lieu est victime d'une effraction. Employé dans les magasins pour prévenir les vols. Durée : 12 heures Formule extrême : -
4	Séduction	E	-	P	FC : 40% FE : 30%/50%	Charme une cible et la rend amoureuse de soi durant 1d6+1 heures. Le sort ne peut plus être lancé pendant une période équivalente à celle passée sous le charme mais n'a aucun souvenir d'avoir été Opposition : APP/POU Contre les effets du sort : vu qu'il agit comme un philtre d'amour, les effets de ce sortilège peuvent être partiellement ou totalement dissipés par des antidotes aux philtres d'amour. Formule extrême : durée 2d6+2 heures
4	Sortilège de disparition	M	Evanesco	A/O V/X	FC : 50%	Permet de faire disparaître un objet ou un être vivant dans le néant Opposition : POU/POU. Durée : permanente Formule extrême : -
4	Sortilège de transfert	M	-	O	FC : 50%	Intervertit la position de deux objets en métamorphosant le premier en le second et le second en le premier. Durée : permanente Formule extrême : -
4	Super-sensoriel	E	-	A, P	FC : 35%	Augmente toutes les capacités de perception d'un animal ou d'une personne. Effet : Tous les jets de PERception se font comme PERx5 Effet secondaire : Rend très sensible à la lumière intense, aux bruits forts et aux mauvaises odeurs Durée : Variable (minute) Formule extrême : -
4	Tortue en trompette	M	Bucinafors	A	FC : 40%	Métamorphose une tortue en trompette Durée : permanente Formule extrême : -
4	Veracrasse en beignet	M	Laganumfors	A	FC : 35%	Transforme un Veracrasse en beignet Durée : permanente Formule extrême : -
5	Altération météorologique	M	Meteorribilis recanto	X	FC : 65%	Permet de modifier les conditions atmosphériques alentours pour que celle-ci reviennent à la normale. Contre les effets de Meteorribilis. Durée : - Formule extrême : -
5	Anti-Apparition	E	-	P	FC : 60% FE : 40%/70%	Empêche une personne d'apparaître dans une pièce en utilisant le transplanage. Durée : Variable (heures) Formule extrême : durée variable (jours)
5	Anti-maléfice de Flagrance	E	-	P	FC : 45%	Permet de contrer les effets du maléfice de Flagrance Formule extrême : -
5	Anti-maléfice du Voleur	E	-	P	FC : 60%	Permet de contrer les effets du maléfice du Voleur Formule extrême : -
5	Anti-Transplanage	E	-	P	FC : 60% FE : 40%/70%	Empêche une personne de se téléporter en utilisant le transplanage. Durée : Variable (heures) Formule extrême : durée variable (jours)
5	Aveuglement	S	-	P	FC : 60% FE : 40%/70%	La personne devient invisible. Effet : Octroie un bonus de 60% en discrétion. Durée : 1d4+1 heures Formule extrême : bonus de 75% en Discrétion et durée de 2d4+2 heures
5	Brasier obscur	E	-	X	FC : 60%	L'enchantement de brasier obscur est employé pour protéger une zone en créant une barrière de flammes de couleur noire. Ces flammes empêchent une personne de passer à travers en lui causant de graves brûlures. Seul le lanceur peut retirer cette protection. Les sortilèges de dissipation ne fonctionnent pas sur le brasier obscur. Effet : occasionne 1d4+1 dégâts par round à toute personne tentant de traverser les flammes. Durée : POUvoir jours Sauvegarde : potion de protection contre le feu
5	Chardonnet en vif d'or	M	-	A	FC : 50%	Transforme un chardonnet en vif d'or Durée : permanente Formule extrême : -
5	Chaudron en blaireau	M	Melesfors	O	FC : 45%	Transforme un chaudron en blaireau Durée : permanente Formule extrême : -





5	Corde de flammes	E	-	A/P	FC : 55%	Produit une corde de flammes qui peut être projetée sur un adversaire pour le bloquer et le blesser. Pour se libérer, la cible doit réussir un jet en opposition (POU/DEX). Effet : Occasionne 2 dégâts par round à la cible Durée : Volontaire
5	Crapaud en amanite	M	Amanitafors	A	FC : 45%	Transforme un crapaud en un champignon de type amanite tue-mouches Durée : permanente Formule extrême : -
5	Dé à coudre en Sombrol	M	-	O	FC : 60%	Transforme un dé à coudre en réplique miniature de Sombrol Durée : permanente Formule extrême : -
5	Éveil d'objets	M	-	O	FC : 100%	Donne vie et une conscience temporaire à un objet qui obtient une valeur d'INTelligence de 6. Celui-ci obéit alors au sorcier. Durée : variable Formule extrême : -
5	Expulsion	S	Expulso	A/O P/V	FC : 55%	Provoque une violente explosion qui endommage les objets et peut causer de graves blessures aux êtres vivants. Possède suffisamment de puissance pour faire traverser à mur à une personne. Détruit les petits objets et endommage les grands. Cause 1d4+1 dégâts à un être vivant. Sous-type : Maléfice Durée : - Formule extrême : -
5	Extension	E	Capacious extremis	O	FC : 40%	Augmente la capacité de stockage intérieure d'un objet sans en modifier l'extérieur et rend son contenu plus léger. Durée : permanente Formule extrême : -
5	Feu de Sempremais	E	-	O	FC : 50%	Les objets ensorcelés par un Feu de Sempremais brûlent pour toujours. Durée : permanente Formule extrême : -
5	Franchise	S	-	O	FC : 45% FE : 30%/55%	Appliqué sur un objet, ce sortilège sert à le protéger du vol. Quand une personne tente de s'emparer de l'objet sans lever le sort, elle subit une brûlure de l'ordre de 1d4 dégâts. Le sort reste effectif tant qu'il n'est pas levé mais n'endommage pas l'objet. Sous-type : Maléfice Durée : permanente Formule extrême : 2d4 dégâts infligés
5	Fondant féérique en fée	M	Fatafors	O	FC : 50%	Transforme un fondant féérique en fée Durée : permanente Formule extrême : -
5	Furet en plumeau	M	Peniculusfors	A	FC : 50%	Transforme un furet en plumeau Durée : permanente Formule extrême : -
5	Gnome en nain de jardin	M	Gnomusfors	A	FC : 50%	Transforme un gnome en nain de jardin Durée : permanente Formule extrême : -
5	Humain en animal	M	-	P	FC : 45%	Métamorphose un humain en animal Remarque : Ce genre de sortilège est interdit à l'utilisation dans la majeure partie des écoles de magie Durée : - Formule extrême : -
5	Inanimatus Conjurus	M	Inanimatus Conjurus	O	FC : 50%	Modifie la configuration d'une pièce, déplaçant les murs, conjurant du mobilier, des fenêtres, des escaliers, etc. Durée : permanente Formule extrême : -
5	Legilimens	E	Legilimens	P	FC : 80%	Permet d'entrer dans l'esprit d'une personne, de lire ses pensées et de parcourir ses souvenirs. Opposition : POU/(POUx1). Durée : volontaire Formule extrême : -
5	Maléfice explosif	S	Confringo	A/O P/V	FC : 40% FE : 30%/50%	Provoque un effet d'explosion qui détruit des objets (magiques ou non) et qui blesse les êtres vivants en leur infligeant 1d6+1 dégâts. Sous-type : Maléfice Durée : - Formule extrême : dégâts 2d4+2
5	Ordures en chien viverrin	M	Nycterofors	O	FC : 55%	Métamorphose un tas d'ordures en chien viverrin Durée : permanente Formule extrême : -
5	Plumeau en furet	M	Furofors	A	FC : 50%	Transforme un plumeau en furet Durée : permanente Formule extrême : -





5	Position initiale	E	Offero	O	FC : 60% FE : 50%/70%	Permet de faire revenir des objets dans leur position initiale, réparant ceux-ci par la même occasion. Fonctionne sur une zone donnée équivalente à POU/2 mètres Durée : - Formule extrême : POU mètres
5	Régénération corporelle	E	Revigore Vulnera Sanentur	A/P	FC : 70%	Régénère les blessures subies sur un corps mort Effet : Fait disparaître les blessures subies par un corps sans vie Durée : Volontaire / jusqu'à disparition complète des blessures Formule extrême : -
5	Remontée des sortilèges / Priori Incantatum	E	Prior Incanto	X	FC : 50%	Sort qui sert à dévoiler la dernière action d'une baguette magique. Fait remonter les sortilèges en sens inverse. Durée : - Remarque : lorsque deux baguettes jumelles lancent un sort l'une contre l'autre, Priori Incantatem se lance de lui-même. Formule extrême : -
5	Roi en corbeau	M	Corvusfors	O	FC : 55%	Transforme le roi d'un jeu d'échec en corbeau Durée : permanente Formule extrême : -
5	Sectumsempra	S	Sectumsempra	A/P	FC : 70%	Blesse violemment la partie du corps visée comme si celle-ci avait été tailladée par une épée. La cible perd alors rapidement son sang et peut mourir. Sous-type : Maléfice Effet : perte de 1d4+1 points de vie puis 1 point de vie par round. Formule extrême : - Anti-maléfice : Soins des blessures
5	Soins des blessures	E	Vulnera Sanentur	A/P	FC : 60%	Permet de refermer les blessures d'une personne ou d'un animal à raison de 1 point de vie par round. Le sorcier lançant ce sortilège doit rester concentrer sur sa tâche pour ne pas risquer d'empirer les blessures. On peut ainsi remonter les points de vie jusqu'au ¾ de leur maximum. Durée : Volontaire
5	Tasse en gerbille	M	Gerbillafors	O	FC : 50%	Transforme une tasse en gerbille Durée : permanente Formule extrême : -
5	Tasse en rat	M	Rattusfors	O	FC : 50%	Transforme une tasse en rat Durée : permanente Formule extrême : -
5	Tatou en coussin	M	Coxinusfors	A	FC : 50%	Transforme un tatou en coussin Durée : permanente Formule extrême : -
5	Tempête	M	Meteorribilis	X	FC : 60% FE : 50%/70%	Sortilège d'altération climatique permettant de créer une tempête miniature de POU mètres de rayon autour du lanceur. La tempête peut apparaître sous la forme de pluie ou de neige et peu blesser, immobiliser ou endommager les personnes et objets qui s'y trouvent. Durée : POU minutes Formule extrême : Portée de POUx2 mètres et durée de POUx2 minutes
5	Tourtereaun en lettre d'amour	M	-	A	FC : 45%	Transforme un tourtereaun en lettre d'amour parlante Durée : permanente Formule extrême : -
5	Transplanage	E	-	P	FC : 60%	Permet de se téléporter dans un endroit connu et non protégé. Durée : - Remarque : le déplacement ne peut se faire que sur POUvoir x10 kilomètres Formule extrême : -
5	Vinaigre en Vin	E	-	X	FC : 50%	Transmute le vinaigre en vin Formule extrême : - Remarque : Plus la différence entre sa maîtrise en métamorphose et le résultat du dé est grande, et plus le vin est de qualité.
5	Voleur	S	-	O	FC : 60%	Lancé sur un objet, ce sort punit celui qui le garde trop longtemps sans l'acheter. Les effets peuvent varier en fonction des désirs de celui qui le lance. Sous-type : Maléfice Durée : permanente Formule extrême : -
5+	Anti-maléfice de Feudeymon	E	-	P	FC : 75%	Permet de contrer les effets du maléfice du Feudeymon Formule extrême : -
5+	Anti-maléfice du Supplice de Métamorphose	E	-	P	FC : 75%	Permet de contrer les effets du maléfice du Supplice de Métamorphose Formule extrême : -





5+	Amnésie	E	Oubliettes	A/P	60%	Efface instantanément certains souvenirs spécifiques de la mémoire d'une personne. Durée : permanente Opposition : POU/POU. Remarque : Un regard plus lointain et une expression d'indifférence rêveuse sont des symptômes d'une modification de la mémoire. Il est possible de contrer les effets d'un sortilège d'amnésie mais les conséquences pour la personne peuvent être terribles et endommager son esprit de manière irrémédiable.
5+	Bouclier diabolique	S	Protego Diabolica	X	100%	Crée un cercle de flammes bleues qui protège le sorcier contre les sortilèges. Seuls les alliés du sorcier peuvent traverser le cercle de flamme sans risque. Si une personne hostile envers le lanceur tente de traverser les flammes ou est touché par celles-ci, il est réduit en cendres.
5+	Brasier pourpre	E	-	X	FC :75%	Une variation du brasier obscur qui est cependant bien plus compliquée à passer. Comme son homologue obscur, le brasier pourpre ne peut être dissipé que par celui qui a lancé le sortilège. De plus, ce brasier occasionne des dégâts plus importants à ceux et celles qui tente de le traverser soit 1d6+2 dégâts par round. Finalement, la potion de protection contre le feu classique ne fonctionne pas pour cet enchantement. Une potion particulière doit être préparée par le lanceur du sortilège. Durée : POUvoirx3 jours Sauvegarde : potion des flammes violettes
5+	Brèche	M	Partis Temporus	X	FC : 85%	Créer de manière temporaire une brèche dans une protection magique en place, permettant au sorcier de passer sans encombre. Durée : volontaire Formule extrême : -
5+	Doloris	S	Endoloris	P	100%	Inflige un malus de 95% à toutes les actions de la cible sous l'effet de la douleur, peut rendre fou. Remarque : Pour que le sort fonctionne, il faut vouloir la souffrance de l'autre et y prendre du plaisir. Sous-type : Maléfice Durée : Volontaire
5+	Extension	E	Capacious extremis	O	FC : 65%	Permet d'augmenter la taille intérieure d'un objet sans en modifier la taille physique de manière à améliorer sa capacité de stockage. Il permet également de rendre son contenu plus léger. Formule extrême : - Remarque : Cet enchantement est hautement contrôlé par le Ministère de la Magie
5+	Extraction des émotions	E	-	P	60%	Ce sort enlève la sensation de douleur mentale et aussi physique d'une autre personne et de l'attirer sur la pointe de la baguette du lanceur. Le sort était lié à la magie ancienne. Effet secondaire : trop utilisé, ce sortilège peut drainer la cible de toute émotion. Durée : volontaire Remarque : Ce sortilège appartient à la sous-catégorie des sortilèges de soin et nécessite des connaissances en magie ancienne.
5+	Feudeymon	S	-	X	FC : 90%	Maléfice conjurant un feu magique lié à la magie noire. Les flammes peuvent prendre l'apparence de bêtes féroces, comme des dragons ou des chimères, qui semblent douées de conscience. Le Feudeymon détruit tout sur son passage et ne peut être stoppé que par le contre-maléfice idoïne. Sous-type : Maléfice Durée : Permanente Remarque : Le Feudeymon est l'une des rares substances à pouvoir détruire les Horcruxes.
5+	Fontaine de vin	E	-	X	FC : 70%	Conjure une fontaine de vin depuis l'extrémité de sa baguette Formule extrême : - Remarque : Plus la différence entre sa maîtrise en enchantement et le résultat du dé est grande, et plus le vin est de qualité.
5+	Guérisons magiques	Varie	-	P	Varie	Regroupe tous les sorts capables de soigner une blessure grave d'origine magique ou non. Provoque une lente régénération du corps ou de l'esprit qui est douloureux et pas toujours efficace. Durée : en fonction des blessures.
5+	Imperium	S	Impero	P	110%	Oblige une personne à obéir au sorcier (Résister : POU x1). Sous-type : Maléfice
5+	Incartable	E	-	O	FC : 75%	Rend un lieu incartable. Dès lors, celui-ci ne peut plus être détecté ou indiqué sur une carte.
5+	Mort	S	Avada kedavra	P	120%	Ce sort tue une personne sur le coup, sans espoir de survie. Sous-type : Maléfice Résistance : aucune





5+	Portoloin	E	Portus	O	90%	Permet de changer un objet (généralement anodin et usagé pour ne pas attirer l'attention) en Portoloin. Il suffit alors de toucher d'un seul doigt le Portoloin à l'heure prévue par le lanceur de sort pour être transporté immédiatement à l'endroit prévu. Résistance : aucune
5+	Protection contre le Mal	E	Protego Horibilis	P	FC : 75%	Protège le lanceur d'un sort qui lui est jeté en divisant la valeur de POUvoir de l'assaillant par 3. Ce sort donne également droit à un jet d'opposition POU/POU pour les sorts qui n'y donnent normalement pas droit et protège des dégâts physiques en les diminuant de 3. (Exception : Avada kedavra). Portée : Dôme de POUvoir mètre de rayon.
5+	Recherches magiques	Varie	-	A/O P/V	Varie	Permet de développer une nouvelle application d'un sortilège existant ou de créer un sort original.
5+	Retourne-temps	E	-	O	FC : 100%	Enchantement permettant de remonter le temps de quelques heures. Les Retourneurs de Temps conçus au ministère de la Magie contiennent plusieurs de ces sortilèges
5+	Supplice de Métamorphose	S	-	A/P	FC : 75%	Transforme lentement la cible en pierre Effet : Le corps de la cible se change petit à petit en pierre jusqu'à ce qu'elle meure. Effet secondaire : Fait atrocement souffrir la cible Sous-type : Maléfice Durée : Permanente Remarque : Contrairement à d'autres sortilèges mortels, le supplice de la Métamorphose peut être contrôlé par un contre-maléfice spécifique.
5+	Vol sans balais	E	Volatus	P	60%	Permet de voler sans l'aide de balai à une vitesse de 10 m/round. Durée : 1d10+2 heures.

Cette liste n'est pas exhaustive et il est tout à fait possible que les personnages rencontrent d'autres sortilèges durant leur formation. La création de nouveaux sorts est possible pour les personnages joueurs, ce qui représente une infinité de possibilités d'augmenter la liste. N'hésitez pas à faire preuve d'inventivité lorsque vous créez un nouveau sort. Suivez une logique, respectez les règles des domaines et tout devrait bien se passer.

11.3 MALUS DES SORTILEGES

Vous l'aurez certainement remarqué, chaque sortilège possède un malus, qui est mentionné dans la sixième colonne du tableau des caractéristiques du sort. Nous parlons ici des malus pour les formules classiques appelées « formules communes » et abrégées « FC ». Pour les formules avancées ou formules extrêmes, abrégées « FE », référererez-vous au chapitre suivant.

Ces formules communes, apprises durant les cours ou en auto-apprentissage, permettent de lancer les sortilèges de manière classique, avec les effets courants décrits dans la dernière colonne du tableau.

Mais alors, comment appliquer ces malus mentionnés dans la table lorsque un Sorcier lance un sortilège ? On commence par regarder le type de sortilège (E pour enchantement, M pour métamorphose et S pour mauvais sort) ce qui nous donnera la compétence scolaire à utiliser. Le sortilège de « Révélation » par exemple, appartient aux « Enchantements » comme en témoigne le « E » dans la colonne des types de sorts. Un personnage désirant lancer ce sortilège devra donc employer sa compétence scolaire « Enchantements » et le pourcentage de maîtrise dans celle-ci. C'est alors que le Maître du Jeu appliquera le malus mentionné dans la table. **Attention, il s'agit du malus maximal applicable au sortilège et le Maître du Jeu peut choisir d'appliquer un malus plus faible en fonction de la situation.** En reprenant notre exemple du sortilège de « Révélation », on remarque que celui-ci possède un malus maximal de 20%. Un personnage possédant 54% dans sa compétence scolaire « Enchantements » par exemple, devrait donc réussir un jet inférieur ou égal à $54 - 20\% = 34\%$ dans la pire des situations. Mais le Maître du jeu peut cependant décider de baisser ce malus à 10%, dans le cas d'une situation moyennement contraignante par exemple, voir le supprimer dans le cas d'une situation simple. Le malus à l'utilisation d'un sortilège est à annoncer par le Maître du Jeu avant que le joueur ne lance les dés.



11.4 DUREE DES SORTILEGES

Comme on le remarque rapidement en jetant un coup d'œil à la description des sortilèges de l'univers d'Harry Potter, il peut arriver que certains de ceux-ci possèdent des durées différentes. Jusque-là, rien de terrible. Mais détaillons tout de même les quelques cas de durée rencontrée par nos jeunes sorciers :

- ✦ **Aléatoires** : Les durées aléatoires peuvent varier – comme leur nom l'indique – de manière aléatoire d'un sort à l'autre. Ces durées sont indiquées par des dés à lancer. Le sortilège de surdité, par exemple, agira pendant 1d4 heures. Quand le lancement du sort est couronné de succès, le joueur lance 1d4 et le résultat indique le nombre d'heure(s) pendant lesquels le sort fonctionnera. S'il a de la chance, le joueur tire un 4, mais il peut tout aussi bien tirer un 1. Mentionnons au passage que le personnage n'a aucun moyen de savoir combien de temps durera son sort avant de l'avoir lancé.
- ✦ **Fixe** : Les durées fixes sont indiquées directement. Repoussement par exemple, agira durant 1 jour avant de s'arrêter
- ✦ **Immédiate** : Il ne s'agit pas réellement d'une durée. Le sort prend effet de suite et puis plus rien. Le sort des Quatre-Points par exemple, indique le nord puis prend fin. La durée des sorts "immédiate" est abrégée par un « - » sous la description des sorts.
- ✦ **Permanente** : Un sortilège à durée permanente ne prend fin que si on lance un contre-sort ou qu'on utilise une potion pour le contrer. Dans le cas contraire, il reste actif
- ✦ **Variable** : La durée variable est un cas quelque peu particulier car elle fait intervenir la caractéristique POUvoir du personnage. Dans ce cas de figure, la durée des effets perdurera pendant une période bien plus longue, qui dépendra de la valeur de pouvoir (POU) du lanceur et du niveau du sortilège utilisé. Une indication sur l'unité de temps utilisée figurera entre parenthèse à côté de la mention de la durée variable (rounds, heures, jours, etc.). Ainsi, plus la valeur de pouvoir et plus le niveau de sortilège seront élevés, et plus la durée sera longue, et inversement. La durée des sortilèges de cette catégorie est de : Niveau du sortilège x Valeur de la caractéristique POUvoir du personnage.
- ✦ **Volontaire** : Pour qu'un sortilège à durée volontaire prenne fin, il faut que le sorcier qui le lance le décide. Tant que le sorcier ou la sorcière reste concentré, celui-ci continue à faire effet.

Exemple de sortilège à durée variable : Su, une jeune élève de deuxième année lance le maléfice « Lumières de détresse ». Possédant une valeur de pouvoir de 13, elle parvient à lancer correctement son sortilège qui produit les étincelles rouges caractéristiques. La durée de ce sortilège est « variable (rounds) » ce qui signifie qu'il est fonction du pouvoir de Su et du niveau du sortilège. « Lumières de détresse » est un sortilège de niveau 2 ce qui signifie que les effets du sortilège dureront durant : $2 \text{ (niveau du sortilège)} \times 13 \text{ (valeur de pouvoir de Su)} = 26$ rounds.

11.5 ANNULATION DU SORTILEGE

Tout sortilège – à durée indéterminée ou non – peut être annulée par un contre-sort ou par le sortilège « finite incantatem ». Dans ce cas, la durée des effets prend fin instantanément et la personne est libérée des effets perdurant du sort.

11.6 L'USAGE DE LA BAGUETTE

Toutes les baguettes ne sont donc pas identiques, comme on peut rapidement s'en rendre compte en lisant les livres de la saga. Celles-ci varient de par leur longueur, mais également de par la manière dont elles sont fabriquées. Le bois et le catalyseur (crin de licorne, plume de phénix, etc.) qu'elles contiennent feront d'elles un instrument plus performant pour certaines tâches.

Ainsi, une baguette rigide de petite taille sera excellente pour la fabrication d'objets durables et solides. D'un autre côté, une baguette plus souple permettra de meilleures métamorphoses. Chaque baguette possède donc une affiliation pour un domaine particulier. Ces domaines concernent principalement les enchantements, la métamorphose ou les mauvais sorts, mais on peut très bien étendre cette règle à un type de cibles par exemple ; ainsi, la baguette donnera-t-elle son bonus pour des sortilèges ayant trait à des animaux ou des plantes, voir des objets. Notons que le bonus ne peut s'appliquer sur des sortilèges ayant pour cible des personnes (P) ou aucune cible (X). Le bonus que la baguette octroie est de 10% et permet de dépasser la maîtrise maximale de la compétence ou des compétences auxquelles elle se réfère. Le choix de la baguette, de ses caractéristiques matérielles et de son bonus est laissé au libre choix du joueur, avec l'accord du Maître du jeu bien entendu.



« Souvenez-vous, c'est la baguette qui choisit son sorcier et non le contraire... ».

Perdre sa baguette donne un malus de 75% à l'usage de la magie, utiliser celle d'un autre permet d'utiliser la moitié de sa compétence. Une exception est cependant faite pour les sortilèges « innés » qui sont décrit plus loin et qui ne subissent aucun malus quand le sorcier perd sa baguette ou utilise celle d'un autre.

11.7 LANCER LES SORTILEGES APPRIS AVANT D'ENTRER A L'ÉCOLE

Avant de savoir comment lancer les sorts appris avant d'entrer à l'école, il est important de préciser un point : l'apprentissage des sorts avant de se rendre à Poudlard, ou dans n'importe quelle autre école de magie d'ailleurs, est tout à fait possible et n'est pas interdit par le Ministère de la Magie. A ce moment-là de leur vie, les élèves ne sont pas encore marqués et pas encore tenus au secret magique les empêchant d'utiliser la magie chez eux. Cela signifie que le Ministère de la Magie n'a encore aucun moyen de savoir si un jeune Sorcier non scolarisé est en train d'utiliser la magie sous son toit. Une fois entré à l'école, les élèves sont marqués et ne peuvent plus utiliser la magie chez eux jusqu'à leurs seize ans.

Pour les sorts appris chez eux – comprenez par-là les deux sortilèges gratuits possédés par le jeune Sorcier lors de sa création – on remarque immédiatement un problème pour les utiliser. Effectivement, selon les règles classiques, lancer un sortilège nécessite d'employer la compétence scolaire rattachée (Métamorphose, Enchantement et Mauvais Sort). Or, à ce moment-là de sa vie, ces compétences sont encore à 0% de maîtrise. Impossible donc de les utiliser. L'utilisation de ces sorts suit alors une règle un peu différente qui tient compte de l'apprentissage particulier de ces sortilèges. L'apprentissage de ces sorts ne pose pas de souci : les enfants faisant comme leur montrent leurs parents sans réellement comprendre comment fonctionne le sort. Pour cette raison, la maîtrise de ces sorts n'influence pas les compétences scolaires qui y sont rattachées.

Pour employer ces sorts, on va donc utiliser l'intuition des jeunes Sorciers, ce qui ramène à la caractéristique POUvoir. Ceci revient à utiliser la règle de Chaosium stipulant que « quand on n'a pas de compétence pour une action, on utilise les caractéristiques ».

Pour jeter un sortilège appris avant sa scolarisation, le jeune Sorcier effectuera un jet en dessous de leur caractéristique **POUvoir x3** avec le malus du sort.

Par la suite, quand la compétence se développe et que les élèves comprennent comment lancer leurs sorts de manière plus efficace, ils auront tout intérêt à employer la compétence scolaire. Ils pourront continuer à utiliser cette règle pour ces sortilèges particulier jusqu'à ce que leurs compétences aient suffisamment augmenté pour rattraper leur valeur de POUvoir x3.



Exemple : Larse Mortague est sur le point d'entrer à Poudlard. Sorcier d'une famille de sang pur, ses parents lui ont enseigné quelques sortilèges pour se débrouiller avant son arrivée à Poudlard. Larse possède donc le sortilège de « Éclats lumineux » possédant un malus pour être lancé de 10%. Sa valeur de POUvoir est de 8 (ce qui est le minimum possible pour une caractéristique). Afin de lancer son sortilège, il devra donc réussir un jet de (POUvoir x3)%-10% soit $(8 \times 3)\% - 10\% = 14\%$





11.8 BASES DE L'APPRENTISSAGE DE SORTS

Différents moyens permettent à un personnage d'apprendre un nouveau sort mais la base est toujours la même : le personnage doit être confronté à celui-ci. Que ce soit parce qu'on lui a lancé un sort, qu'il l'apprenne durant un cours, qu'il tente de l'apprendre par lui-même lors de ses « rares mais non moins précieux » temps libres, le personnage possède diverses voies pour apprendre un sort. Apprendre un nouveau sort nécessite un jet dans la caractéristique INTelligence x5 du personnage, auquel on retirera le malus pour jeter le sort. Le résultat du dé doit alors être égal ou inférieur à cette valeur. Quatre cas peuvent alors survenir lors de cette tentative d'apprentissage des sorts :

- 1) **Réussite critique lors de l'apprentissage (001-005 lors du jet) :** Le sortilège est parfaitement maîtrisé dès le début. Le personnage peut le lancer sans le moindre problème et passer à l'apprentissage d'un autre sortilège de suite.
- 2) **Réussite normale (Résultat du dé inférieur ou égal à $INTx5$ -Malus du sort) :** Le personnage apprend le sort. Il peut le lancer normalement mais un peu de pratique peut encore être nécessaire pour le maîtriser totalement.
- 3) **Apprentissage raté (Résultat du dé supérieur à $INTx5$ -Malus du sort) :** Le personnage connaît le sort (du moins ses bases) mais est incapable de le lancer correctement. S'il essaie de l'employer, le sort donne des effets différents de ceux escomptés. Un sort de refroidissement peut avoir l'effet inverse, ne pas du tout fonctionner ou avoir des effets minimes. Un sort de désarmement peut envoyer la baguette du lanceur dans les mains de l'adversaire, etc. Ces effets varient énormément d'une fois à l'autre. C'est au Maître du Jeu vous de dissuader ses personnages de lancer ces sorts et de les encourager à prendre des cours personnalisés avec leurs enseignants.
- 4) **Raté critique / Maladresse (096-000 sur le jet de dé) :** Le sortilège n'est pas maîtrisé du tout. Celui-ci donne des effets catastrophiques et peuvent blesser le sorcier et son entourage.

Exemple : Nouvel élève, Fynn Fricklefrac possède une valeur d'intelligence de 16 et désire apprendre le sortilège d'ouverture pour accéder à certaines parties du château de Poudlard. Ayant potassé le sort en dehors des cours, il tente un jet d' $INTx5$ -Malus du sort soit $(16x5)-15 = 65$. Il devra donc faire un jet en dessous ou égal à 65 en lançant son d100 pour apprendre ce sortilège.

- ✦ **Apprendre un sort par l'étude :** Quand il l'apprend en classe ou qu'il le travaille en dehors des cours, on compte un certain temps d'apprentissage avant de tenter un jet pour apprendre un sort. Ce temps est de quelques jours, voire quelques semaines quand les sortilèges sont difficiles à apprendre.
- ✦ **Apprendre un sort en le subissant :** Quand un sort est lancé sur le personnage, celui-ci peut tenter directement de l'apprendre. Ce moyen est bien plus rapide et consiste en une sorte de réflexe inné du sorcier.

Rater l'apprentissage d'un sort n'est pas grave. Cela signifie simplement que le personnage ne le maîtrise pas. Il peut tenter de le lancer mais il est fort à parier que les effets ne soient pas aussi bons que ceux escomptés. De nouveaux effets, le plus souvent désagréables pour celui qui emploie le sort et les personnes à proximité – ne tarderont d'ailleurs pas à se manifester. Des échecs répétés peuvent empêcher le personnage d'apprendre le sort correctement, et ce pour toujours.

11.9 CAS DE LA MALADRESSE – ÉCHEC CRITIQUE

En cas maladresse – comprenez par là un résultat sur le d100 compris entre 096 et 000 lors d'une tentative d'apprentissage d'un nouveau sortilège – le personnage est incapable d'employer le sort sans qu'il ne produise des effets explosifs. Il lui faut alors réapprendre à utiliser ce sortilège correctement – avec un professeur par exemple – il risque de provoquer une catastrophe et d'être incapable d'utiliser ce sort pour toujours. Une seule nouvelle utilisation sans être encadré risque alors de mal se terminer pour l'élève.

11.10 APPRENDRE UN SORT D'UNE ANNÉE SUPÉRIEURE À LA SIENNE

Apprendre un sort nécessite cependant du temps pour être maîtrisé au maximum de ses capacités, et il est toujours plus difficile d'apprendre un sortilège d'une année supérieure à la sienne. Cela nécessite de posséder une bonne connaissance préalable de ce sort (histoire, décomposition du sort, mouvements, prononciation correcte, ...) et, si possible, d'avoir une personne compétente avec qui travailler pour éviter les mauvaises surprises d'un sortilège non maîtrisé.





Première chose importante quand on désire apprendre un sortilège qui n'appartient pas à son année, qu'il s'agisse d'un enchantement, d'un mauvais sort ou d'une métamorphose, est d'y consacrer du temps. Le temps est d'autant plus élevé que la différence entre l'année d'étude et le niveau du sort est élevé. Certains problèmes difficilement surmontables peuvent apparaître puisque, pour maîtriser un sortilège, il faut en comprendre les différentes parties ; or, certaines de ces parties peuvent paraître obscures, voire illogiques pour un jeune élève qui n'a pas suivi les cours adéquats.

Cependant, un élève peut aisément remplacer la compréhension par une dose d'improvisation. Deuxième chose importante pour bien maîtriser un sort de plus haut niveau, il faut être aidé. Un élève seul arrivera difficilement à quelque chose s'il ne fait pas appel à une personne plus douée que lui (professeur, parent, élève plus âgé de la même Maison). Les risques sont que le sortilège ne fonctionne pas correctement quand il est appris sans aide, et que certains effets secondaires apparaissent. Ces effets secondaires peuvent être très dangereux pour le sorcier, et parfois même entraîner la mort dans le cas de sortilèges trop puissants. Cependant, si vous êtes capable de faire vérifier vos progrès par un tiers qui maîtrise le sortilège, il ne devrait pas y avoir de problème.

11.11 SORTILEGES « INNES »

Certains dons – dans Harry Potter JdR – permettent aux joueurs de lancer des sortilèges sans devoir utiliser leur baguette. Ces coups de pouce sont de précieux avantages qui fonctionnent de manière quelque peu différente des autres sorts. Selon les règles d'utilisation de la magie, l'utilisation d'un sortilège sans posséder de baguette se fait avec un malus de 75% en plus du malus du sort en lui-même.

Le sorcier possédant le coup de pouce du destin lui permettant de lancer des sortilèges sans baguette échappe à cette règle. En fait, celui-ci s'est entraîné durant son enfance – bien avant qu'il ne possède une baguette – à lancer quelques sorts de manière innée. Dans ce cas, il pourra employer ces sorts simplement en les prononçant. Dans ce cas, aucun malus de baguette n'est à appliquer. De plus, ces sorts sont automatiquement réussis, sans jets à effectuer.

Dans le cas de sort nécessitant une opposition, le sorcier effectuera un jet de dé. S'il réussit, on prendra la différence entre son degré de maîtrise et son résultat. En cas de résultat trop élevé et donc de jet raté, on considérera que le jet est réussi avec une différence de 0.

Exemple : *un jeune sorcier lance un sortilège « Lapsus ». Ce sortilège de niveau 1 possède un malus de 10% quand il utilise sa baguette. Si ce même sorcier tente d'utiliser ce sort sans sa baguette, il se verra affubler d'un malus de 75+10% soit 85% de malus. Si ce même sorcier possède le c lui permettant d'utiliser Lapsus sans baguette, alors il pourra lancer ce sort sans aucun malus, qu'il soit dû au niveau du sort (10%) ou à l'absence de baguette (75%). De plus, l'utilisation du sort ne nécessitera pas de jet dans la compétence mauvais sort à laquelle appartient Lapsus.*

Remarque : Le fait d'apprendre un sort sans baguette fait que le sorcier est incapable de le lancer avec sa baguette sans l'apprendre une nouvelle fois. Il lui faudra une nouvelle fois apprendre ces sorts afin de les lancer avec sa baguette, comme s'il s'agissait de nouveaux sorts.

11.12 SORTILEGES INFORMULES

Un sortilège informulé se dit lorsqu'un sorcier jette un sort sans formuler l'incantation associée. Ce genre de sorts est très utilisé par les sorciers et les sorcières de haut niveau dans les duels afin que leurs adversaires ne sachent pas ce qu'ils manigancent.

Les élèves de Poudlard apprennent à utiliser des sortilèges informulés lors de leur sixième année d'études. Ils sont traités en cours de défense contre les forces du Mal, de sortilèges et de métamorphose.

Potentiellement, tous les sortilèges peuvent être utilisés de manière informulée même s'il est bien plus difficile de les lancer. Pour ce faire, le sorcier doit tout de même posséder sa baguette et effectuer les mouvements adéquats pour lancer le sort. Cependant, il ne prononcera pas l'incantation.

Comme pour l'utilisation de sortilèges sans baguette, la difficulté pour lancer un sort sans en prononcer l'incantation est très difficile. Quand un personnage lance un sort informulé, il se voit attribué un malus de 30% supplémentaire.

Remarque : Si le personnage lance également le sortilège sans baguette, les deux malus se cumulent si bien qu'il est très difficile d'utiliser des sorts de cette manière.





12 LES FORMULES EXTREMES



Les formules extrêmes représentent une alternative aux sortilèges connus. Développées principalement par la sorcière Violeta Stitch, les formules extrêmes permettent de considérablement augmenter la puissance des sortilèges classiques. Par exemple, le sortilège Lumos – qui permet de générer de la lumière au bout de sa baguette – peut se voir amélioré en employant une formule extrême. Devenant « Lumos Maxima », il permet alors de générer une

puissante source de lumière au bout de sa baguette. En nous basant sur les livres et les films, nous ne connaissons que trois sortilèges qui ont été modifiés en formules extrêmes : Lumos, Bombarda et Protego, qui deviennent respectivement Lumos Maxima, Bombarda Maxima et Protego Maxima, ce qui laisse à penser que l'incantation de base se voit assortie du complément « Maxima » en plus des modifications des gestes de l'incantation lorsque le sorcier l'emploie comme formule extrême.

12.1 APPRENTISSAGE DES FORMULES EXTREMES

Nous savons que les formules extrêmes de Violeta Stitch sont employées à Poudlard à partir de la seconde année de scolarité – pour apprendre le sortilège Lumos Maxima justement – ce qui laisse à penser que les formules extrêmes sont difficilement accessibles aux élèves de première année. Plus généralement, les formules extrêmes peuvent être enseignées à partir de la troisième année de manière efficace par les enseignants, car les bases des sortilèges et de leur fonctionnement sont maîtrisées par les élèves.

Si nous nous référons une nouvelle fois aux livres, nous constatons que l'apprentissage de formules extrêmes prend du temps et nécessite de l'investissement de la part du jeune sorcier. Apprendre une formule extrême correspond – en quelque sorte – à apprendre un nouveau sortilège. Néanmoins, une fois la formule extrême d'un sortilège apprise, il devient plus simple pour le sorcier de lancer le sortilège classique.

Un sorcier peut donc commencer à apprendre une formule extrême à partir de sa deuxième année d'école. Exceptionnellement, s'il a choisi l'avantage « formule extrême », celui-ci pourra être en mesure de maîtriser une seconde version de son premier sort de base. L'apprentissage d'une formule extrême prend d'un mois à plus d'un trimestre, à condition d'y consacrer un certain nombre d'heures chaque semaine. La difficulté dépendra du niveau du sort. Plus le sort possède un grand niveau – et par conséquent plus il est difficile à lancer – et plus l'apprentissage de sa formule extrême sera long et contraignant. La formule du sortilège de niveau 5 « Explosion – Confringo Maxima » pourra ainsi prendre près une demi-année scolaire pour être parfaitement maîtrisée et ne représenter aucun danger pour le jeune sorcier et son entourage. Le tableau ci-dessous résume le temps d'apprentissage et le nombre d'heures à consacrer chaque semaine au sort pour maîtriser sa formule extrême :

Niveau	Temps d'apprentissage	Heures à consacrer à l'apprentissage
0	Pas de formule extrême	
1	1 mois	2 heures
2	2 mois	3 heures
3	3 mois	4 heures
4	4 mois	5 heures
5	5 mois	6 heures
5+	Pas de formule extrême accessible à de jeunes sorciers	

Remarque : Si les personnages ne parviennent pas à étudier suffisamment longtemps durant une semaine, cela augmente le temps d'apprentissage du sort.

12.2 EFFETS DES FORMULES EXTREMES

Par rapport à un sortilège classique, une formule extrême augmente toutes les variables du sortilège ou développe quelques effets particuliers. Les effets peuvent donc durer plus longtemps, les malus infligés être plus conséquents, ou les bonus octroyés plus importants. Cependant, le malus pour lancer le sort se verra augmenter





également. Maîtriser un sortilège en formule extrême fera cependant diminuer le malus du sort de base. Les effets des formules extrêmes sont indiqués dans les divers tableaux de la manière suivante :

Niv	Nom	Type	Incantation	Cible	Malus	Description
1	Lumière Obscurité	E	Lumos/Nox	X	FC : 0% FE : 0%/10%	Fait jaillir un faisceau de lumière de la baguette (longueur : 5 m). Durée : volontaire Formule extrême : Longueur 10m
2	Colle	S	Agglutino	A/P	FC : -20% FE : 10%/30%	Colle les pieds d'une personne ou les pattes d'un animal au sol. Ceux-ci doivent réussir un jet de FORx3 pour se libérer. Durée : Variable (heures). Formule extrême : FORx4 et durée +1 heure
3	Lien	E	Protéiforme	O	FC : 25%	Lie les objets entre eux de telle sorte que si l'un d'eux est modifié, tous les autres le sont également. Durée : permanent Formule extrême : -

Abréviations : FC : Formule classique et FE : Formule extrême

12.3 APPLICATION DES FORMULES EXTREME

Mais concrètement, est-ce que tous les sortilèges peuvent avoir des formules extrêmes ? La réponse est oui, même si certains sortilèges n'apportent rien de plus que le sortilège classique. Prenons par exemple un sortilège de métamorphose comme « Métamorphose Pierre-Sable ». Ce sortilège ne peut pas être employé en formule extrême, car il n'apportera rien de plus que le sort de base.

Cependant, un autre sortilège, comme le sortilège d'Ascension « Ascendio », qui permet de faire sauter le sorcier dans les airs (maximum POU/2 m) ou à la surface de l'eau, pourra très bien posséder une formule extrême « Ascendio Maxima » qui augmentera les effets du maximum de la distance à POUvoir mètres.

12.4 LIMITATIONS DES FORMULES EXTREMES

Bien entendu, il est impossible pour un jeune sorcier de maîtriser tous ses sortilèges en formules extrêmes. Même s'il y consacre tout son temps libre, délaissant ses études, ses devoirs et ses loisirs, il ne sera au mieux capable de maîtriser qu'une dizaine de formules extrêmes. Comme pour presque toutes les compétences et apprentissages, tout est une question de temps – cette précieuse denrée qui semble tant faire défaut à nos jeunes sorciers. De plus, rappelons-nous que les joueurs incarnent des enfants et que ceux-ci ne sont que rarement enclins à passer des jours enfermés dans leur chambre à apprendre des sorts alors qu'un monde d'aventure les attend à l'extérieur de celle-ci.

12.5 SUBIR UNE FORMULE EXTREME — CAS DE L'APPRENTISSAGE DES SORTS

Comme nous l'avons déjà mentionné dans le chapitre sur l'apprentissage de nouveaux sortilèges, un personnage est capable d'apprendre un sort qui l'affecte au moment où celui-ci est lancé sur lui. En est-il de même pour une formule extrême ? Malheureusement non. Il n'est pas possible d'apprendre une formule extrême quand on la subit. Le personnage peut tout de même effectuer un jet d'apprentissage. Le résultat sera qu'il apprend le sortilège classique s'il ne le maîtrise pas encore.

Règle annexe : Si un personnage subit une formule extrême qu'il est en train d'apprendre, il peut effectuer un jet d'apprentissage comme il le ferait pour apprendre un sortilège. Cependant, l'effet sera de diminuer le temps d'apprentissage de celui-ci de la moitié du temps total d'apprentissage. Subir la formule extrême permet donc d'en retirer un certain apprentissage et de diminuer le temps pour apprendre cette fameuse formule. Par exemple, Fynn est en train d'apprendre la formule extrême de colle « Agglutino Maxima ». Il y a déjà consacré près de 3 semaines. Il lui reste normalement encore 5 semaines pour parfaitement maîtriser ce sort de niveau 2. Subissant la formule augmentée lors de l'une de ses sorties nocturnes, cela lui diminue le temps d'apprentissage de ½ du temps total, soit une diminution de 4 semaines. Effectuant un jet d'apprentissage réussi, il ne lui restera plus qu'une semaine d'apprentissage pour maîtriser parfaitement cette formule extrême. Si Fynn en avait été à quatre semaines ou plus d'apprentissage, subir la formule extrême lui aurait alors permis de maîtriser directement celle-ci.





13 CREATION DE SORTILEGES

Bien que la liste des sortilèges du monde des Sorciers soit déjà considérable, il est clair qu'elle est loin d'être exhaustive. En réalité, le nombre de sortilèges qui existent dans le monde des Sorciers est virtuellement infini. Ceci s'explique par le fait que chaque Sorcier est capable de créer ses propres sortilèges, moyennant quelques connaissances des principes fondamentaux qui régissent leur création ainsi que des connaissances en latin.



Dans ce chapitre, nous allons traiter de la création de sortilèges et des règles qui vous permettront de créer vos propres sorts via un exemple pratique. Une fois les règles de base de création acquises, il ne vous restera plus qu'à laisser parler votre imagination.

13.1 DEFINIR LE TYPE DE SORTILEGES

Avant toute chose, il convient de déterminer à quel type de sortilège appartient celui qu'on désire créer. Pour rappel, les sortilèges se classent en trois catégories : les enchantements, les métamorphoses et les mauvais sorts. En fonction de la manière dont votre sortilège agit, de la manière dont il affecte sa cible, il entrera dans l'une de ces trois catégories. Voici quelques manières d'agir de ces sortilèges en fonction de la catégorie à laquelle ils appartiennent :

Type de sortilège	Manières d'agir sur sa cible
Enchantement	✓ Change la chaleur d'un objet ✓ Contre un mauvais sort, annule ses effets ✓ Fait apparaître ou disparaître un objet ✓ Invoque quelque chose d'immatériel (Bulle, son, lumière, fumée, brouillard, feux d'artifices...) ✓ Lie les personnes par un serment, une promesse, de manière volontaire ✓ Provoque le mouvement d'un objet, lui fait faire une action particulière ✓ Soigne un être vivant
Métamorphose	✓ Change un être vivant en objet ✓ Change un objet ou de la matière inerte en être vivant ✓ Crée un objet à partir du néant : durée temporaire ou permanente ✓ Modifie une partie du corps d'une personne ✓ Sépare la matière ✓ Transforme un objet en un autre objet
Mauvais Sort	✓ Blesse une cible, lui occasionne des dégâts létaux ou non létaux ✓ Change l'état mental d'une cible, influence ses émotions ✓ Désarme la cible ✓ Détruit un objet ✓ Immobilise la cible ✓ Impose sa volonté à une personne via un pacte non volontaire ✓ Maudit une cible, lui inflige des malus ✓ Provoque la maladresse de la cible, la fait chuter, glisser, etc.

Exemples de sortilèges existants : Le classique sortilège de « Lumière » invoque de la lumière au bout de la baguette et appartient donc bien aux enchantements. Le « Maléfice du saucisson » bloque la cible en l'immobilisant et appartient donc bien aux mauvais sorts. Finalement, dernier exemple, le sortilège « Orchideus » crée des fleurs au bout de sa baguette depuis le néant et appartient donc aux métamorphoses.





Divergences avec la table : Bien entendu, vous remarquerez certainement quelques petites erreurs dans les sortilèges tirés des romans par rapport à cette liste, comme c'est le cas du sortilège de « durcissement » par exemple. Celui-ci change un objet en pierre et devrait donc appartenir aux métamorphoses. Or celui-ci a été défini comme un enchantement dans les livres. Ces divergences peuvent exister et dépendent de l'intention du Sorcier lors de la création du sortilège, comme on le verra dans les prochains sous-chapitres.

Sortilège d'Élasticité - Exemple de création de sortilège : Il est souvent fait mention du sortilège « d'Élasticité » dans *Secret à Poudlard*, mais aucune description n'existe. Prenons celui-ci et créons-le pour illustrer les règles ; nous allons compléter la table de sortilège au fur et à mesure. Élasticité permet de rendre les membres élastiques afin que ceux-ci puissent s'étendre et attraper des objets à distance. Il s'agit d'un sortilège qui modifie une partie du corps d'une personne, et il appartient donc aux métamorphoses si on se réfère à notre table.

Niv	Nom	Type	Incantation	Cibles	Malus	Effets
		M				

13.2 CHERCHER DANS CE QUI EXISTE DÉJÀ

Maintenant que vous savez à quelle catégorie appartient votre sort, vous allez devoir déterminer ce que celui-ci fait ; c'est-à-dire son ou ses effets. Il est fort à parier que d'autres sorts ressemblant au vôtre existe déjà. Inspirez-vous de ceux-ci pour la description des effets en évitant de donner trop de détails. Comme vous le constaterez, les sortilèges du monde des Sorciers possèdent des descriptions succinctes, qui permettent une certaine interprétation de la part du lecteur. Souvenez-vous également que plus le sort est puissant et plus il sera difficile à lancer. Une variante du sortilège de lévitation qui permettrait de faire léviter une montagne serait, par exemple, quasiment impossible à lancer pour un Sorcier car il nécessiterait trop de magie.

Sortilège d'Élasticité - Exemple de création de sortilège : En regardant les sortilèges de métamorphose qui existent, celui de « Spongification » peut aider dans notre description de sort. Essayons de partir de celui-ci pour développer les aspects de notre sortilège d'Élasticité.

Niv	Nom	Type	Incantation	Cibles	Malus	Effets
2	Spongification	M	Spongifie	O	FC : 20%	Effet : Permet de transformer sa cible en une substance gélatineuse aux propriétés rebondissantes Durée : Permanente Formule extrême : -

13.3 DETERMINER LES CARACTERISTIQUES DU SORTILEGE

Vous avez désormais une bonne idée de ce que va être votre sortilège et vous avez cherché s'il en existait des semblables dans la table des sortilèges. Vous êtes prêts à en décrire les caractéristiques ; soit :

- ✎ **Une cible (ou plusieurs) :** A pour animal, O pour objet, P pour personne et V pour végétaux et plantes
- ✎ **Des effets :** Une description des effets que le sort donnera.
- ✎ **Contre sort :** S'il existe
- ✎ **Opposition :** Peut-on résister aux effets du sort et, si oui, quelle caractéristique utiliser
- ✎ **Une durée :** Le temps que le sort fait effet.

Sortilège d'Élasticité - Exemple de création de sortilège : Passons maintenant aux détails du sortilège.

- ✎ **Cible :** Pour la cible, ce sera une personne. On complète « Cibles » avec un P
- ✎ **Effets :** On va diviser les effets en deux : Pour l'effet principal : rend les membres élastiques, ce qui leur permet de s'allonger d'un mètre de long. Comme effet secondaire : diminue la FORCE de 1 point. De cette manière, le sort possède un avantage et un désavantage.
- ✎ **Contresort :** On ne va pas mettre de contresort spécifique. Une annulation de métamorphose ou un Finite Incantatem fonctionneront sur celui-ci
- ✎ **Opposition :** Aucune
- ✎ **Durée :** on va mettre une durée fixe de 1 heure, mais libre à vous de mettre plus, moins, ou une durée variable





Niv	Nom	Type	Incantation	Cibles	Malus	Effets
		M		P		Effet principal : Rend les membres élastiques ce qui leur permet de s'allonger d'un mètre de long Effet secondaire : Diminue la FORCE de 1 point Durée : 1 heure

13.4 INCANTATION ET NOM

Vous voici presque arrivé à la fin de la création de votre sortilège. Il vous reste à trouver un nom à celui-ci, généralement en français – même si certains sortilèges possèdent le même nom que leur incantation en latin. Le nom de votre sort traduit généralement ce que celui-ci fait. Restez simple, factuel, et évitez les envolées lyriques – sauf si c'est dans la nature du Sorcier créant le sortilège.

Pour ce qui est de la formule, il vous faudra employer le latin. Mais pas d'inquiétudes, tous les latinistes vous le diront : les incantations latines de Harry Potter, et plus généralement du Wizardingworld, sont faites en « latin de cuisine ». Il s'agit de latin plus ou moins tronqué ou de termes français et anglais modifiés pour « sonner latin ». Rien de grave cependant, le latin employé par les Sorciers diffère quelque peu de celui des Moldus, qui est considéré comme une langue morte. Rien d'étonnant à ce que les formules diffèrent du « latin d'origine » que nous autres Moldus utilisons. En règle générale, les formules employées sont simples : un mot latin, voire deux. Dans le second cas, l'incantation mentionne l'objet en premier mot, puis l'effet à apporter.

Exemple : *Oculus Reparo* est une incantation en deux parties. La première désigne l'objet « *Oculus* » pour les lunettes et « *Reparo* » pour l'action de réparation.

Petits conseils : Si vous n'êtes pas à l'aise avec le latin, d'autres langues peuvent créer des incantations parfaites. Vous pouvez également piocher dans d'autres incantations déjà existantes et les modifier pour votre sortilège.

Sortilège d'Élasticité - Exemple de création de sortilège : On a déjà notre nom, mais il nous reste encore l'incantation. En prenant quelque chose proche de celui de *Spongification* et qui « sonne » latin, on peut prendre « *elasticum* ». Il ne nous reste qu'à compléter notre table

Niv	Nom	Type	Incantation	Cibles	Malus	Effets
	Élasticité	M	Elasticum	P		Effet principal : Rend les membres élastiques ce qui leur permet de s'allonger d'un mètre de long Effet secondaire : Diminue la FORCE de 1 point Durée : 1 heure

13.5 DIFFICULTE ET NIVEAU D'APPRENTISSAGE

Votre sortilège est presque terminé. Il ne reste désormais qu'à lui attribuer un malus pour le lancer et un niveau. Pour rappel :

- ✦ **Niveau d'apprentissage** : Correspond à l'année durant laquelle il est enseigné.
- ✦ **Niveau de difficulté ou malus** : Soit un malus à appliquer à la compétence scolaire associée pour lancer le sort.

Plus votre sortilège est puissant, plus il affecte de cibles, et plus il agit sur une zone étendue, et plus il sera difficile à lancer. Encore une fois, il vous faudra comparer à ce qui existe déjà dans la base. Posez-vous la question suivante en prenant un sortilège existant : mon sortilège est-il plus puissant et plus complexe que celui-ci ? Si oui, alors appliquez un malus plus élevé, si c'est non, alors appliquez un malus plus faible. Si c'est équivalent, félicitations, vous avez trouvé votre malus.

Pour l'année d'apprentissage, appliquez simplement la même règle que pour les potions : un malus de 10% par année scolaire. Un sortilège avec un malus de 40% pour être lancé sera donc appris en quatrième année

Sortilège d'Élasticité - Exemple de création de sortilège : Vu les effets de notre sort, qui ne sont pas bien puissants, et l'effet secondaire, notre sortilège d'élasticité ne sera pas trop complexe à jeter. Il fait cependant partie des métamorphose humaines partielles, ce qui complexifie un peu son utilisation. Un niveau 2 paraît donc approprié. Pour le malus, on applique la règle de 10% par niveau avec un petit peu plus pour la partie « métamorphose humaine partielle ». Mettons donc un 25%.





Niv	Nom	Type	Incantation	Cibles	Malus	Effets
2	Élasticité	M	Elasticum	P	25%	Effet principal : Rend les membres élastiques ce qui leur permet de s'allonger d'un mètre de long Effet secondaire : Diminue la FORce de 1 point Durée : 1 heure

13.6 FORMULE EXTREME

Un dernier point à traiter est de savoir si votre sortilège possède une formule extrême. Les formules extrêmes sont traitées en détail dans l'un des chapitres précédents. Il s'agit, pour faire simple, d'une version améliorée de votre sortilège, dont les effets sont plus puissants. Il se lance avec un malus supérieur et se voit ajouter « maxima » à la fin de son incantation.

Sortilège d'Élasticité - Exemple de création de sortilège : Notre sortilège est maintenant terminé mais on peut sans problème lui trouver une formule extrême. Un « Elasticum maxima » pourrait très bien améliorer l'élasticité de la cible pour lui permettre d'étendre ses membres jusqu'à 2 mètres contre un malus de 2 en FORce par exemple. La durée pourrait aussi passer à 2 heures. Et voilà, le tour est joué et la formule extrême créée !

Niv	Nom	Type	Incantation	Cibles	Malus	Effets
2	Élasticité	M	Elasticum	P	FC : 25% FE : 15% / 35%	Effet principal : Rend les membres élastiques ce qui leur permet de s'allonger d'un mètre de long Effet secondaire : Diminue la FORce de 1 point Durée : 1 heure Formule extrême : Allongement = 2 mètres / Malus en FORce = 2 / durée = 2 heures.

13.7 CREER UN SORT QUAND ON EST UN ELEVE

Nous en avons désormais terminé avec les règles de création de sortilèges et vous savez tout ce qu'il faut savoir pour créer vos propres sorts. Mais concrètement, qu'est-ce que cela donne durant vos parties ? Comment un élève peut-il créer un sortilège et de quoi a-t-il besoin ?

Quand nous parlons d'élèves, nous parlons d'enfants. Ceux-ci ne possèdent donc pas toutes les connaissances nécessaires pour créer de nouveaux sortilèges. Mais ils possèdent cependant quelque chose qui fait défaut à de nombreux Sorciers adultes : l'intuition.

Cette intuition est très importante quand on crée des sorts, car les sorts fonctionnent certes avec des règles – comme un tracé particulier et une incantation qui doit être prononcée au plus juste (ce n'est pas Hermione Granger qui dira le contraire) – mais ce n'est pas tout. Les sortilèges peuvent tous se lancer sans baguette, voire même de manière informulée. Cela signifie qu'il est un point bien plus important quand on lance un sortilège : la matérialisation de celui-ci dans son esprit. Plus un Sorcier parvient à s'imaginer le sortilège qu'il désire lancer, plus il l'imagine en détails, et plus celui-ci se matérialise facilement. Et s'il y a bien une chose pour laquelle les enfants sont doués, c'est l'imagination

Créer un sort pour eux n'est donc pas si complexe, mais les résultats sont parfois étonnants. Des maladroites en latin pour l'incantation qui donnent une mauvaise orientation au sortilège, un tracé mal calculé qui ajoutera certains effets non-désirés, sont légion lors des premiers tests, mais rien que ne puisse arranger quelques recherches en bibliothèque et quelques heures passées à s'entraîner dans l'une des salles abandonnées de l'école, idéalement hors des heures de cours pour éviter les regards des curieux. Au final, un élève qui désire créer un sortilège nouveau devra :

- ✍ Avoir des connaissances dans le type de sort idoine, et donc dans la compétence scolaire qui y est rattachée : Enchantements, Métamorphose ou Mauvais sorts.
- ✍ Avoir des connaissances en latin sorcier ou latin moldu
- ✍ Effectuer quelques recherches sur la manière de créer des sorts : via la bibliothèque ou des professeurs
- ✍ S'entraîner, tester, corriger ses erreurs et recommencer jusqu'à ce que celui-ci soit maîtrisé.

Quelques pistes pour les sortilèges puissants : Il est dit dans les romans que la création de sortilèges est rendue plus ou moins simple en fonction de la position des étoiles, qui favorisent certains types de sortilèges au détriment d'autres. De bonnes connaissances en astronomie peuvent donc s'avérer utiles voire nécessaires pour améliorer les chances du Sorcier de créer un sortilège.





14 FARCES POUR SORCIERS FACETIEUX, CREATION D'OBJETS MAGIQUES MAISONS



Peu importe le temps que cela prendra, il est forcément un moment où les joueurs se poseront la question suivante « est-ce que mon personnage peut créer un objet magique ? ». Tous ceux et celles qui ont déjà lu les romans le savent, il est tout à fait possible pour un jeune sorcier motivé de créer ses propres objets magiques avec un peu d'inventivité et pas mal de travail. Carte du Maraudeur et autres farces et attrapes en tout genre n'en sont que quelques exemples parmi les possibilités qui s'offrent aux personnages.

Ce chapitre donnera les différentes étapes nécessaires à la création d'objets magiques de faible puissance. Le but ici n'est pas de permettre aux personnages la fabrication d'armures enchantées ou autres capes d'invisibilité surpuissantes, mais bien de donner les grandes lignes pour la fabrication de petits objets qui faciliteront leur scolarité et leurs escapades nocturnes. Il s'agira donc plus de « bricolages » que de réels objets magiques de professionnels, mais ceux-ci s'avèreront indispensables une fois créés.

14.1 KIT DU PARFAIT BRICOLEUR

Si l'entreprise est possible, elle n'en est pas moins compliquée et nécessitera certainement plus d'une année pour être menée à bien. En réalité, plus un objet est complexe, plus il possède de facultés et plus il sera long à fabriquer. Rien n'empêche cependant d'y aller par étapes. La carte du Maraudeur n'a certainement pas été fabriquée en une nuit et celle-ci a dû passer par différentes étapes pour prendre la forme qu'elle possède aujourd'hui. Mais alors, que faut-il pour fabriquer des objets magiques ? Quelles sont les compétences nécessaires pour ce faire ?

Comme il sera nécessaire de transférer certaines facultés à un objet, il faudra nécessairement passer par la compétence potions. Métamorphose et enchantement peuvent également être importants, tout comme Mauvais sort, en fonction des effets que vous désirez transmettre à votre objet. Finalement, toutes les compétences de connaissances peuvent s'avérer un plus pour la recherche de capacités, d'effets, ainsi que pour les éventuels tests déjà faits sur certaines créations.

Plusieurs potions existent et permettent d'extraire, stocker et transférer une faculté magique d'une plante, d'un animal ou d'un autre objet magique à un objet et de rendre ce transfert permanent. La plupart sont des potions de niveau moyen, voire avancé, aussi les élèves devront travailler d'arrache-pied pour pouvoir les mettre au point. Voici ces potions et leurs effets :

Niveau	Nom	Rareté des ingrédients	Cible	Malus	Descriptions
3	Duplication	Rares	A/O/V/X	-30%	Cette potion s'imprègne d'une capacité magique d'une créature, d'un objet, d'une plante ou un sort sans dénaturer celui-ci. Plus qu'une extraction, il s'agit d'une duplication d'une capacité ou d'un effet. Une fois faite, la potion obtenue pourra être employée pour transférer son effet à un objet. Consommée, cette potion n'a d'autre effet que de donner une nausée atroce durant plusieurs heures à celui qui la boit. Remarque : il faut un chaudron suffisamment grand pour immerger entièrement l'objet, l'animal ou la plante dedans.
3	Vérification	Communs	X	-30%	Cette potion quelque peu particulière possède un effet très recherché par tous ceux qui fabriquent des potions, car elle permet de vérifier que celles-ci fonctionnent correctement. Quand on verse quelques gouttes d'une potion à l'intérieur d'une potion de vérification, celle-ci change de couleur pour indiquer si la potion possède les effets recherchés. Très pratique pour ne pas consommer de potions ratées et lors d'enchantements magiques.



4	Énergie magique	Communs	O	-40%	Permet de créer une énergie qui servira à alimenter une machine, un objet quelconque durant quelques heures, voire plus. Permet également de doter un objet d'une énergie interne qui lui permettra de fonctionner de manière autonome.
4	Transfert	Rares	A/O/V	-40%	Cette potion sert de liant entre une potion de duplication et un élément qu'on désire enchanter. Celle-ci permet de transférer les effets de la potion de duplication vers un animal, un objet ou une plante afin qu'il acquière celle-ci. Combiné avec une potion d'énergie magique et de combinaison, ce transfert devient permanent. Remarque : Attention cependant, les transferts vers les êtres vivants peuvent avoir des effets aléatoires difficiles à prévoir.
5	Combinaison	Communs	O	-60%	Cette potion n'a pas d'effet particulier si ce n'est qu'elle permet de combiner les effets de différentes potions et sorts dans une seule potion. Effet secondaire : de nouveaux effets aléatoires peuvent apparaître.
5	Conscience	Rares	O	-50%	Cette potion permet de stocker un filament de Pensine ou l'esprit d'une créature préalablement extrait pour doter un objet d'une conscience (Intelligence 1d6)

14.2 LES 8 ETAPES DE LA CREATION D'OBJETS MAGIQUES ET DE FARCES ET ATTRAPES

Vous voilà désormais prêt à débiter votre création. Vous possédez toutes les connaissances théoriques et les ingrédients nécessaires pour mener à bien votre projet. Il ne reste maintenant qu'à savoir dans quel ordre procéder. Voici donc les quelques étapes à suivre pour la création de votre objet :

1. **Posséder un objet sur lequel appliquer vos potions :** Cela peut paraître bête à dire, mais plus l'objet s'approche de ce que vous voulez faire, plus il vous sera facile de procéder par la suite. Posséder un parchemin de bonne taille quand on désire le changer en carte magique est indispensable. Vous pouvez toujours prendre une dalle en pierre, mais cela risque d'être plus difficile à transporter. Si l'objet de base vous manque, pensez que la métamorphose permet de modifier des éléments anodins en éléments bien utiles pour les sorciers.
2. **Créer des potions de vérification ou posséder le Révélasort de Scarpin :** Cela vous permettra de vérifier si les potions suivantes fonctionnent correctement ou non. Le sortilège d'enchantement de quatrième année « Révélasort de Scarpin » peut remplacer la potion de vérification, ce qui vous économise du temps et du travail. Cette étape n'est pas obligatoire, mais vu le travail que vous allez devoir investir dans la création de votre objet magique, il serait dommage que tout tombe à l'eau pour une potion mal préparée.
3. **Créer les potions de duplication :** Créer des potions de duplication afin de récupérer les divers effets voulus pour l'objet (résistance au feu, hydrophobie, effet caméléon, etc.). Cela implique de posséder les sorts, objets, animaux ou autres plantes dont vous voulez extraire les effets, du moins lors de la préparation de la potion. Allez-y par étapes et, quand toutes vos potions sont prêtes (et vérifiées), passez à la suite.
4. **Créez une ou plusieurs potion(s) d'énergie magique :** Si vous voulez que les effets de vos potions durent, il leur faudra de l'énergie pour alimenter les sorts. Plus l'objet est gros et plus il lui faudra d'énergie, alors pensez-y si vous voulez enchanter votre lit ou tout autre élément de mobilier. Plus vous ajoutez de capacités et plus il vous faudra également d'énergie pour les faire fonctionner.
5. **Créez une ou plusieurs potion(s) de transfert :** Deux choix s'offrent à vous désormais : transférer les effets un par un, ou plusieurs à la fois. Pour la première option, effectuez le premier transfert vers votre objet à l'aide d'une potion de duplication et d'une potion d'énergie magique. Via votre potion de transfert, vous allez pouvoir transférer la capacité magique souhaitée dans l'objet en question. Si vous voulez transférer plusieurs effets en une seule fois, faites l'étape 6 en premier.
6. **Créez une ou plusieurs potion(s) de combinaison :** Cette potion permettra de combiner les effets de toutes vos potions de duplication, jusqu'à 5 potions. Grâce à elle, une seule potion d'énergie magique et de transfert sera nécessaire pour doter – en une fois – votre objet magique de tous les effets voulus. Pour les éventuels effets secondaires, faites un jet de chance et croisez les doigts.
7. **Créez une potion de conscience :** Cette étape est facultative, car elle dote l'objet d'une intelligence (1d4+1 à 1d6+1 en fonction de la créature). Très pratique, cette potion nécessite tout de même de s'attaquer à une créature pour lui voler sa conscience et la placer dans un objet, ce qui peut être moralement discutable. Le transfert de la conscience dans l'objet se fait également grâce à une potion de transfert.
8. **Choisissez un nom qui en jette à votre objet et amusez-vous :** Il ne vous reste plus qu'à tester votre création sur le terrain.



14.3 QUELQUES EXEMPLES

14.3.1 CARTE MAGIQUE DU CHATEAU DE POUDLARD

Description : On ne va pas refaire ici la carte du Maraudeur mais une simple carte du château qui possède certaines capacités particulières et qui pourra être très utile pour les escapades nocturnes. Elle possèdera – entre autres – la capacité de s’effacer pour redevenir vierge, la faculté de repousser l’eau et de ne pas brûler.

Fabrication par étape :

1. *Le support sera un grand parchemin.*
2. *Dessiner les plans du château.*
3. *Préparer 6 potions de vérification ou maîtriser le Révélasort de Scarpin.*
4. *La carte possède trois propriétés. Il faudra donc trois potions de duplication. Pour la faculté d’effacer le plan, les élèves peuvent choisir d’extraire la faculté des fées à se rendre invisible. Pour la résistance au feu, ils peuvent employer des œufs de Serpencendre ou une Salamandre, et pour l’hydrophobie, employer le sort Hydrophobie ou Sécheresse.*
5. *Une seule potion d’énergie magique est nécessaire car le transfert se fera en une fois.*
6. *Créer une potion de transfert.*
7. *Créer une potion de combinaison.*
8. *Vérifier les diverses potions.*
9. *Combinaison des potions de duplication et d’énergie magiques avec celle de combinaison.*
10. *Effectuer le transfert de la potion dans le parchemin et faites un jet de chance.*

14.3.2 COFFRET ANTIVOL A ALARME

Description : Marre de vous faire voler vos affaires ? Protégez-les en les plaçant dans un coffret qui résiste au sortilège d’attraction et qui fait retentir une alarme quand on tente de l’ouvrir sans votre permission.

Fabrication par étape :

1. *Le support sera un coffret en bois ou en acier.*
2. *Préparer 6 potions de vérification ou maîtriser le Révélasort de Scarpin.*
3. *Le coffret possède deux propriétés. Il faudra donc deux potions de duplication. Pour la faculté de résister au sort d’attraction, le sort anti-attraction sera parfait. Pour l’alarme, le sortilège Cridurut fera parfaitement l’affaire.*
4. *Deux potions d’énergie magique sont nécessaires car le transfert se fera en deux fois pour éviter les éventuels effets secondaires.*
5. *Créer deux potions de transfert.*
6. *Vérifier les diverses potions.*
7. *Effectuer le transfert des potions de duplication et d’énergie magiques dans le parchemin.*
8. *Par la suite, un éventuel sortilège de pacte permettrait d’améliorer le coffret pour que l’alarme résonne uniquement dans la tête du possesseur quand on tente de voler le coffret.*

14.3.3 LUNETTES AUTO-REPARANTES

Description : Marre que vos lunettes se cassent sans cesse ? Avec ce petit bricolage, il vous suffira de remplacer les morceaux les uns à côté des autres pour que tout se répare de lui-même.

Fabrication par étape :

1. *Le support est bien entendu vos lunettes.*
2. *Préparer 3 potions de vérification ou maîtriser le Révélasort de Scarpin.*



3. *Les lunettes posséderont une propriété magique. Il faudra donc une potion de duplication dans laquelle on lancera le sort de réparation pour les lunettes « Oculus Reparo ».*
4. *Créer une potion d'énergie magique.*
5. *Créer une potion de transfert.*
6. *Vérifier les diverses potions.*
7. *Effectuer le transfert des potions d'énergie magique et de duplication dans les lunettes.*

14.3.4 PÂTISSERIES CRACHE-LIMACE

Description : Vous voulez vous venger de vos camarades, rien de tels que des pâtisseries qui leur feront cracher des limaces pendant quelques heures !

Fabrication par étape :

1. *Le support est une pâtisserie, comme un muffin par exemple.*
2. *Préparer 2 potions de vérification ou maîtriser le Révélasort de Scarpin.*
3. *La pâtisserie n'aura qu'un seul effet, celui du sort du sortilège crache-limace. Il ne faudra donc qu'une seule potion de duplication.*
4. *Créer une potion de transfert.*
5. *Vérifier les diverses potions.*
6. *Effectuer le transfert de la potion de duplication dans la pâtisserie.*
7. *Faire consommer la pâtisserie. L'effet durera le même temps que si le sortilège avait été lancé au moment de la consommation.*

Remarque : Comme le sort ne se veut pas permanent et que le support est dégradé à la consommation, aucune potion d'énergie magique n'est nécessaire.

14.3.5 POTION DE PERCEPTION DE LA MAGIE

Description : Vous voulez posséder la capacité de percevoir la magie alentours durant quelques minutes.

Fabrication par étape :

1. *Le support est une autre potion qui à trait à la perception par exemple. Pour ce faire, une potion Oculus ou Cinq Sens fera très bien l'affaire.*
2. *Préparer 4 potions de vérification ou maîtriser le Révélasort de Scarpin.*
3. *Préparer la potion de support.*
4. *La potion finale aura deux effets, celui de base et celui de perception de la magie. Pour la seconde faculté, vous pouvez employer la capacité de la Ciseburine via une potion de duplication.*
5. *Créer une potion de combinaison (pas besoin de potion de transfert car on désire uniquement combiner l'effet de la seconde potion dans la première).*
6. *Vérifier les diverses potions.*
7. *Combinaison des deux potions.*

14.4 DOTER UN OBJET D'UNE INTELLIGENCE

Nous touchons ici à un sujet délicat qui fait polémique dans le monde des sorciers. Doter un objet magique d'une conscience ou d'intelligence peut paraître une bonne idée de prime abord, car elle permet de rendre de nombreux services aux sorciers et sorcières qui le possèdent. Il est cependant difficile d'obtenir une intelligence capable de maîtriser les objets les plus complexes. Diverses méthodes existent pour doter des objets d'une intelligence plus ou moins développée, mais toutes ne sont pas simples à mettre en place. Voici quelles sont les méthodes utilisées en fonction de la complexité des tâches dont on veut doter son objet :

Pacte : il s'agit de la méthode la plus simple à employer pour autant que le sorcier qui s'y attèle possède de bonnes connaissances en runes. Chaque rune peut doter un objet d'un ordre ou d'une fonction simple et ne



nécessite, pour être fonctionnelle, qu'une encre magique spécifique à l'écriture des runes. Le problème de cette méthode est que les runes ne sont pas très précises et ne peuvent en aucun cas faire preuve d'initiative. Elles se contentent de faire ce pour quoi on les a dessinées ou gravées.

Exemple : Origamis animés qui peuvent voler ou courir d'eux-mêmes.

Extrait de pensine : l'extrait de pensine permet un peu plus de liberté. Bien entendu, il nécessite de posséder les potions adéquates pour pouvoir stocker les diverses pensées qu'on désire transférer à son objet. L'objet est alors partiellement conscient et pourra agir en fonction des instructions données, mais uniquement dans les domaines pour lesquels il a été conçu.

Effet secondaire : certains travers du créateur semblent mystérieusement se transmettre à l'objet, tout comme certains traits de son caractère.

Exemple : tableau magique.

Transfert de conscience : Il s'agit de la plus efficace des méthodes, même si celle-ci est discutable. Elle revient à prendre l'esprit d'une créature, le lui retirer et en doter son objet. La créature devient alors l'objet, mais cela ne se fait pas sans beaucoup d'effets secondaire. Il vous faudra, par exemple, dresser votre créature/objet pour lui apprendre à bien se comporter. Beaucoup de sorciers emploient des sorts de modification de mémoire ou alors des sorts d'oubliette pour « repartir à zéro ». Votre créature/objet sera doué de réflexion, capable d'apprendre, mais restera toujours une créature magique dans l'âme, avec tous les risques que cela implique.

Exemple : Horloges intelligentes percevant et indiquant le taux de danger.

Remarque : Nombre de sorciers et sorcières qui créaient des objets magiques dotés d'intelligence et de conscience employaient des Elfes de maison, qui ne sont pas considérés comme des êtres et qui n'ont donc pas les mêmes droits que les sorciers.





15 LEGILIMANCIE ET OCCLUMANCIE



15.1 LEGILIMANCIE

« Les pensées ne sont pas un livre qu'on ouvre et qu'on peut feuilleter tout à loisir. Elles ne sont pas gravées à l'intérieur du crâne, à la disposition du premier intrus qui passera par là. L'esprit est une chose complexe qui comporte plusieurs couches successives. [...] Ceux qui maîtrisent la Legilimancie sont capables, dans certaines conditions, de plonger dans l'esprit de leurs victimes et d'interpréter correctement ce qu'ils y découvrent. »

– Severus Rogue (OP21)

- ✦ **Définition :** La Legilimancie est une aptitude magique permettant à un sorcier de pénétrer l'esprit d'une personne afin d'en extraire des pensées, des souvenirs ou des émotions. Cette aptitude peut également faire passer ses propres pensées ou émotions chez une autre personne.
- ✦ **Pratiquants :** Les pratiquants de la Legilimancie sont appelés des Legilimens. Le moyen de se protéger de la Legilimancie est une autre aptitude, appelée l'Occlumentie. La Legilimancie est un don de naissance, mais peut rester latent durant de nombreuses années. Certaines personnes possèdent également ce don en ne le maîtrisant que de manière instinctive et sans savoir de quoi il s'agit.
- ✦ **Utilisation :** Même si de nombreux sorciers et sorcières emploient la Legilimancie sans employer de baguette ou d'incantation, un sortilège Legilimens existe et peut être employé pour pénétrer dans les pensées d'une personne. Le Choixpeau magique employé pour la cérémonie de répartition à Poudlard emploie une certaine forme de Legilimancie pour déterminer dans quelle Maison répartir les élèves.
- ✦ **Enseignement :** La Legilimancie n'est normalement pas enseignée aux jeunes sorciers, car elle peut représenter un danger pour ceux qui l'emploient et pour ceux qui en sont victimes. Certaines personnes sont cependant nées avec ce don et doivent apprendre à le maîtriser pour ne pas représenter une menace pour autrui. Dans ce cas, l'art de la Legilimancie peut être enseigné par un professeur lors de cours particuliers.
- ✦ **Conditions :** Bien que pouvant être pratiquée à distance, la Legilimancie est plus simple à utiliser quand on se trouve physiquement proche de la personne. De la même manière, plus la personne est calme et sur ses gardes et plus il sera difficile de pénétrer son esprit. Pour faciliter l'utilisation de cette aptitude, un contact visuel est important. Les plus entraînés des Legilimens n'ont plus besoin de baguette ou d'incantation pour pénétrer les pensées d'une personne. Pour eux, un seul regard suffit.
- ✦ **Restrictions :** Comme pour le Veritaserum – qui est strictement contrôlé par des lois du Ministère de la Magie – les mêmes mesures doivent s'appliquer à la Legilimancie. On ne sait pas si – comme pour les Animagus – les Legilimens doivent être déclarés et s'ils sont soumis à certaines restrictions.
- ✦ **Dangers :** Si un Legilimens peut lire les pensées ou instiller de faux souvenirs à une personne, il est également vulnérable en cas de protection de la part de sa cible. Si celle-ci parvient à bloquer lorsque le sortilège est lancé, elle pourra alors pénétrer dans ses pensées sans que le lanceur puisse se protéger.



15.2 OCCLUMANCIE

- ✦ **Définition** : L'Occlumanie est une branche obscure de la magie qui est peu connue et pratiquée, car peu de personnes sont en contact avec une personne capable de pénétrer dans leurs pensées. L'Occlumanie est une aptitude permettant de protéger son esprit des intrusions extérieures. Elle permet, par exemple, de bloquer un Legilimens ou d'arrêter certaines facultés magiques d'animaux fantastiques.
- ✦ **Pratiquants** : Les pratiquants de l'Occlumanie sont nommés des Occlumens.
- ✦ **Utilisation** : Employer l'Occlumanie nécessite de vider sa tête de toutes émotions et pensées inutiles. Une grande maîtrise de soi est donc nécessaire pour arriver à maîtriser cette faculté. Pour cette raison, les enfants et plus encore les adolescents ont quelques difficultés à maîtriser l'Occlumanie. Le processus est en quelque sorte identique à la lutte contre le sortilège d'Imperium.
- ✦ **Enseignement** : Seules les personnes qui sont en contact avec des Legilimens ou des créatures pouvant envahir leurs pensées apprennent l'Occlumanie. Dans ces cas, les élèves peuvent recevoir des cours particuliers venant de professeurs pouvant pratiquer la Legilimanie.
- ✦ **Conditions** : Quand un sorcier se protège d'une attaque d'un Legilimens, il se doit d'être calme et de ne penser à rien afin de l'empêcher de pénétrer dans ses pensées. Une fois fait, il pourra désarmer la personne à l'aide d'un sortilège ou se protéger du sort par l'emploi d'un sort de protection. Les Occlumens les plus accomplis peuvent bloquer les Legilimens sans devoir employer de sortilèges de protection ou de désarmement en compartimentant leur esprit. Dans ce cas, une partie de leurs pensées est tournée vers la protection contre les intrusions et l'autre sur ce que le sorcier est en train d'accomplir.
- ✦ **Restrictions** : Comme l'Occlumanie est une technique de défense, elle n'est pas soumise à une quelconque restriction.
- ✦ **Dangers** : L'Occlumanie est très difficile à pratiquer quand la personne se trouve dans un état d'agitation avancé ou lorsqu'elle est trop relaxée. Une personne endormie, par exemple, ne pourra que difficilement se protéger contre les intrusions d'un Legilimens. La colère est également un frein à l'Occlumanie et empêchera presque toujours une personne de la pratiquer.

15.3 LEGILIMANCIE ET OCCLUMANCIE DANS HARRY POTTER JDR

L'Occlumanie ou la Legilimanie sont des aptitudes qui peuvent être possédées par un sorcier dès sa naissance. La majeure partie des Occlumens et des Legilimens ont cependant développé leurs compétences au fil d'un entraînement long et ardu. Dans certains cas, ces aptitudes peuvent également apparaître spontanément au cours de l'enfance du sorcier. Qu'il s'agisse d'aptitudes innées ou apprises par la suite, ces aptitudes peuvent être développées lors de cours particuliers ou par un apprentissage individuel. Ces deux aptitudes peuvent être choisies lors de la création du personnage dans le choix des avantages contre la dépense de points de création. Un cas particulier existe également pour le « Coup de pouce du Destin : Hérité »

Cas du Coup de pouce du Destin : La Legilimanie et l'Occlumanie peuvent également être obtenue en tirant le coup de pouce du destin « Hérité ». Dans ce cas, les deux compétences se présentent sous cette forme :

Nom	Description	Maîtrise de base	Maîtrise maximale
Legilimanie innée	Capacité de pénétrer les pensées d'une personne pour en extraire les souvenirs et d'en modifier la nature. Cette compétence peut être utilisée sans l'emploi d'une baguette et sans sortilège.	50%	95%
Occlumanie innée	Capacité de se protéger d'une intrusion mentale. Cette compétence peut être utilisée sans l'emploi d'une baguette et sans sortilège.	50%	95%



16 ANIMAGUS

16.1 DEVENIR ANIMAGUS

Un Animagus est un sorcier qui possède la capacité de se métamorphoser à volonté en un animal qui correspond à sa personnalité. Nécessitant de nombreuses années d'apprentissage pour maîtriser parfaitement le processus, le sorcier qui tente de devenir Animagus doit en plus s'attendre à des déceptions, car il lui est impossible de savoir en quel animal il se changera avant d'avoir effectué sa première transformation. Le processus est ensuite irréversible et il lui sera par la suite impossible de modifier cet animal. En raison de la complexité de cet apprentissage, mais également des potentiels problèmes que peuvent provoquer les Animagus, le ministère de la Magie surveille de très près les personnes voulant le devenir ou ayant déjà développé cette capacité.

Selon J.K. Rowlings, « devenir Animagus est le fruit d'un processus complexe en 10 étapes :

- *Conservez une feuille de mandragore dans la bouche pendant un mois entier (entre deux pleines lunes). Cette feuille ne doit en aucun cas être avalée ou retirée de la bouche. Si la feuille est extraite de la bouche, le processus doit être repris à zéro.*
- *La pleine lune venue, retirez la feuille et placez-la, baignée de salive, dans une petite fiole en cristal exposée au clair de lune (si le ciel est nuageux cette nuit-là, il vous faudra trouver une nouvelle feuille de mandragore et renouveler l'expérience). Ajoutez à la fiole l'un de vos cheveux ainsi qu'une cuillère en argent de rosée recueillie en un lieu qui n'a été ni exposé au soleil, ni foulé par l'homme pendant sept jours entiers. Enfin, ajoutez la chrysalide d'un Sphinx tête-de-mort au mélange et placez-le dans un endroit sombre et calme. Veillez à ne pas le regarder ni le déranger de quelque manière que ce soit jusqu'au prochain orage.*
- *En attendant l'orage, suivez les instructions suivantes : au lever et au coucher du soleil, placez l'extrémité de votre baguette magique sur votre cœur et prononcez l'incantation suivante : "Amato Animo Animato Animagus"*
- *L'arrivée de l'orage peut prendre plusieurs semaines, plusieurs mois, voire plusieurs années. Tout au long de cette période, votre fiole de cristal devra rester au calme et être tenue éloignée des rayons du soleil. Une exposition au soleil provoquera les pires mutations possibles. Résistez à la tentation d'aller voir votre potion tant que l'orage n'aura pas éclaté. Si vous répétez consciencieusement l'incantation matin et soir comme indiqué plus haut, vous finirez par percevoir un second battement de cœur lorsque vous pointerez votre baguette sur votre poitrine. Ce battement pourra être plus ou moins intense que le premier. Ne changez rien. Continuez à répéter l'incantation aux heures dites, et ce quoiqu'il advienne.*
- *Dès l'apparition du premier éclair dans le ciel, rendez-vous sur-le-champ à l'endroit où vous avez caché votre fiole de cristal. Si vous avez respecté scrupuleusement les étapes ci-dessus, vous y trouverez une potion rouge sang.*
- *Rendez-vous aussitôt dans un endroit sûr et suffisamment grand où vous pourrez procéder à votre transformation à l'abri du danger et des regards. Placez l'extrémité de votre baguette magique sur votre cœur et prononcez l'incantation "Amato Animo Animato Animagus", puis avalez la potion d'un trait.*
- *Si tout s'est passé comme prévu, vous éprouverez alors une vive douleur et votre rythme cardiaque sera deux fois plus rapide et intense. La forme de la créature que vous êtes sur le point d'incarner se dessinera dans votre esprit. Ne tremblez pas. Il est maintenant trop tard pour échapper à la transformation que vous avez désirée.*
- *La première transformation est généralement douloureuse et effrayante. Vos vêtements et tout ce que vous portez (bijoux, lunettes) fusionnent avec votre peau pour se transformer en fourrure, écailles ou épines. Gardez votre calme, sous peine de voir votre instinct animal prendre le dessus et de faire quelque chose de stupide (comme tenter de bondir au travers d'une fenêtre ou foncer tête baissée dans un mur, par exemple).*
- *Une fois votre transformation terminée, vous devriez recouvrer votre aisance. Nous vous recommandons vivement de ramasser votre baguette pour la mettre en lieu sûr, dans un endroit où vous pourrez la retrouver facilement en reprenant forme humaine.*
- *Pour ce faire, formez une image mentale aussi précise que possible de votre corps humain. Cela devrait suffire à déclencher la transformation, mais ne paniquez pas si celle-ci n'intervient pas immédiatement. Avec le temps, vous parviendrez à passer de votre forme humaine à votre forme animale à volonté, et ce en visualisant simplement la créature en question. Les Animagi les plus aguerris peuvent se transformer sans l'aide de leur baguette magique.¹ »*

16.2 DETERMINER EN QUEL ANIMAL ON SE TRANSFORMERA

Bien que le sorcier ne puisse savoir en quel animal il se transformera, les joueurs désireront certainement déterminer quel pourrait être celui-ci. Le petit test ci-dessous permettra de définir, à l'aide de questions-cibles sur le comportement et le caractère du personnage, vers quel genre d'animal tendra sa transformation si celui-ci devenait Animagus :

1

[Nouvelles de Poudlard : Héroïsme, Tribulations et Passe-temps Dangereux](#)





1) Un professeur te donne une heure de colle pour une erreur de l'un de tes amis

- ☾ Tu n'as pas d'amis, tu le dénonces.
- ☒ Perplexe, tu décides de ne rien dire pour le moment et d'aller le voir à la fin de l'heure pour lui expliquer calmement.
- ♠ Tu couvres ton ami et prends la punition pour toi.
- ♠ Tu commences par t'indigner mais tu finis quand même par accepter la punition, même si tu n'y es pour rien.
- * Craintif, tu acceptes sans rien dire car tu ne veux pas attirer encore plus l'attention sur toi.
- ♠ Tu décides d'accepter la colle, mais te promets de te venger par la suite.

2) Un autre élève te bouscule par pure méchanceté

- ☒ Tu lui demandes des explications.
- ♠ Tu comptes sur l'intervention de tes amis pour te défendre
- ☾ Comment ose-t-il ? Tu lui fais payer cet affront au centuple.
- * Tu lui souris timidement et tu t'excuses.
- ♠ Tu l'ignores mais tu promets de te venger quand il aura le dos tourné.
- ♠ Tu le bouscules à ton tour.

3) Quel est ton endroit préféré à Poudlard ?

- ☒ La bibliothèque
- ☾ Les cachots
- * La salle commune de ta Maison
- ♠ Le terrain de Quidditch
- ♠ La Grande Salle
- ♠ Les couloirs et leurs cachettes

4) Dans quelle boutique ou magasin aimerais-tu travailler ?

- ♠ La ménagerie magique
- ☒ La librairie
- * Magasin de farces et attrapes
- ☾ Barjow et Beurk
- ♠ Magasin de Quidditch
- ♠ La banque de Gringotts

5) Selon toi, ton plus grand défaut est... ?

- ♠ Impulsivité
- * Timidité
- ☾ Caractériel
- ♠ Revanchard
- ♠ Naïveté
- ☒ Introverti

6) Quel est le comportement que tu ne supportes pas ?

- ♠ L'hypocrisie
- ♠ La lâcheté
- ☒ L'ignorance
- ♠ Obéissance aveugle
- * Méchanceté gratuite
- ☾ L'altruisme

7) Quelle serait la pire des choses qu'on puisse te demander de faire à l'un de tes amis ?

- ☾ Tant qu'il y a un gain à la hauteur de la demande, rien.
- ♠ De rompre une promesse que tu lui as faite.
- ♠ De l'abandonner alors qu'il est en danger.

- ☒ D'employer tes connaissances pour lui nuire.
- * Prendre sa place pour recevoir les honneurs qui lui sont dus.
- ♠ D'appliquer scrupuleusement les règles pour lui nuire.

8) Dans quelques années, quel métier te verrais-tu faire ?

- ☒ Professeur
- ♠ Auror
- * Travail de fonctionnaire (Ministère de la magie, Oubliators, Gringotts, ...)
- ☾ Bourreau d'animaux dangereux
- ♠ Département des accidents et catastrophes magiques
- ♠ Guérisseur, infirmier à St-Mangouste, etc.

9) Pour toi, quelle est l'importance de ta famille ?

- * Un cadre rassurant qui te sert de référence dans tes choix.
- ♠ Même si tu l'aimes, trop de règles à respecter qui freinent ta liberté d'agir à ta guise.
- ☒ Une source de savoir et de connaissances.
- ♠ Les personnes les plus importantes au monde.
- ♠ Un exemple qui te pousse à te dépasser et à donner le meilleur de toi-même.
- ☾ Un frein à tes ambitions, mêmes si elle peut s'avérer utile de temps à autre.

10) Pour toi, les études sont ?

- ♠ Un moyen de te mesurer à d'autres personnes.
- ♠ Un moyen de te faire de nouveaux amis.
- ☒ Le moyen d'apprendre de nouvelles choses et ouvrir ton esprit au monde qui t'entoure.
- ♠ Quelle barbe, mais peut-être qu'il y a moyen d'en retirer quelque chose d'intéressant pour s'amuser.
- ☾ L'un des nombreux moyens de parvenir à tes objectifs.
- * La partie la plus structurée et rassurante de ta vie, tu aimerais qu'elles puissent durer pour toujours.

11) Tu te retrouves par hasard dans les couloirs après le couvre-feu. Que fais-tu ?

- ♠ Vous avez dit par hasard ? Tu ne crois pas, non ! Il est temps de partir en exploration.
- ♠ Maintenant que tu y es, autant en profiter pour explorer un peu.
- ☒ Tu ferais mieux de retourner dans ton dortoir avant de te faire attraper.
- * Il ne te reste plus qu'à trouver un préfet ou un professeur pour te dénoncer et te faire raccompagner dans ton dortoir.
- ♠ Tu risques de causer du tort à tes amis et aux autres élèves de ta Maison, tu dois te dépêcher de rentrer sans te faire attraper
- ☾ Un couvre-feu ? Mais qui ça intéresse ? Tu vas où tu veux quand cela te chante !

12) On t'a volé un objet auquel tu tiens. Comment fais-tu pour le récupérer ?

- ☒ Avec de la persuasion et une touche de baratin, tu es sûr qu'on te rendra ton bien et qu'on s'excusera en prime.
- ☾ Tu t'arrange pour lui voler quelque chose en retour. On procèdera alors à un échange.
- * Tu vas voir le Professeur responsable de ta Maison, les adultes sont plus aptes que toi à régler ce problème.
- ♠ Comment ose-t-il te voler, tu sens que quelques claques lui feront le plus grand bien !





- ♣ Ce château est plein de dédales et d'alcôves, il risque fort de tomber sur un os au prochain tournant ou de glisser dans les escaliers.
- ♣ Tes amis et toi allez avoir une petite discussion avec cette personne.

13) Quel est le sortilège qui, selon toi, est le plus utile ?

- ♣ Le sortilège de désarmement : *Expelliarmus*
- ★ Le sortilège de déviation : *Deflexio*
- ☾ Le sortilège de crache-limace : *Limacius Eructo*
- ♣ Le sortilège de toboggan : *Glisseo*

- ♣ Le sortilège d'annulation : *Finite Incantatem*
- ♣ Le sortilège de soins : *Epsilkey*

14) Quel est ton passe-temps favori ?

- ♣ Passer du temps avec tes amis.
- ♣ Faire du sport
- ♣ Lire
- ♣ Jouer des farces aux autres.
- ☾ T'entretenir des derniers ragots
- ★ Te balader seul sur les sentiers qui bordent le château.

Une fois que vous avez répondu à toutes les questions, il vous suffit d'additionner le nombre de points pour chaque symbole. Celui qui a obtenu le plus de points correspond à la catégorie d'animaux qui vous caractérise le mieux et avec laquelle vous avez le plus d'affinités. En vous référant ci-dessous, vous verrez en quel genre d'animal vous avez le plus de chance de vous changer si vous devenez Animagus :

- ♣ Vous êtes d'un naturel **courageux, héroïque, fonceur** et souvent **bagarreur** : lion, ours, cerf, cheval ...
- ♣ Vous êtes d'un naturel **libre** et vous n'appréciez pas qu'on vous impose une manière de penser. Vos principales qualités sont votre **sagesse** et votre **intelligence** aiguisée : aigle, chouette, hibou ...
- ♣ Vous êtes **fidèle** à vos amis, votre famille et les personnes à qui vous donnez votre parole, votre **dévouement** envers eux est sans faille : chien, loup, blaireau ...
- ♣ Vous êtes d'un naturel **joueur** et appréciez l'**espièglerie** et les **farces**, pour autant que vous n'en soyez pas la cible. D'un tempérament **revanchard**, vous avez tendance à vous venger par des crasses de ceux qui, selon vous, méritent vos foudres : chat, loutre, belette, écureuil, pie, renard ...
- ☾ Vous êtes d'un naturel **solitaire** et vous n'appréciez pas que les autres vous cherchent des noises. Vous vengeant de manière **sournoise**, vous faites parfois preuve de **méchanceté** : serpent, araignée, chauve-souris, rat ...
- ★ D'un naturel **craintif**, parfois **effacé**, vous appréciez la **neutralité** et privilégiez l'**observation** et le retrait à l'action. Vous êtes cependant une personne bonne de nature qui aidera les autres dans la limite de ses moyens : chevreuil, biche, hérisson, petits rongeurs, amphibiens, lapin ...

Remarque : Une fois les diverses étapes pour devenir Animagus finalisée, le personnage gagne la compétence :
Animagus : Maîtrise de base 10% / Maîtrise maximale : 80%





17 JOUER UN PERSONNAGE HYBRIDE

Que vous ayez choisi de jouer un personnage hybride en achetant l'avantage « hybride » ou « résurgence » ou que vous ayez tiré le croche-patte du destin « hybride », votre personnage sera quelque peu différent des autres Sorciers classiques et nécessitera certains réajustements avant de pouvoir être joué.

Ce chapitre traite de ces divers réajustements à apporter à votre personnage en fonction de la génération qui le sépare de son ancêtre magique ainsi que des capacités magiques qu'il possèdera. Les indications qui suivent font suite aux coûts de création de votre personnage :

- ✍ $\frac{1}{2}$ = première génération = coût de création = 2
- ✍ $\frac{1}{4}$ = seconde génération = coût de création = 1.5
- ✍ $\frac{1}{8}$ = troisième génération = coût de création = 1



Description des hybrides : Les hybrides, leurs caractéristiques physiques et leurs capacités magiques sont décrits en détail dans l'Encyclopédie des Esprits, Êtres et Non-Êtres.

17.1 PERSONNAGES HYBRIDES — REAJUSTEMENTS DE CARACTERISTIQUES

Jouer un personnage hybride signifie que vous avez hérité de certains traits physiques et mentaux de votre ancêtre magique. Cela se traduit par certains réajustements de caractéristiques qui sont détaillés dans la table ci-dessous. Seule les trois premières générations sont traitées dans cette table. Le cas des personnages résurgents sera traité dans un chapitre dédié.

Caractéristiques	Elfe			Géant			Gobelin			Troll			Vampire			Vélane		
	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{8}$
FOR	-1	±0	±0	+3	+2	+1	-1	±0	±0	+2	+1	+1*	+1	±0	±0	-1	±0	±0
CON	-1	±0	±0	+3	+2	+1	±0	±0	±0	+2	+1	+1*	-2	-1	-1	-2	-1	±0
TAI	-2	-1	-1*	+4	+3	+2	-2	-1	-1	+1	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0
PER	+2	+1	+1*	-2	-1	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0
DEX	+2	+1	+1*	-2	-1	-1	±0	±0	±0	-1	±0	±0	+1	+1	+1*	+1	±0	±0
INT	±0	±0	±0	±0	±0	±0	+3	+2	+1*	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0
APP	-1	±0	±0	-1	±0	±0	±0	±0	±0	-2	-1	-1	+1	+1	+1*	+2	+2	+1
POU	-2	-1	-1*	±0	±0	±0	+2	+1	+1*	±0	±0	±0	+1	±0	±0	+1	±0	±0

+1* : Le joueur choisit l'un des bonus de +1, le second sera à ±0

-1* : Le joueur choisit l'un des malus de -1, le second sera à ±0

17.2 PERSONNAGES HYBRIDES — CAPACITES MAGIQUES

Les capacités magiques des hybrides sont décrites en détails dans l'Encyclopédie des Esprits, Êtres et Non-Êtres et Esprits. Cependant, ces capacités et pouvoirs magiques s'affaiblissent au fil des générations et certaines disparaissent purement et simplement à mesure qu'on s'éloigne de l'ancêtre magique du Sorcier. Ce sous-chapitre traite des compétences et capacités magiques en fonction de la génération qui sépare le Sorcier de son ancêtre magique.

Remarque sur l'utilisation des tables par race : Les tables par race des sous-chapitre ci-après mentionnent les capacités et compétences des hybrides, avec les % inhérents. De base, le fonctionnement des diverses compétences sont identiques, quelle que soit la génération de l'hybride ; par contre, les % de bonus et malus s'affaibliront à mesure que le Sorcier s'éloigne de son ancêtre magique. Par exemple, le fonctionnement de la résistance à la magie des hybrides-géants est identique, peu importe la génération. Elle est cependant de 10% pour un huitième de géant, soit un hybride de troisième génération, alors qu'elle est de 30% pour un demi-géant, soit un hybride de première génération.





17.2.1 CAPACITÉS MAGIQUES DES HYBRIDES-ELFES

De tous les hybrides, ceux issus d'elfes sont ceux qui sont les plus discrets. Grâce à leur capacité « anonymat », ils passent totalement inaperçus dans la société magique et se font facilement oublier. Cependant, ceux-ci souffrent de difficultés pour pratiquer certaines formes de magie et cette tendance à ne pas être considérés par leurs pairs tend à peser sur leur conscience.

Avantage « hybride » : ½	Avantage « hybride » : ¼	Avantage « hybride » : ⅛	Croche-patte du Destin : ½
Traits physiques marqués	Traits physiques visibles	Traits physiques discrets	Traits physiques évidents
Anonymat	Anonymat	Anonymat	Anonymat
Magie sans baguette	Magie sans baguette	Magie sans baguette	Magie sans baguette
Vigilance ET Discrétion améliorées	Vigilance OU Discrétion améliorées	-	-
Faiblesse magique 10%/5%	Faiblesse magique 5%/2%	Faiblesse magique 2%/0%	Faiblesse magique 10%/5%
Yumboe* (15%)	Yumboe* (10%)	Yumboe* (5%)	Pas d'hybride Yumboe

* Les personnages qui désirent incarner un hybride Elfe-Yumboe doivent dépenser 0,5 point supplémentaire lors de la création de leur personnage, et ce quelle que soit la génération incarnée

17.2.2 CAPACITÉS MAGIQUES DES HYBRIDES-GÉANTS

Les hybrides-géants font partie des hybrides pour lesquels il est plus complexe de dissimuler son ascendance. Très grands, imposants et possédant une force hors du commun, leur parenté aux géants sera rapidement découverte. Les hybrides géants sont à favoriser dans le cas où le personnage a tiré le croche-patte du destin « hybride ».

Avantage « hybride » : ½	Avantage « hybride » : ¼	Avantage « hybride » : ⅛	Croche-patte du Destin : ½
Traits physiques marqués	Traits physiques visibles	Traits physiques discrets	Traits physiques évidents
Athlétisme (10%/ 1/3)	Athlétisme (10%/ 1/3)	Athlétisme (10%)	Athlétisme (10%/ 1/3)
Langue des géants*	Langue des géants*	Langue des géants*	Langue des géants
Résistance à la magie 30% Moitié des effets des sorts Permanents -> variable (min)	Résistance à la magie 20% Tiers des effets des sorts Permanents -> variable (h)	Résistance à la magie 10% Quart des effets des sorts -	Résistance à la magie 30% Moitié des effets des sorts Permanents -> variable (min)
Stupéfixion = 5 sorts	Stupéfixion = 4 sorts	Stupéfixion = 3 sorts	Stupéfixion = 5 sorts
Impatience	Impatience	-	Impatience
Inefficacité	Inefficacité	Inefficacité	Inefficacité
Mauvaise vue	-	-	Mauvaise vue

* avec accord du Maître du Jeu

17.2.3 CAPACITÉS MAGIQUES DES HYBRIDES-GOBELINS

Les hybrides-gobelins représentent l'une des races hybrides à favoriser lors du choix de l'avantage hybride. Leurs traits sont plus facilement dissimulables que d'autres races, si ce n'est la taille plus petite que la moyenne. Les Hybrides-gobelin sont également mieux acceptés dans la société puisque les gobelins le sont également.

Avantage « hybride » : ½	Avantage « hybride » : ¼	Avantage « hybride » : ⅛	Croche-patte du Destin : ½
Traits physiques marqués	Traits physiques visibles	Traits physiques discrets	Traits physiques évidents
Artisanat + Connaissance	Artisanat ou Connaissance	Artisanat ou Connaissance	Pas compatible avec le croche-patte du Destin
Langue (Gobelbabil)*	Langue (Gobelbabil)*	Langue (Gobelbabil)*	
Affinité (½)	Affinité (¾)	-	
Enchantements (10%/½)	Enchantements (10%)	Enchantements (5%)	
Magie sans baguette (+10%)	Magie sans baguette (+5%)	-	

* avec accord du Maître du Jeu

17.2.4 CAPACITÉS MAGIQUES DES HYBRIDES-TROLLS

Les hybrides-trolls représentent l'une des races hybrides à favoriser lorsque vous tirez le croche-patte du destin hybride. Bien que possédant des caractéristiques supérieures à celles des Sorciers classiques, ils possèdent une très mauvaise réputation, une odeur corporelle très prononcée et une sudation excessive, ce qui rendra difficile la cohabitation avec les autres élèves, même sans avoir connaissance de leur ascendance hybride.



Avantage « hybride » : ½	Avantage « hybride » : ¼	Avantage « hybride » : ⅛	Croche-patte du Destin : ½
Traits physiques marqués	Traits physiques visibles	Traits physiques discrets	Traits physiques évidents
Armes naturelles (Morsure)	Dents proéminentes	-	Armes naturelles (Morsure)
Augmentation de force (+4 et 3x par jour)	Augmentation de force (+3 et 2x par jour)	Augmentation de force (+2 et 1x par jour)	Augmentation de force (+4 et 3x par jour)
Endurance supérieure (Athlétisme +20%)	Endurance supérieure (Athlétisme +10%)	Endurance supérieure (Athlétisme +5%)	Endurance supérieure (Athlétisme +20%)
Héritage (10%)	Héritage (5%)	-	Héritage (10%)
Odeur corporelle très forte	Odeur corporelle forte	Odeur corporelle >moyenne	Odeur corporelle très forte
Sudation extrême	Sudation forte	Sudation >moyenne	Sudation extrême

17.2.5 CAPACITÉS MAGIQUES DES HYBRIDES-VAMPIRES

Les hybrides-vampires représentent une autre alternative intéressante pour ceux et celles qui désirent incarner un personnage hybride basé sur l'avantage du même nom. Si on excepte certains petits désagréments comme l'ail et le soleil, les autres compétences possédées par cet hybride sont globalement très positives.

Avantage « hybride » : ½	Avantage « hybride » : ¼	Avantage « hybride » : ⅛	Croche-patte du Destin : ½
Traits physiques marqués	Traits physiques visibles	Traits physiques discrets	Traits physiques évidents
Fascination (APPx3/POU)	Fascination (APPx3/POU)	Fascination (APPx2/POU)	Pas compatible avec le croche-patte du Destin
Griffe : 1 / Morsure : 1d4-1	Griffe : 1 / Morsure : 1	Morsure : 1	
Longévité	Longévité	-	
Morsure vampirique	Morsure vampirique	Morsure vampirique	
Perception du sang (12m/PERx3)	Perception du sang (6m/PERx3)	Perception du sang (6m/PERx2)	
Résistance aux poisons	Résistance aux poisons	-	
Faiblesse forte (Soleil/ail)	Faiblesse légère (Soleil/ail)	Léger inconfort (Soleil/ail)	
Pouvoir du sang	Pouvoir du sang	-	

17.2.6 CAPACITÉS MAGIQUES DES HYBRIDES-VÉLANES

Les hybrides-vélanes représentent une autre alternative intéressante pour les joueurs désireux d'incarner un personnage hybride basé sur l'avantage du même nom car, si ce n'est l'aspect colérique, toutes les capacités de ces dernières sont positives

Avantage « hybride » : ½	Avantage « hybride » : ¼	Avantage « hybride » : ⅛	Croche-patte du Destin : ½
Traits physiques marqués	Traits physiques visibles	Traits physiques discrets	Traits physiques évidents
Danse (20%/95%)	Danse (20%/95%)	Danse (20%/95%)	Pas compatible avec le croche-patte du Destin
Affinité au feu (+10%)	Affinité au feu (+5%)	Affinité au feu (+5%)	
Danse de séduction (APP+5)	Danse de séduction (APP+3)	Danse de séduction (APP+1)	
Fascination hypnotique (APPx5 vs POUx5)	Fascination hypnotique (APPx4 vs POUx5)	Fascination hypnotique (APPx3 vs POUx5)	
Magie sans baguette (+5%)	-	-	
Résistance à la magie 5%	Résistance à la magie 2%	-	
Colérique (malus 10%)	Colérique (malus 5%)	Colérique (malus 5%)	

17.3 PERSONNAGES RESURGENTS — REAJUSTEMENTS ET CAPACITÉS

La magie est quelque chose de puissant dans le monde magique et celle-ci peine à disparaître chez les Sorciers. Comme pour l'apparition spontanée de Sorciers et Sorcières dans des familles moldues, il est tout à fait possible que des capacités héritées des hybrides apparaissent chez de jeunes enfants, même si les parents, grands-parents et arrière-grands-parents sont humains. Cette réapparition de caractères des ancêtres hybrides est appelée résurgence et peut être choisie lors de la création du personnage pour un coût de 0.5 point. Bien que moins puissantes que les capacités des hybrides des trois premières générations, celles-ci peuvent représenter un avantage certain pour un jeune Sorcier, mais s'accompagnent également de la méfiance des Sang-Purs si leurs origines sont percées à jour.



Réajustements et capacités des personnages résurgents					
Elfe	Géant	Gobelin	Troll	Vampire	Vélane
Traits physiques discrets					
TAI-1 PER+1	TAI+2 PER-1 DEX-1	TAI-1 INT+1	CON+1 APP-1	CON-1 APP+1	CON-1 APP+1
1 au choix : - Anonymat - Magie sans baguette	1 au choix : - Résistance à la magie 10% et ¼ effets des sorts - Stupéfixion = 3 sorts	Enchantements (+5%)	1 au choix : - Augmentation de force (+2 et 1x/jour) - Endurance supérieure (Athlétisme +5%)	1 au choix : - Fascination (APPx2/POU) - Perception du sang (6m/PERx2)	Danse de séduction (APP+1) et Fascination hypnotique (APPx3 vs POUx5) Danse (20%/95%)
Faiblesse magique 2%/0%	Inefficacité	-	Odeur corporelle ou sudation > moyenne	Morsure : 1 Léger inconfort (Soleil/ail)	Colérique (5%)

17.4 RELATIONS DES SORCIERS ET SORCIERES AUX PERSONNAGES HYBRIDES



Comme nous l'avons mentionné, les hybrides occupent une place particulière dans le Monde Magique, tantôt craints, tantôt brimés par les Sorciers de Sang-Pur.

Ces brimades peuvent aller du simple mépris aux insultes, en passant par une exclusion plus ou moins prononcée de la société magique selon la période historique dans laquelle se déroulent les aventures de vos personnages.

Bien que la situation se soit améliorée avec le temps et le développement des lois du monde magique, être un hybride reste compliqué et beaucoup cachent leur vraie nature.

En tant que personnage hybride, vous devrez veiller à accorder votre confiance aux bonnes personnes et, dans la mesure du possible, à cacher votre ascendance pour éviter d'attirer l'attention des Sorciers de Sang-Pur les plus extrêmes. Vous pourrez, dans une certaine mesure, compter sur vos professeurs, même si certains d'entre eux partagent cette aversion pour les hybrides.





18 PRÉPARER ET MASTERISER UN SCENARIO POUR HARRY POTTER JDR

Il n'y a pas de recette miracle pour la création d'un scénario, qu'il appartienne au monde d'Harry Potter ou non. On ne pourra pas donner une marche à suivre qui permettra que la partie soit un succès à coup sûr, mais on peut néanmoins donner quelques petits conseils pour éviter le plus gros des problèmes qu'un Maître du jeu puisse rencontrer.

18.1 LA CONNAISSANCE DE L'UNIVERS

Que les joueurs ne connaissent pas l'univers dans lequel ils évoluent n'est pas un problème, loin de là, puisqu'en tant que Maître du jeu, vous serez amené à le leur faire découvrir. Ce qui amène la première règle d'importance : un Maître du Jeu doit être à l'aise et bien connaître l'univers dans lequel il fait évoluer ses personnages. Il est donc nécessaire d'avoir lu les livres de la saga, surtout si l'aventure se déroule dans Poudlard. Indépendamment de la période et du lieu dans lequel vos joueurs évolueront, vous devez connaître les mécanismes de l'univers, ses caractéristiques, ses limites. Il est des plus déplaisants que le Maître du jeu en sache moins sur un univers que ses joueurs, surtout concernant les bases de celui-ci. Connaissiez vos personnages, les enseignants, les préfets, etc. Pensez à noter quelques éléments intéressants, inédits, tirés des reportages et interview de Rowlings par exemple. Cela fera toujours plaisir à vos joueurs d'apprendre de nouvelles choses sur un univers qu'ils connaissent déjà bien.

18.2 LA CONNAISSANCE DES REGLES

Il est important que le Maître du Jeu connaisse les règles de gestion du jeu de rôle qu'il maîtrise. On ne vous demande pas de les connaître par cœur, mais simplement de ne pas devoir chercher dans votre manuel pendant des heures – ce qui, à coup sûr, plomberait une partie et ennuerait vos joueurs. N'oubliez pas que c'est à vous d'enseigner ces règles à vos joueurs, et si vous ne les connaissez pas, vous ne pourrez pas y parvenir. Vous pouvez bien entendu les modifier, mais tentez toujours de garder une certaine cohérence et, une fois une règle modifiée, gardez la nouvelle règle, afin d'éviter de vous attirer les foudres de vos joueurs.

18.3 JOUEZ VOTRE ROLE

En tant que Maître du jeu, vous serez amené à incarner différents personnages, les PNJ, qui donneront une structure à votre univers. C'est par eux, et par vos descriptions, que l'univers se construira et que vous parviendrez à en faire apprécier toute la beauté. Il est donc important que vos PNJ aient du relief, de la personnalité et que vous les incarniez correctement. N'oubliez jamais qu'une description passera toujours mieux si c'est un PNJ qui la donne lors d'une discussion plutôt que si c'est vous qui la présentez à vos joueurs. Vos PNJ se doivent d'être récurrents. Ainsi, vous verrez rapidement que certains deviendront les amis de vos joueurs et que d'autres leur rendront la vie impossible. C'est de là que naîtront les petites intrigues secondaires et les plus beaux moments de vos parties.

18.4 IMPLIQUEZ VOS JOUEURS DANS L'HISTOIRE

Il ne faut pas oublier que vos joueurs sont les héros de l'histoire, et donc que leurs actions doivent avoir une réelle influence sur ce qu'il se passe dans leur école. Essayez de ne pas les laisser en tant que simples spectateurs et permettez-leur d'intervenir le plus possible dans l'intrigue. Trouvez-leur des motivations pour qu'ils s'investissent dans la partie : curiosité, mystères à résoudre, autre maison qui s'oppose à leurs recherches...

N'oubliez pas également que vos joueurs incarnent des personnages de 11 ans. Il sera certainement nécessaire de leur faire remarquer que telle ou telle action ne viendrait que difficilement à l'esprit d'un enfant mais en règle générale, vos joueurs vont se prendre au jeu. D'un autre côté, laissez-les se comporter comme de « sales gosses » et vous verrez à quel point la partie deviendra intéressante à gérer. Faites-en sorte que les adultes ne comprennent rien à ce qu'il se passe, comme c'est le cas dans les romans. Cela ne fera qu'accroître leur frustration et leur envie de résoudre le mystère qui s'offre à eux par leurs propres moyens.





18.5 CE QUE DEVRAIT CONTENIR UN SCENARIO HARRY POTTER

On peut allégrement s'inspirer des romans desquels est dérivé ce jeu de rôle pour cela. On y retrouve une trame classique qu'il est assez facile d'appliquer :

- 1) *Les personnages joueurs se rencontrent dans le Poudlard express (ou son équivalent) ou sur la gare de Kingcross et feront connaissance au cours du voyage jusqu'à Poudlard. Les premières descriptions et nouvelles du monde des sorciers pourront alors être introduites. Les premiers éléments de l'intrigue peuvent être abordés à ce moment déjà.*
- 2) *Arrivée à Poudlard (ou équivalent) avec la cérémonie de répartition et les premiers contacts avec les enseignants, les préfets, les autres élèves de première année et peut être les premières querelles avec les futurs rivaux.*
- 3) *Première semaine de cours, qui annoncera quelle sera la matière enseignée et quelles sont les attentes des professeurs envers leurs élèves. Distribution et retrait des premiers points par les enseignants. Premier gain d'expérience dans les compétences de cours*
- 4) *Première période scolaire, jusqu'aux vacances de Noël. Premiers devoirs, premières punitions. Premières frictions avec les ennemis des PJ et premières escapades hors des dortoirs à la nuit tombée. Cette période est idéale pour lancer l'intrigue principale, puisque tous les éléments de base sont à disposition des PJ.*
- 5) *Fin de la première période. Nouveau gain d'expérience dans les compétences scolaires et début des vacances. Les vacances sont un bon moyen pour les joueurs de fureter dans le château, puisque cette période est synonyme de surveillance moins importante. Ils pourront également trouver de nouveaux éléments sur l'intrigue sans être dérangés.*
- 6) *Reprise des cours. Nouveaux devoirs plus abondants et la reprise de la surveillance par les préfets. L'intrigue continue à évoluer, se précise mais reste difficile à interpréter. Nouvelles recherches des PJ.*
- 7) *Nouvelles vacances et nouveau gain d'expérience. Cette fois-ci, l'intrigue semble bien définie et le moyen d'intervenir devrait déjà être pratiquement connu. Il reste toujours des zones d'ombre, mais de moins en moins.*
- 8) *Dénouement de l'intrigue. Les PJs arrivent enfin à démêler le fin mot de l'histoire et interviennent pour mettre un terme (ou aider) à celle-ci.*
- 9) *Examens. Alors qu'ils pensaient être enfin tranquilles, arrivent les examens de fin d'année il ne restera plus qu'à voir si les capacités des personnages seront suffisantes pour se débrouiller correctement ou s'il leur faudra bachoter ou tricher pour arriver à obtenir de bonnes notes.*
- 10) *Épilogue : fin du tournoi des maisons et résumé de ce qu'il s'est passé dans la partie.*

18.6 GESTION DU SCENARIO — LES ENSEIGNANTS

Il est fort à parier que lorsque les premiers éléments de scénario se dévoileront à vos joueurs, ceux-ci seront tentés de trouver de l'aide auprès des enseignants. Bien entendu, il ne serait pas très intéressant que les enseignants prennent toute l'histoire en main, reléguant les élèves au rang de spectateurs. Fort heureusement, les enseignants ont tendance à ne pas écouter les élèves quand ceux-ci leur rapportent des « catastrophes » et autres « problèmes insurmontables ». Voici quelques pistes pour écarter les élèves et couper court à leurs demandes d'aide sans paraître trop suspect ou faire passer les enseignants pour des idiots :

- 1 *Les professeurs sont très occupés : Il faut bien imaginer que les enseignants sont très occupés durant l'année scolaire (moins pendant les vacances, mais quand même). Ils n'ont donc que peu de temps à accorder aux « affabulations des élèves sur des dangers hypothétiques ». Quand on regarde dans la saga, les enseignants écoutent souvent les héros quand ils lancent des phrases courtes et évitent les grandes explications. Partant de ce principe, si les élèves se lancent dans de longues explications, l'enseignant perd patience et les renvoie à leurs cours/devoirs avec une phrase cinglante du genre « vous me faites perdre un temps précieux » ou « je suis occupé, revenez un autre jour ».*
- 2 *Les professeurs sont assez rancuniers en général : Ils n'apprécient pas qu'on laisse leur matière de côté. Aller voir un enseignant duquel on a bachoté les devoirs risque de l'agacer. Si les élèves trouvent le temps de l'importuner, alors ils devraient trouver le temps de faire leurs devoirs. Résultat, une discussion écourtée et de nouveaux devoirs de rattrapage.*
- 3 *Attention au désavantage « Bête noire de ... » : Si les élèves vont voir un prof dont l'un d'entre eux est la bête noire, la discussion va vite s'envenimer pour le groupe. Il est même fort possible que la porte leur soit claquée au nez sans cérémonie.*
- 4 *Les enseignants sont toujours certains que les élèves exagèrent tout : Un terrible monstre dans les cachots ? Certainement une farce de Peeves ou des Lutins de Cornouaille. Des disparitions dans l'école ? Encore des petits malins qui tentent de*





fuir les devoirs et corvées. Un professeur qui pratique la magie noire ? Comment des enfants qui apprennent les bases de la magie pourraient distinguer une magie avancée de la magie noire ? Ce genre de remarques est généralement accompagnée d'une petite moue et d'un hochement de tête désapprobateur.

- 5 *Les enseignants ont tendance à tout rapporter au règlement : « Un élève se rendait dehors en pleine nuit en direction de la forêt interdite, professeur ! » « Comment le savez-vous si vous c'était au milieu de la nuit ? Ça signifie que vous étiez dehors vous aussi ! » ou « Un élève a triché durant son contrôle ! » « Et comment vous en êtes-vous rendu compte ? En regardant vous-même sur sa copie ? ». Pas simple de rapporter des infractions quand on est soi-même en infraction.*
- 6 *Les enseignants sont persuadés de mieux gérer la situation que les élèves : C'est là le point principal de cette réflexion. Presque tout ce que les élèves rapportent aux professeurs leur est déjà connu d'une certaine manière et la réponse à leurs interrogations est : « Ne vous mêlez pas de ça, il est du ressort des enseignants de s'en occuper » ou « Pas d'inquiétudes, nous avons la situation en main ». En règle générale, ce genre de phrases frustrantes pour les élèves s'accompagne d'un « Mais, vous n'aviez pas des devoirs/entraînements/examens à réviser ? »*

Finalement, le but est de donner l'impression que les professeurs ne sont pas la solution, mais qu'ils risquent, au contraire, de freiner les joueurs dans leurs efforts pour résoudre la situation. Quelques mauvaises expériences devraient les convaincre d'éviter la manière directe et de tenter de résoudre les problèmes par eux-mêmes, quelles qu'en soient les conséquences.

18.7 JOUER AVEC UN SEUL JOUEUR

Si vous en êtes arrivés à ce chapitre, vous devez certainement avoir constaté qu'il est difficile de gérer une partie avec un seul personnage joueur. La base de l'univers d'Harry Potter JdR est l'entraide entre élèves. Un élève ne pouvant pas se spécialiser dans toutes les matières, il se retrouvera vite démuni devant certaines situations qui sortent de son domaine de compétence. Bien entendu, il peut demander de l'aide à ses camarades scolaires (de sa Maison ou des autres Maisons) mais c'est toujours difficile quand il s'agit de sortir hors des heures autorisées ou de préparer certaines potions qui ne sont pas prévues au programme. Dans le meilleur des cas, les autres élèves accepteront de l'aider, mais contre d'autres services qui risquent fort de rendre la vie de votre personnage impossible.

Il est néanmoins tout à fait possible de ne jouer qu'avec un seul joueur et la solution est simple : il suffit de faire jouer à votre joueur unique un groupe de PJs. Dans le meilleur des cas, et afin de couvrir un peu toutes les possibilités d'action, un groupe de 3 PJs est idéal. Votre joueur incarnera donc un groupe semblable à celui formé par Harry, Ron et Hermione. Il gèrera seul celui-ci, comme il le ferait avec un seul personnage, passant d'un PJ à l'autre en fonction des besoins, ce qui lui permet d'être polyvalent et de s'impliquer à fond dans l'histoire.





19 PREMIER ACTE DE MAGIE, PLUME D'ACCEPTATION ET LIVRE D'ADMISSION

19.1 DEVENIR UN SORCIER — LE PREMIER ACTE DE MAGIE

Dans la vie d'un jeune Sorcier, il est des moments marquants qui resteront ancrés en lui et forgeront celui qu'il deviendra à l'âge adulte. Si des événements comme la réception de sa lettre d'admission à Poudlard, l'obtention de sa baguette, la première fois qu'il vole sur un balai ou la première potion qu'il complète sont des exemples marquants dans une vie, il en est un qui surpasse tous les autres en termes d'importance et c'est le premier acte de magie du Sorcier.

Tout jeune Sorcier possède de la magie en lui, qu'il a hérité de ses parents s'ils sont eux-mêmes Sorciers ou qui s'est manifestée naturellement chez lui s'ils sont tous les deux Moldus. L'éveil de la magie peut avoir lieu à différents moments de l'enfance et dépend grandement de l'enfant. Certains enfants démontrent des capacités magiques dès les premiers jours de leur naissance – comme c'est généralement le cas des Métamorphomages – alors que d'autres mettent plus de temps à démontrer des capacités magiques. Mais le plus souvent, la magie s'éveille en eux avant les 11 ans révolus de l'enfant, âge auquel ils débutent leur scolarité. Dans de très rares cas, la magie peut se manifester tardivement, lors de l'adolescence du Sorcier, mais ces cas sont rarissimes.

En tant que joueur, il peut être intéressant de définir le premier acte de magie de son personnage avant de débiter l'aventure. Cela peut également aider à développer ce dernier, à étoffer son background ou orienter le joueur lors du choix de l'un des archétypes proposés dans cet ouvrage. Voici quelques exemples d'actes de magie et les archétype liés :

Archétype	Premier acte de magie	Archétype	Premier acte de magie
Canaille ou Fripouille	• Contrer un sortilège d'imperturbabilité • Entendre les pensées d'une personne • Se rendre invisible • Voir dans le noir	Cérébrale ou Élève modèle	• Animer un objet • Changer un texte en image animée • Conjurer un objet • Donner vie à un jouet • Révéler quelque chose d'invisible
Honnête ou Vertueux	• Dissiper un déguisement • Lever une malédiction • Obliger une personne à dire la vérité • Repousser un être maléfique • Soigner une personne	Manipulateur ou Sournois	• Bouter le feu à un objet • Lancer un maléfice • Maudire un objet • Modifier un souvenir d'une personne • Verrouiller/déverrouiller une porte, une armoire, un cadenas, etc.
Naturaliste ou Écologiste	• Conjurer de la nourriture pour un animal • Métamorphoser un animal en un autre • Parler le langage d'un animal • Se métamorphoser soi-même en animal (partiellement ou totalement) • Soigner un animal, une plante	Sportif ou Bagarreur	• Augmenter ses capacités physiques magiquement • Éliminer sa fatigue physique • Faire voler un objet pour s'en servir comme moyen de transport • Réduire ou soigner une blessure

La première manifestation de magie chez un enfant est un acte marquant dont la nature donne un aperçu de la nature du Sorcier que l'enfant deviendra. Cette première manifestation est appelée « premier acte de magie » chez les Sorciers et est le plus souvent puissante et incontrôlée, car les enfants ne maîtrisent pas leur magie, qui se manifeste alors sans cadre ni limite. Plus la puissance de la magie du jeune Sorcier est grande et plus la puissance de ce premier acte l'est également. Cet acte de magie peut être très varié, comme réussir à lancer un sortilège, en contrer un, ou simplement produire un acte de magie qui est normalement impossible via un sortilège existant (ressusciter une fleur en riant par exemple, parler aux animaux, etc.).

Ce premier acte de magie, outre le fait de déterminer le type de Sorcier que sera l'enfant par la suite, lui permet également d'accéder à Poudlard grâce à deux artefacts nommés la Plume d'Acceptation et le Livre d'Admission.





19.2 ÊTRE ACCEPTE A POUDLARD — LA PLUME D'ACCEPTION ET LE LIVRE D'ADMISSION



Le processus d'acceptation des nouveaux élèves à l'école de Poudlard est étroitement lié à deux artéfacts puissants, hérités des quatre fondateurs de l'école. Ceux-ci sont connus sous le nom de Plume d'Acception et de Livre d'Admission et sont étroitement protégés, leurs secrets n'étant transmis que de directeur à directeur.

19.2.1 OÙ TROUVER LES ARTÉFACTS ?

La Plume d'Acception est un artéfact magique conservée à Poudlard dans une toute petite tour fermée à clé où aucun élève n'a jamais pénétré. Cette tour, dont l'emplacement est gardé secret, renferme également un second artéfact ancien appelé le Livre d'Admission. Qu'il s'agisse de la Plume ou du Livre, aucune main humaine ne les a touchés depuis que les quatre fondateurs de l'école les y ont déposés, le jour même où la construction du château fut achevée.

19.2.2 ASPECT ET BUTS DES ARTÉFACTS

La Plume d'acceptation se présente sous la forme d'une longue plume de couleur fanée. Celle-ci est déposée dans un petit encier en argent qui se situe juste à côté d'un vieux livre à la couverture noire, en peau de dragon écaillée. Ensemble, la Plume d'Acception et le Livre d'Admission constituent le seul et unique processus de sélection des élèves qui étudieront à Poudlard. A l'heure actuelle, aucun enfant dont le nom ne figure pas sur les pages jaunies du vieil ouvrage n'a jamais été admis dans la prestigieuse école des Sorciers.

19.2.3 FONCTIONNEMENT DES ARTÉFACTS



Bien qu'on ignore beaucoup de choses sur ces deux artéfacts, quelques éléments permettent d'en comprendre le fonctionnement général et pourquoi ils sont étroitement liés au premier acte de magie d'un Sorcier.

A l'instant précis où un enfant manifeste ses premiers signes de magie, la Plume, dont la légende dit qu'elle proviendrait d'un Augurey, s'élève lentement dans les airs, flotte au-dessus de son encier, puis entreprend d'écrire le nom de l'enfant sur les pages du Livre d'Admission. Sachant que les plumes d'Augurey repoussent l'encre en temps normal, personne n'a réussi à analyser la composition exacte du liquide argenté qui s'écoule de la plume enchantée. Les très rares personnes qui ont eu le privilège de pouvoir observer ce curieux phénomène s'accordent à dire que la Plume est sans doute beaucoup plus indulgente que le Livre. La Plume est en effet tellement sensible qu'elle peut détecter la moindre trace de magie, aussi faible soit-elle. Le Livre, en revanche, est beaucoup plus difficile à convaincre. Il lui arrive fréquemment de se refermer violemment pour empêcher la Plume d'écrire quoi que ce soit sur ses pages tant que les pouvoirs magiques d'un enfant n'ont pas été clairement avérés. En fait, le Livre d'Admission a de très bonnes raisons d'être si sévère : grâce à son extrême vigilance, aucun Cracmol n'a jamais étudié à Poudlard. Les enfants de parents sorciers nés sans aucun pouvoir magique conservent parfois une aura de magie sur eux qui leur vient de leurs parents. Mais dès que celle-ci s'évapore, il devient très vite évident qu'ils n'auront jamais la faculté de réaliser des sortilèges. À ce jour, la sensibilité de la Plume, conjuguée à l'intransigeance du Livre, n'a jamais





commis une seule erreur. Et même si de nombreux directeurs et directrices ont tenté d'en percer les mystères, le fait que cette magie reste encore aujourd'hui incomprise évite au personnel de l'école de fournir d'ennuyeuses et complexes explications aux parents furieux d'apprendre que leurs enfants n'ont pas été invités à étudier à Poudlard, la décision du Livre et de la Plume étant irrévocables, équivalant à peu de chose près à une décision des quatre fondateurs.



Chaque année à la même période, le directeur ou le sous-directeur de Poudlard se rend dans cette salle secrète pour recopier la liste des Sorciers nouvellement acceptés par le Livre et la Plume. Il envoie ensuite des hiboux aux enfants de ce registre ayant atteint l'âge de onze ans afin de les informer qu'ils ont leur place à l'école de Poudlard.





20 CÉRÉMONIE DE RÉPARTITION DU CHOIXPEAU MAGIQUE

Le Choixpeau magique de Poudlard est investi de l'intelligence et la sagesse des fondateurs de l'école de sorcellerie. Doté du don de Legilimancie, cet artefact est capable de lire dans les pensées de celui qui le place sur sa tête tout en ressentant ses aptitudes et ses humeurs. Le Choixpeau est également capable de déterminer les capacités latentes et les qualités futures possible d'une personne et peut répondre aux pensées de celui qui le porte.



Le Choixpeau magique est utilisé à Poudlard lors des rentrées scolaires, à l'occasion de la cérémonie de répartition des élèves de première année. Cette tradition – vieille de plusieurs siècles – consiste en la lecture des pensées d'un nouvel élève afin de déterminer dans laquelle des quatre Maisons de Poudlard il sera admis. Une fois le choix arrêté, le Choixpeau déclare à haute voix sa décision finale et l'élève rejoint sa nouvelle Maison.

Le Choixpeau a la réputation d'être têtu et de refuser d'admettre une erreur de répartition d'un élève, même si on se rend compte que certains de ses choix s'avèrent faux avec le temps et l'évolution des élèves. Il est aussi connu pour sa chanson – chaque année différente – qui marque le début de la répartition des nouveaux élèves.

20.1 UNE MAISON UNIQUE POUR LE GROUPE OU DIFFÉRENTE POUR CHAQUE PERSONNAGE ?

Lors d'une partie d'Harry Potter JdR, il est important de déterminer à quelle Maison chaque personnage sera rattaché. Même s'il est plus simple de se concerter et que le groupe évolue dans la même Maison, il est tout à fait possible que les personnages joueurs évoluent dans des Maisons différentes. Si les joueurs décident d'évoluer dans les Maisons différentes et de ne pas choisir celles-ci, vous pouvez employer la liste de questions ci-dessous.



Son fonctionnement est très simple : posez les questions à chacun de vos joueurs et comptabilisez les points pour chacune des Maisons. Dans certains cas, les réponses peuvent correspondre à deux Maisons différentes. Si un personnage choisit cette réponse, il obtiendra un point dans chaque Maison. Vous pouvez employer le petit tableau sous le chapitre « choix du Choixpeau » pour comptabiliser les points du joueur. Finalement, la Maison avec le plus de points sera celle du personnage.

Remarque : Certaines des questions posées ci-dessous proviennent de l'ancien questionnaire du site Pottermore, aujourd'hui devenu Wizarding World.





20.2 LES QUESTIONS MENTALES DU CHOIXPEAU

1. Sous quel surnom aimerais-tu entrer dans l'histoire ?

- Le Juste
- Le Puissant
- Le Valeureux
- Le Sage



2. Quel serait pour toi le qualificatif le plus dégradant ?

- Ignorant
- Banal
- Égoïste
- Lâche



3. Si tu devais créer un nouveau sortilège, celui-ci te permettrait... ?

- De protéger les autres
- De repousser les créatures malveillantes
- D'augmenter ta concentration
- De mettre hors d'état de nuire tes adversaires



4. Quatre potions se trouvent devant toi, laquelle choisis-tu ?

- Une potion dans une grande fiole de verre semblable à un verre et contenant un liquide orangé dégageant une douce odeur sucrée.
- Une potion dans une fiole de cristal contenant un liquide argenté dans lequel se dessinent des symboles faisant penser à des runes
- Une potion dans une grande fiole en forme de coupe et contenant un liquide doré et reflétant la lumière comme un miroir.
- Une potion dans une fiole en forme de crâne et contenant un liquide noir comme du goudron parcouru de reflets fantomatiques.



5. Si tu devais voler sur le balai de tes rêves, quels seraient ses caractéristiques ?

- Un balai fiable, capable de voler en tout temps et par n'importe quel temps.
- Un balai sportif, capable des figures les plus folles et d'acrobaties digne d'un champion de Quidditch
- Un balai sûr, qui vous emmène à bon port sans vous mettre en danger.
- Un balai silencieux et capable de changements de direction rapides et inattendus



6. Un incendie ravage ton école de magie et tu ne peux sauver que l'une des choses suivantes. Laquelle choisis-tu ?

- Tes affaires personnelles
- Un lot de livre uniques, renfermant une connaissance ancienne
- Aucune, tu aides tes camarades à sauver les leurs
- Les créatures magiques enfermées dans ta salle de classe



7. Un élève de ta Maison a triché pendant les examens de Poudlard en se servant d'une plume ensorcelée. Grâce à son stratagème, il se retrouve premier de la classe en Sortilèges et tu n'es que deuxième. Le professeur Flitwick soupçonne quelque chose de louche. Il te prend à part à la fin du cours pour te demander si ton camarade a utilisé ou non une plume interdite. Que fais-tu ?

- Tu dis la vérité au professeur Flitwick. Après tout, si ton camarade est prêt à tricher pour être premier, il mérite d'être dénoncé. Et de toute manière, comme vous appartenez tous les deux à la même Maison, tu récupéreras les points qu'il perdra en lui prenant la première place.
- Tu mens au professeur en lui disant que tu ignores la vérité
- Tu réponds au professeur Flitwick qu'il vaudrait mieux qu'il pose directement la question à ton camarade de classe (et tu as déjà prévenu celui-ci que s'il ne dit pas la vérité au professeur, tu le feras à sa place).
- Tu n'attendrais pas que l'on t'interroge pour dire la vérité au professeur Flitwick. Si tu savais que quelqu'un allait se servir d'une plume interdite, tu le dirais immédiatement au professeur, avant même que l'examen ne commence





8. De quelle manière préférerais-tu que les gens se souviennent de toi après ta mort ?

- Peu importe ce que les gens penseront de toi une fois que tu seras mort(e), ce qui compte, c'est ce qu'ils pensent de toi tant que tu es vivant(e)
- En se disant que tu leur manques, mais en gardant tout de même le sourire quand ils pensent à toi.
- En se racontant inlassablement les récits de tes aventures.
- En éprouvant de l'admiration quand ils pensent à tous tes exploits.



9. Une fois tous les cent ans, la plante à Pipaillon produit des fleurs qui changent de parfum pour plaire à l'imprudent qu'elle souhaite attirer. Si cette plante souhaitait t'appâter, quelle odeur devrait-elle dégager ?

- L'odeur de la mer
- L'odeur de chez toi
- L'odeur d'un feu de bois crépitant
- L'odeur d'un parchemin neuf



10. Qu'est-ce que tu as le plus de mal à supporter ?

- La solitude
- L'imprévu
- L'ennui
- Être ignoré



11. Tu arrives devant une rivière qu'il te faut traverser. Quelle méthode emploies-tu ?

- Tu sautes de pierre en pierre jusqu'à l'autre rive
- Tu crées magiquement un barrage en amont pour assécher le lit de la rivière
- Tu traverses à pied, un peu d'eau n'a jamais tué personne
- Tu métamorphoses les pierres alentours pour en faire un pont



12. Si tu pouvais choisir un pouvoir magique, ce serait :

- Le pouvoir de comprendre toutes les langues
- Le pouvoir de parler aux animaux
- Le pouvoir d'être doté(e) d'une force surnaturelle
- Occlumancie : le pouvoir de se protéger de l'intrusion mentale d'autres sorciers
- Legilimancie : le pouvoir de lire dans l'esprit des gens



et



13. Quelle direction ?

- Nord
- Est
- Ouest
- Sud



14. Si tu pouvais fabriquer un objet magique, celui-ci serait ?

- Un serre-tête t'avisant quand un danger menace
- Une amulette protégeant tes pensées de toute intrusion
- Un bracelet permettant de te protéger des envoûtements
- Une bague renforçant la puissance de tes sortilèges



15. Quelle est la chose que tu désires le plus apprendre à Poudlard ?

- Tous les secrets du château
- Les sortilèges et les maléfices
- L'art de me défendre et de défendre les autres contre les maléfices et envoûtements
- Le vol sur un balai



et



Tous les domaines de la magie que l'on me permettra d'étudier





16. Avec deux amis, vous devez traverser un pont gardé par un troll. Avant de vous laisser passer, celui-ci insiste pour se battre avec l'un de vous. Que fais-tu ?

- Tu réfléchis à une méthode pour neutraliser le troll sans l'affronter de face
- Tu tentes de détourner l'attention du troll pour qu'il vous laisse passer tous les trois sans que vous ayez à l'affronter
- Tu proposes à tes amis de l'affronter tous les trois à la fois (sans prévenir le troll)
- Tu te portes immédiatement volontaire pour l'affronter



17. Quel chemin te tente le plus ?

- L'étroite ruelle sombre, éclairée à la lanterne
- Le petit sentier tortueux jonché de feuilles mortes qui s'enfoncent à travers le bois
- La rue pavée bordée d'anciens bâtiments
- La grande allée d'herbe baignée de soleil



18. Il y a quatre boîtes devant toi. Laquelle essaies-tu d'ouvrir ?

- Le coffret en or sculpté, posé sur deux pieds pourvus de griffes, dont l'inscription te prévient qu'il renferme des connaissances secrètes et une tentation irrésistible.
- La petite boîte en écailles de tortue dorée à l'or fin qui semble contenir une minuscule créature qui couine.
- La petite boîte en étain, simple et sans prétention, sur laquelle on peut lire une inscription rayée qui dit "Je ne m'ouvre que pour celui ou celle qui le mérite."
- La boîte d'un noir brillant dotée d'une serrure et d'une clé en argent, et qui porte une mystérieuse inscription en runes que tu identifies immédiatement comme étant la signature de Merlin.



19. Il fait nuit noire, tu marches seul(e) dans une rue mal éclairée. Soudain, tu entends un drôle de bruit dont la provenance semble magique. Que fais-tu ?

- Tu te glisses silencieusement dans la pénombre en attendant la suite des événements et en faisant une liste mentale de tous les sortilèges de défense et d'attaque dont tu pourrais te servir, s'il le fallait
- Tu poursuis ton chemin avec prudence, en gardant la main sur ta baguette magique dissimulée sous ton manteau et en restant très vigilant(e) au moindre signe de danger
- Tu brandis ta baguette magique et tu tentes de découvrir d'où vient ce bruit
- Tu brandis ta baguette magique pour te défendre sans te laisser impressionner



20. Si tu devais inspirer un sentiment aux autres, ce serait ?

- L'admiration
- La crainte
- L'amour
- La confiance
- L'émerveillement



et



et



21. Si tu étais accepté à Poudlard, quel animal de compagnie choisirais-tu de prendre avec toi ?

- Un crapaud cornu
- Un chien
- Un hibou
- Une chouette
- Un serpent
- Un chat



et



et

22. Un Moldu semble t'avoir vu utiliser la magie. Pas certain de ce qu'il vient de voir, il s'approche de toi d'un air interrogateur. Que fais-tu ?

- Tu conviens que la magie existe, puis tu t'en vas nonchalamment en le laissant se demander si tu bluffes ou pas.
- Avant qu'il n'ait pu ouvrir la bouche, tu le neutralises avec un sortilège
- Un sortilège d'oubliette et le problème est réglé
- Tu discutes avec lui et, grâce à tes arguments, tu le convaincs que rien ne s'est passé



23. Quelle créature aimerais-tu le plus étudier ?

- Les hippogriffes
- Les vampires
- Les fantômes





- Les licornes



- Les demiguises



et

- Les kelpies



et

24. Quel cauchemar te ferait le plus peur ?

- Celui où tu découvres que la peur te paralyse devant un adversaire et t'empêche d'agir
- Celui où tu te rends compte que tu as oublié qui tu étais et tout ce que tu connaissais.
- Celui où tu découvres, en te réveillant un beau matin, que tes amis et tes proches ne te reconnaissent plus.
- Celui où tu découvres que tes pouvoirs magiques ont disparu



25. Quelle plante/fleur te caractériserait le mieux ?

- Jacinthe
- Laurier
- Lavande
- Iris
- Marguerite des champs
- Œillet



et



et

26. Quel astre préfères-tu ?

- L'étoile du berger
- Les étoiles
- Le soleil
- La lune



27. Quel est le lieu qui te plairait le plus pour te balader ?

- Une sombre forêt
- Les ruines d'un ancien château
- Une plaine verdoyante
- Un sentier de montagne



28. Quel est le meilleur moment de la journée pour toi ?

- L'aube
- La nuit
- Le crépuscule
- Le jour



29. Si tu devais être privé de l'un de tes sens, lequel serait le plus handicapant pour toi ?

- La vue
- Le toucher
- Le goût
- L'ouïe



30. Selon vous, quelle est la Maison qui vous caractérise le plus ?

- Gryffondor
- Poufsouffle
- Serdaigle
- Serpentard





20.3 CHOIX DU CHOIXPEAU

Afin de comptabiliser le nombre de points remporté pour chaque Maison par votre joueur, vous pouvez employer le tableau suivant :

Maisons	Points collectés	Taux de compatibilité en %
		
		
		
		

Remarque : Pour calculer le % d'appartenance à une Maison, on calculera le total des points d'une Maison, qu'on divisera par 30 (points totaux pour une Maison dans questionnaire). On multiplie ensuite par 100 pour obtenir le pourcentage.

Exemple : Après avoir remplis le questionnaire, Fynn Fricklefrack obtient les points suivants 5 points pour Gryffondor ; 3 points pour Poufsouffle ; 12 points pour Serdaigle et 11 points pour Serpentard. C'est donc Serdaigle qui obtient le plus haut score avec un pourcentage de compatibilité de $12/30 \times 100 = 40\%$

20.4 CHOIX DU JOUEUR

Même si c'est le Choixpeau magique qui annonce le résultat de son choix en définitive, certaines situations peuvent faire que le jeune Sorcier choisisse de lui-même la Maison dans laquelle il évolue. Quand le joueur obtient des pourcentages de compatibilité proches – comme c'est le cas dans l'exemple plus haut – le joueur peut faire le choix de sa Maison entre les deux (ou plus) possibilités qui se proposent à lui. En reprenant notre exemple plus haut, on remarque que Fynn Fricklefrack possède des pourcentages de compatibilité proches pour Serdaigles (40%) et Serpentard (37%). S'il le voulait, Fynn pourrait demander au Choixpeau de rejoindre les Serpentard, même si Serdaigle possède une plus grande compatibilité.

Dans les cas où le Sorcier possède une aversion particulière (ou une peur) pour une certaine Maison, il peut également demander au Choixpeau de ne pas rejoindre celle-ci.





21 LES PERSONNAGES NON-JOUEURS (PNJ)

Harry Potter JdR est un jeu qui fera intervenir de nombreux autres personnages pour entourer, former, aider ou freiner vos personnages joueurs. On nomme ceux-ci des personnages non-joueurs, car ils ne sont pas incarnés par les joueurs mais par le Maître du Jeu. Ces personnages non-joueurs – généralement abrégés PNJs – revêtent une importance toute particulière car ce sont eux qui donneront vie à votre univers et à vos parties. De la présence de PNJs attachants, uniques et qui reviennent d'une partie à l'autre dépendra grandement le succès de vos parties, car ils serviront de point d'ancrage dans vos histoires tout en étant à la fois source d'aide ou des embûches pour vos joueurs. Ce chapitre traite de la création des personnages non-joueurs en donnant quelques règles de créations et quelques points à respecter pour que ceux-ci soient correctement ancrés dans vos parties.

21.1 CREATION DE PERSONNAGES NON-JOUEURS

La création de personnages non-joueurs suit les mêmes étapes que celles de la création des personnages, à quelques exceptions près. Ce qu'il est important de se rappeler, c'est que les personnages joueurs sont des héros et que – de ce fait – ils sont légèrement supérieurs au reste des élèves qui côtoient leur école. Cette différence de puissance se traduit par quelques réajustements au niveau des caractéristiques, compétences et avantages que les PNJs possèdent. Pour créer un personnage non-joueur, on procèdera comme suit :

- ✍ *L'archétype de sorcier* : Comme pour les personnages joueur, on choisit un archétype de sorcier qui permettra de faciliter le choix des compétences et avantages aux autres étapes.
- ✍ *Les caractéristiques* : On lance 3d6 pour les 8 caractéristiques et on les répartit en fonction de l'archétype du personnage non-joueur.
- ✍ *Les valeurs dérivées* : On calcule ensuite les valeurs dérivées (points de vie, bonus de dommages, jet d'idée et de chance).
- ✍ *Coups de pouce et croche-pattes du destin* : Cette étape est laissée de côté car elle est essentiellement réservée aux personnages joueurs.
- ✍ *Sang du sorcier* : On détermine le sang du sorcier (« Sang-Mêlé », « Sang-Pur » ou « Né-Moldu ») et donc la première partie de son background, ainsi que les compétences auxquelles il aura accès.
- ✍ *Avantages, désavantages et axiomes de maison* : L'axiome de maison est commun au PJs et PNJs. La différence se trouve ensuite dans le nombre de points disponibles pour l'achat d'avantages. Les personnages non-joueurs ne possèdent que 4,5 points (contrairement à 6 pour les personnages joueurs). Ils peuvent cependant prendre des désavantages pour augmenter ce nombre de points, comme le font les PJs.
- ✍ *Compétences* : Les Personnages non-joueurs possèdent un total de 350 points de compétences (contre 400 pour les PJ) qu'il faudra répartir dans les diverses compétences possédées.
- ✍ *La baguette* : Choisir la baguette, ses caractéristiques, ainsi que son affinité (+10% dans un élément ou dans un type de sortilèges).
- ✍ *Sortilège* : Le personnage non-joueur possède un sort de niveau 1 et un sort de niveau 0.
- ✍ *Élément de background* : Reste à choisir quelques éléments de background et créer une petite histoire pour le PNJ et celui-ci est prêt à être utilisé.

Remarques aux Maîtres du Jeu : Coups de pouce et croche-pattes du destin sont l'apanage des héros, mais il est tout à fait possible d'en choisir un pour un PNJ, voir même de lui en inventer un nouveau qui ne figure pas dans les tables. On peut aussi réajuster les caractéristiques tirées aléatoirement. Ne tirer que des 3 ou 4 rendrait le PNJ injouable et inintéressant, aussi n'hésitez pas à façonner vos PNJs de manière afin qu'ils s'intègrent au mieux à vos parties.

21.2 PERSONNAGES JOUEURS ALLIES ET RIVAUX

Bien entendu, tous les personnages non-joueurs rencontrés par vos joueurs ne seront pas des aides au cours de leur scolarité. Nombre d'entre eux seront des concurrents dans les cours et tenteront de s'attirer les faveurs des enseignants afin de récolter des points de Maison et ainsi gagner la très convoitée coupe des Maisons. Il est néanmoins un groupe de personnages non-joueurs un peu différent de ces concurrents. Nommés les rivaux, il s'agira en quelques sortes des Némésis du groupe de personnages joueurs. Les rivaux sont toujours là pour rendre la vie impossible à vos personnages. Toujours en train de prévoir des crasses à leur faire, ils n'hésiteront





pas à les faire accuser de tous les maux et tenteront de les piéger au cours de l'année. Mais si on suit la règle des personnages non-joueurs, on remarque alors que les rivaux seront désavantagés par-rapport aux personnages joueurs. Pour cette raison, il est fortement conseillé de faire des rivaux des anti-héros, soit des personnages créés comme des personnages joueurs (même nombre de points de caractéristiques et de compétences, ainsi que même nombre de points d'avantages). De cette manière, les confrontations entre les PJ et les rivaux se feront à force égale. Cette règle annexe donnera un nouveau challenge aux joueurs tout en donnant des adversaires de taille que le Maître du Jeu peut opposer aux héros de l'histoire.





22 CREATION DE PERSONNAGES D'ANNEES SUPERIEURES



Bien qu'Harry Potter JdR soit développé pour suivre l'enseignement de Poudlard ou dans une autre école de magie pour jeunes Sorciers et Sorcières de la première année à la septième, il peut arriver qu'un élève rejoigne l'école en cours de route et débute dans une année plus avancée. En tant que Maître du Jeu, il peut également être intéressant de créer des personnages non-joueurs d'années plus avancées pour servir d'aide ou d'obstacles aux personnages joueurs. Dès lors, comment arranger les caractéristiques et compétences de ce Sorcier ou de cette Sorcière afin qu'il ou elle puisse directement suivre les aventures au même niveau que ses camarades ?

Ce chapitre sert précisément à gérer ces réajustement dans la création de ces personnages par quelques règles simples à appliquer, même si la base de création de ce personnage reste identique à celle de n'importe quel autre jeune Sorcier. Mais avant de parler de réajustement, il convient tout d'abord de créer son personnage en suivant les 10 étapes décrites dans cette base. Une fois fait, on procède aux contrôles et réajustements décrits dans les sous-chapitres suivants.

22.1 REAJUSTEMENT DES CARACTERISTIQUES

22.1.1 CARACTERISTIQUES DE BASE

Les caractéristiques de base du personnage ne changent pas sauf sous certaines conditions bien particulières (blessures permanente, maladies magiques, empoisonnements graves, consommation d'élixirs éternels, etc.). Celles-ci restent donc identiques à celles possédées lors de la création du personnage, sauf accord contraire du Maître du Jeu.

22.1.2 REAJUSTER LES MALUS DE CARACTERISTIQUES

Les malus de caractéristiques s'appliquent en fonction de l'âge du jeune Sorcier. Pour rappel, ces malus s'appliquent en FORce, CONstitution et TAILle en suivant cette table :

Début d'année scolaire/âge	1 ^{ère} ou 11 ans	2 ^{ème} ou 12 ans	3 ^{ème} ou 13 ans	4 ^{ème} ou 14 ans	5 ^{ème} ou 15 ans	Ensuite
Malus en FOR/TAI/CON	-5	-4	-3	-2	-1	Sans malus

Remarque : cette modification du malus de caractéristiques s'accompagne également d'une modification des caractéristiques dérivées comme les points de vie et les dégâts occasionnés. Pensez donc à jeter un œil à ces réajustement une fois les caractéristiques calculées.

22.2 REAJUSTEMENT DES COMPETENCES

22.2.1 COMPETENCES DE BASE

Lors de la création de votre personnage, vous possédez 400 points de compétence à répartir dans les compétences des catégories « Base », « Sorcier » et « Moldu » en fonction du sang de votre Sorcier ou de votre Sorcière. Bien entendu, quand on crée un personnage d'une année plus élevée, il est évident que ce dernier possèdera des compétences plus élevées. Cela se traduit par un bonus de points de compétences à ajouter aux 400 de base. Vous pouvez légèrement varier ces points octroyés en fonction de la table ci-dessous et en fonction de l'année/âge de votre Sorcier ou Sorcière.

Début d'année scolaire/âge	2 ^{ème} ou 12 ans	3 ^{ème} ou 13 ans	4 ^{ème} ou 14 ans	5 ^{ème} ou 15 ans	6 ^{ème} ou 16 ans	7 ^{ème} ou 17 ans
Augmentation durant l'année	Entre 40-50	Entre 50-60	Entre 60-70	Entre 60-70	Entre 70-80	Entre 70-80
Augmentation totale	+40 à 50	+90 à 110	+150 à 180	+210 à 250	+280 à 330	+350 à 410
Moyenne	+45	+100	+165	+230	+305	+380





Exemple : si vous désirez créer un personnage de quatrième année, vous devrez répartir un total de 400+150 à 180 points, soit entre 550 à 580 points.

Conseil : Dans le cas de création de personnages joueurs, nous vous conseillons de répartir le maximum de points de compétences. Vous pouvez également légèrement augmenter celui-ci si le nombre de personnages qui composent l'équipe des personnages joueurs est faible.

22.2.2 AJUSTEMENT DE LA MAITRISE DES COMPETENCES DE BASE

Une fois les maîtrises actuelles des compétences calculées, on ajoutera 1/3 de ce pourcentage pour les avantages « doué en ... » et on retirera 1/3 dans les compétences possédant les désavantages « mauvais en ... »

22.2.3 COMPETENCES SCOLAIRES

Il s'agit peut-être du calcul le plus simple à faire. Pour ce faire, on suivra simplement la table du chapitre 7 de la base et qui est reprise ci-dessous :

Nombre d'années scolaires	1 ^{ère} ou 11ans	2 ^{ème} ou 12ans	3 ^{ème} ou 13ans	4 ^{ème} ou 14ans	5 ^{ème} ou 15ans	6 ^{ème} ou 16ans	7 ^{ème} ou 17ans
Gain d'expérience par période	1d6+1	1d6+1	1d4+1	1d4+1	1d4	1d4	1d4
Total annuel	10*+3d6+3	3d6+3	3d4+3	3d4+3	3d4	3d4	3d4
Moyenne annuelle	21	14	11	11	8	8	8

Exemple : Un élève de cinquième année possèdera donc un pourcentage dans une compétence scolaire équivalent à la somme du total annuel de chaque année soit $(10+3d6+3)+(3d6+3)+(3d4+3)+(3d4+3)$, soit $6d6+6d4+22$, donc une moyenne de 57-58%

22.2.4 AJUSTEMENT LES MAITRISE DE COMPETENCES SCOLAIRES

Comme pour les compétences classiques, une fois les maîtrises actuelles des compétences calculées, on ajoutera 1/3 de ce pourcentage pour les avantages « facilités en ... » et on retirera 1/3 dans les compétences possédant les désavantages « difficultés en ... »

22.2.5 MAITRISE MAXIMALE DES COMPETENCES DU TYPE XX%+...%

Comme nous l'avons mentionné dans le chapitre des compétences, certaines sont décrites comme possédant une maîtrise maximale avec un certain pourcentage +.....%. Ce «% » n'est autre qu'une augmentation de la maîtrise maximale qui peut être possédée par le personnage et qui augmente en fonction des années scolaires ou de l'âge. En fonction du Sorcier ou de la Sorcière que vous créez, il vous faudra également réajuster cette maîtrise maximale. Pour ce faire, vous pouvez suivre cette table :

Nombre d'années scolaires	2 ^{ème} ou 12ans	3 ^{ème} ou 13ans	4 ^{ème} ou 14ans	5 ^{ème} ou 15ans	6 ^{ème} ou 16ans	7 ^{ème} ou 17ans
Maîtrise maximale	XX%+10%	XX%+20%	XX%+30%	XX%+40%	XX%+50%	XX%+60%

Exemple : la compétence « Bagarre » d'un élève de quatrième année aura une maîtrise maximale de 50%+30%. Celle d'une cinquième années 50%+40%.

Rappel : la maîtrise maximale d'une compétence de ce type ne peut dépasser les 90%. En reprenant notre exemple ci-dessus, cela signifie que la maîtrise maximale de la compétence « Bagarre » sera atteinte en cinquième année. Dès lors elle restera identique en sixième et septième année.

22.2.6 AUGMENTER LES MAITRISES MAXIMALES DE CERTAINES COMPETENCES

Ce point est décrit sous le chapitre 6 et permet d'augmenter la maîtrise maximale de quelques compétences, par le mentorat par exemple. Un élève plus âgé peut débloquent cette augmentation dès la troisième année. On pourra donc procéder au réajustement suivant :





Année ou âge	3 ^{ème} année / 13 ans	4 ^{ème} année / 14 ans	5 ^{ème} année / 15 ans	6 ^{ème} année / 16 ans	7 ^{ème} année / 17 ans
Augmentation	+1d4+1% de maîtrise maximale	+1d4+1% de maîtrise maximale	+1d4+2% de maîtrise maximale	+1d4+2% de maîtrise maximale	+1d4+3% de maîtrise maximale
Type de compétence	Base/Sorcier/Moldu	Base/Sorcier/Moldu	Base/Sorcier/Moldu	Base/Sorcier/Moldu	Base/Sorcier/Moldu
Nombre de compétence(s)	1	2	3	4	5

22.3 SORTILEGES ET POTIONS POSSEDES

Cette partie est probablement la plus longue et la plus complexe de la création de personnage. En plus des sortilèges et potions possédés lors de la création du personnage, ceux supplémentaires possédés par les avantages et coup de pouce du destin, il faudra choisir un certain nombre de sortilège maîtrisés. Le nombre et leur niveau va bien entendu dépendre de l'âge de votre Sorcier, un Sorcier âgé possédant plus de sortilèges et potions qu'un jeune élève. La table ci-dessous donne le nombre de sortilèges et potions de chaque type possédés en fonction de l'année de scolarisation/âge du Sorcier :

Année ou âge	2 ^{ème} année / 12 ans		3 ^{ème} année / 13 ans		4 ^{ème} année / 14 ans		5 ^{ème} année / 16 ans		6 ^{ème} année / 17 ans		7 ^{ème} année / 18 ans	
Enchantements	Niv 0	2	Niv 0	2	Niv 0	3	Niv 0	3	Niv 0	5	Niv 0	5
	Niv 1	6	Niv 1	7	Niv 1	9	Niv 1	10	Niv 1	14	Niv 1	16
	Niv 2	3	Niv 2	4	Niv 2	4	Niv 2	7	Niv 2	9	Niv 2	10
	Niv 3	0	Niv 3	3	Niv 3	4	Niv 3	3	Niv 3	7	Niv 3	9
	Niv 4	0	Niv 4	0	Niv 4	1	Niv 4	2	Niv 4	4	Niv 4	6
	Niv 5	0	Niv 5	0	Niv 5	0	Niv 5	1	Niv 5	2	Niv 5	4
Métamorphose	Niv 0	1	Niv 0	2	Niv 0	2	Niv 0	2	Niv 0	2	Niv 0	2
	Niv 1	6	Niv 1	6	Niv 1	7	Niv 1	7	Niv 1	7	Niv 1	7
	Niv 2	6	Niv 2	7	Niv 2	8	Niv 2	9	Niv 2	9	Niv 2	9
	Niv 3	1	Niv 3	6	Niv 3	3	Niv 3	4	Niv 3	5	Niv 3	6
	Niv 4	0	Niv 4	0	Niv 4	4	Niv 4	6	Niv 4	6	Niv 4	8
	Niv 5	0	Niv 5	0	Niv 5	0	Niv 5	4	Niv 5	11	Niv 5	15
Mauvais sorts	Niv 1	3	Niv 1	4	Niv 1	4	Niv 1	5	Niv 1	6	Niv 1	7
	Niv 2	4	Niv 2	5	Niv 2	6	Niv 2	7	Niv 2	10	Niv 2	13
	Niv 3	0	Niv 3	3	Niv 3	4	Niv 3	4	Niv 3	6	Niv 3	10
	Niv 4	0	Niv 4	0	Niv 4	1	Niv 4	5	Niv 4	6	Niv 4	8
	Niv 5	0	Niv 5	0	Niv 5	0	Niv 5	1	Niv 5	2	Niv 5	4
	Niv 6	0	Niv 6	0	Niv 6	0	Niv 6	0	Niv 6	0	Niv 6	0
Potions	Niv 1	7	Niv 1	9	Niv 1	9	Niv 1	9	Niv 1	10	Niv 1	10
	Niv 2	3	Niv 2	4	Niv 2	5	Niv 2	6	Niv 2	7	Niv 2	8
	Niv 3	2	Niv 3	6	Niv 3	8	Niv 3	9	Niv 3	10	Niv 3	11
	Niv 4	0	Niv 4	0	Niv 4	3	Niv 4	4	Niv 4	7	Niv 4	11
	Niv 5	0	Niv 5	0	Niv 5	0	Niv 5	5	Niv 5	11	Niv 5	15
	Niv 6	0	Niv 6	0	Niv 6	0	Niv 6	0	Niv 6	0	Niv 6	0

22.3.1 FORMULES EXTREMES, PREDILECTION ET SORTILEGES ET POTIONS SUPPLEMENTAIRES

La table précédente ne reprend que les sortilèges classiques possédés. En plus de ceux-ci, le Sorcier ou la Sorcière en maîtrisera un certain nombre en formule extrême. Vous pouvez considérer qu'environ 1 sortilège sur 10 de chaque catégorie est maîtrisé de cette manière, voire un peu plus si ces derniers sont de bas niveau.

Les sortilèges et potions mentionnés dans la table ci-dessus ne représentent également qu'un cadre de base des sortilèges possédés par le Sorcier ou la Sorcière, mais ceux-ci peuvent être plus nombreux en fonction des matières de prédilection. Un Sorcier avec des facilités en potions par exemple, possèdera certainement une ou deux potions supplémentaires apprises chaque année. Libre à vous de vous accorder avec le Maître du Jeu pour connaître le nombre supplémentaire de potion et sortilèges possédés de la sorte.

22.4 AUTRES AJUSTEMENTS

Bien entendu, les éléments mentionnés plus haut ne représentent que la base des ajustements dont le Sorcier a besoin pour évoluer dans une classe plus avancée qu'un Sorcier débutant sa première année scolaire.





Divers autres ajustements peuvent être nécessaires pour correspondre à un personnage avancé. Voici quelques pistes d'améliorations et ajustements possibles :

- Perfectionnements dans certaines manières particulières, comme les duels magiques.
- Développement de certaines connaissances ou savoirs magiques qui font défaut à un personnage débutant, comme la possibilité de se changer en Animagus même s'il ne possède pas cet avantage à la création, ou des compétences de base en Légilimancie et en Occlumancie.
- Connaissance dans des domaines magiques poussés comme la Médicomagie, le Droit magique, des connaissances dans certaines organisations secrètes etc. qui peuvent provenir d'expérience, de stages ou de lectures.
- Connaissances de base en Magie Noire qui peuvent également être possédées si le personnage provient de l'extérieur.





23 DEVOIRS, NOTATIONS ET EXAMENS

23.1 SYSTEME DE GESTION DE LA QUANTITE DE DEVOIRS

Comme on peut s'y attendre d'une école, les enseignants donnent des devoirs à leurs élèves. Ces devoirs peuvent être des travaux de longue durée, comme dans le cas de la création d'une carte stellaire en cours d'astronomie, mais la plupart du temps, il s'agit de travaux écrits à rendre en fin de semaine ou durant le cours suivant. Bien entendu, chaque enseignant est libre de donner des devoirs, indépendamment des autres et sans toujours coordonner ceux-ci. Ceci aboutit à une répartition irrégulière des devoirs au cours de l'année. Certaines semaines sont donc très chargées, avec plusieurs rouleaux de parchemins à rendre pour chaque cours, de longues recherches, et des synthèses d'ouvrages qui nécessitent des heures de recherche en bibliothèque, alors que d'autres semaines sont presque dépourvues de devoirs. Mais comment gérer cette répartition au cours de l'année ? Deux choix s'offrent à vous :



1. **Fixer vous-même les devoirs :** En tant que Maître du Jeu, vous pouvez décider vous-même de la quantité de devoirs de la semaine. Cette option permet de gérer vos joueurs en les canalisant. Si un élément du scénario vous demande beaucoup de temps pour être joué, vous pouvez choisir de donner beaucoup de temps libre à vos joueurs. Inversement, si le scénario n'a pas d'élément marquant durant une semaine de cours, vous pouvez choisir de « bloquer » la semaine en assomant vos joueurs de devoirs. Vous pouvez vous inspirer de la table ci-dessous pour gérer le temps libre de vos joueurs en fonction de la quantité de devoirs et du type de gestion du temps choisi.
2. **Déterminer les devoirs aléatoirement :** Dans cette seconde option, les devoirs sont fixés aléatoirement et indépendamment des quêtes secondaires et du scénario. Pour ce faire, lancez un d100. Plus le résultat est élevé et plus la quantité de devoirs l'est également. Un résultat entre 96 et 100 aura pour effet de surcharger la semaine, ne laissant presque pas de liberté à vos joueurs. Inversement, un résultat entre 001 et 005 signifiera que vos élèves n'ont presque pas de devoirs, leur laissant toutes leur après-midi de libre ou presque. Pour plus de facilité, vous pouvez vous référer à cette table pour déterminer le temps à disposition de vos joueurs en fonction de la quantité de devoirs et du type de gestion du temps choisi.

Résultat du d100	001-005	006-015	016-035	036-065	066-085	086-095	096-100
Quantité de devoirs (par semaine)	6,5h	13h	20h	27h	31,5h	36h	45h
Quantité de devoirs (par jour en semaine)	0,5h	1h	2h	3h	3,5	4h	5h
Quantité de devoirs (par jour le weekend)	2h	4h	5h	6h	7h	8h	10h
Temps libre restant (par semaine)	45h	38,5h	31,5h	24,5h	20h	15,5h	6,5h
Temps libre restant (par jour la semaine)	5h	4,5	3,5	2,5	2h	1,5	0,5
Temps libre restant (par jour le weekend)	10h	8h	7h	6h	5h	4h	2h

Remarque sur le scénario : Certains éléments du scénario font que les devoirs sont automatiquement fixés comme si vous aviez obtenus un résultat compris entre 096 et 100. Ces semaines particulièrement chargées font généralement suite à des événements où les élèves – qu'il s'agisse de PJs ou de PNJs – ont fait preuve de trop de distraction, d'infractions, ou durant lesquels les enseignants ne veulent pas être dérangés pour enquêter dans l'enceinte de l'école par exemple. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de déterminer la quantité de devoirs. Prenez simplement les valeurs de la dernière colonne de la table.

Remarque sur les clubs et mentorat : Les valeurs indiquées dans cette table tiennent uniquement compte des cours classiques et à option. Les heures passées dans les clubs et les heures de mentorat sont à soustraire à ces valeurs. En règle générale, les clubs se réunissent 1 à 2 heures par semaine, mais très rarement plus de 4. Il en va de même pour les cours de mentorat. Comme on peut le constater, certaines semaines sont si chargées que ces cours peuvent remplir complètement le peu de temps à disposition de l'élève.





23.1.1 AUGMENTER LE TEMPS À DISPOSITION

Plusieurs choix s'offrent aux joueurs pour augmenter le temps à disposition pour des activités annexes, mais ceux-ci ont tous des conséquences fâcheuses :

- ✦ **Rogner sur le temps de sommeil :** En se couchant tard et en se levant tôt, un élève peut gagner un peu de temps libre. Si une heure ou deux de sommeil en moins dans une semaine n'est pas trop handicapant, trop diminuer celui-ci peut s'avérer problématique car cela devient vite contraignant pour le corps et l'esprit. La fatigue – accompagnée des malus qui vont avec – viendra alors rapidement s'inviter dans l'emploi du temps de l'élève.
- ✦ **Passer moins de temps à faire ses devoirs :** également connu sous le nom de bachotage, cette méthode consiste à bâcler ses travaux. Si cette solution peut s'avérer utile et rapide à mettre en place, les mauvaises notes qui vont avec risquent bien de vous attirer les foudres de certaines enseignantes et des punitions en cascade.
- ✦ **Renoncer aux activités annexes :** Bien qu'un crève-cœur, cette solution peut aider à gagner un peu de temps dans une semaine en libérant entre 2 et 4 heures pour les activités annexes et presque autant pour les cours de mentorat. Mais si les premiers risquent de vous faire radier du club en vous apportant au passage une mauvaise réputation, le second risque de vous faire interdire de mentorat jusqu'à la fin de votre scolarité. A employer avec précaution donc.

23.2 SYSTEME DE NOTATION DES DEVOIRS



Comme c'est le cas pour les écoles moldues, les écoles de magie comme Poudlard attribuent des notes aux travaux des élèves, ainsi qu'à leurs examens. Les notes qui sont attribuées aux devoirs donnés de manière régulière à Poudlard sont les mêmes que celles qu'un élève peut obtenir dans un système éducatif britannique classique. La notation part alors de A pour la note la plus élevée puis suit un ordre alphabétique décroissant (B, C, D, E, F) pour les notes les plus basses. L'attribution des exposants + et – peut également nuancer ces notes. Ainsi, un B+ signifie que le travail est un peu supérieur à B, mais légèrement inférieur à un A-.

23.3 EXAMENS : DE LA PREMIERE A LA QUATRIEME ANNEE

Au vu du faible pourcentage de maîtrise des élèves durant les premières années scolaires, il ne serait pas très intéressant pour eux d'effectuer des jets de dés pour déterminer les résultats à leurs examens. Dans la grande majeure partie des cas, ces jets se solderaient par des échecs, ce qui ne serait que peu gratifiant pour les joueurs. Afin de simplifier la tâche du Maître du Jeu et éviter les frustrations inutiles, on considèrera que les examens de fin d'année sont réussis pour autant que le personnage possède un degré de maîtrise considéré comme suffisant dans une compétence. Le tableau ci-dessous reprend les valeurs considérées comme moyennes en fonction du nombre d'années d'étude :

Nombre d'années scolaires	1	2	3	4	5	6	7
Maîtrise suffisante pour la réussite de l'examen	20%	30%	40%	50%	60%	65%	70%

Remarque : Si un personnage ne possède pas une maîtrise égale ou supérieure à celle décrite dans le tableau ci-dessus, il pourra employer le « bachotage » pour rééquilibrer ses compétences. Si cela ne suffit pas, il pourra également tricher pour réussir certains examens. Finalement, si tout cela ne suffit pas, le personnage peut décider d'utiliser un point de fougue pour tout de même réussir ses examens.

Tricher à un examen : Le degré de difficulté du jet de triche pour réussir un examen est de 10+ différence entre sa valeur dans la compétence et la valeur suffisante pour la réussite de l'examen. Par exemple, une valeur possédée de 25% en deuxième année donnera une difficulté de : 10+(30-25) soit 15%.

Exception : Les B.U.S.E et les A.S.P.I.C font partie intégrante des scénarios et seront donc joués avec les jets de dés en conséquence.





23.4 EXAMEN DE CINQUIEME ANNEE : B.U.S.E

Les B.U.S.E ou Brevet Universel de Sorcellerie Élémentaire représentent le premier examen important passé par les élèves de Poudlard. Cet examen a lieu à la fin de la cinquième année. Les résultats des B.U.S.E sont essentiels pour la suite des études, car les jeunes sorciers ne pourront suivre les cours d'une matière durant la 6ième et la 7ième année que s'ils ont réussi la B.U.S.E de celle-ci. Les B.U.S.E traitent donc les matières du cursus commun et des cours à option.

Toutes les B.U.S.E disposent d'une partie théorique ainsi que d'une seconde partie pratique, du moins pour les cours qui nécessitent de la pratique. Le temps consacré à chacune des deux parties peut cependant varier d'une matière à l'autre. Certaines matières possèdent une longue partie théorique et une partie pratique assez courte alors que pour d'autre, ce ratio est inversé. Finalement, même si deux parties d'examen sont passées, une seule note est donnée. Les épreuves sont réparties sur deux semaines avec une semaine de préparation et de révision intensive juste avant les examens.

Tricher aux B.U.S.E : Il est très difficile de tricher aux B.U.S.E, bien plus que de tricher en classe, car il s'agit d'examens étroitement surveillés. En règle générale, une personne du Ministère de la Magie, responsable de la surveillance des examens, est dépêché à Poudlard pour surveiller ceux-ci. Il est donc parfaitement habitué aux méthodes de triches classiques. Le personnage peut cependant tenter un jet de triche pour augmenter son pourcentage dans une compétence donnée. En fonction de sa réussite, il bénéficiera d'un bonus allant de 5% à 15%, voire plus, mais il s'expose à être renvoyé de l'examen.

23.5 EXAMEN DE SEPTIEME ANNEE : A.S.P.I.C

Les A.S.P.I.C ou Accumulation de Sorcellerie Particulièrement Intensive et Contraignante représentent les examens de compétences pratiques que les élèves de septième année à Poudlard doivent passer s'ils désirent exercer dans certains corps de métier. Par exemple, le ministère de la Magie accepte seulement des candidats au poste d'Auror avec au moins cinq Effort exceptionnel à leurs A.S.P.I.C.

Néanmoins, les A.S.P.I.C ne sont pas nécessaires pour obtenir un travail une fois sorti de l'école. On citera par exemple les jumeaux Weasley, qui ont réussi à trouver du travail rien qu'en utilisant les résultats de leurs B.U.S.E. d'autres métiers comme celui d'arbitre de Quidditch ne nécessitent également pas d'A.S.P.I.C même si ceux-ci peuvent représenter un plus pour le candidat.



L'élève doit avoir préalablement passé les B.U.S.E dans la matière où il souhaite préparer son A.S.P.I.C. Même si presque tous les professeurs de Poudlard acceptent dans leurs cours tous les élèves qui ont obtenu un Effort exceptionnel aux B.U.S.E, d'autres, comme le Professeur Rogue, ne les acceptent en ASPIC que si ceux-ci ont obtenu un Optimal à leur B.U.S.E de potions. (cf. sous-chapitre suivant)

Tricher aux A.S.P.I.C : Il est pratiquement impossible de tricher aux A.S.P.I.C, à moins d'être très doué en la matière. Le personnage peut cependant tenter un jet de triche pour augmenter son pourcentage dans une compétence donnée. En fonction de sa réussite, il bénéficiera d'un bonus de 5%, 10%, 15%, voire plus, mais il s'expose à être renvoyé de l'examen.





23.6 SYSTEME DE NOTATION DES B.U.S.E ET A.S.P.I.C

La notation des examens est un peu différente. Qu'il s'agisse des B.U.S.E ou des A.S.P.I.C, les notations reprennent d'autres lettres pour définir les résultats des candidats. On aura la notation suivante :

Note	Signification	Réussite ou échec
O	Optimal	Réussite
E	Effort exceptionnel	
A	Acceptable	
P	Piètre	Échec
D	Désolant	
T	Troll	

23.7 REPASSER SES EXAMENS OU REDOUBLER

Bien que cela soit très rare, il est possible pour des élèves ayant ratés leurs examens de retenter ceux-ci l'année suivante. Ces cas ne surviennent que pour les B.U.S.E, afin de pouvoir accéder aux cours des années supérieures. En cas d'échec aux examens jusqu'en quatrième, les élèves écoperont de cours de perfectionnement pour pallier leurs lacunes, ce qui risque fort de remplir leur agenda déjà fort chargé.

Le redoublement est plus rare encore, mais pas impossible (le cas s'étant produit pour Marcus Flint des Serpentard lors de la fin de sa septième année, par exemple). Dans le cas où l'élève échouerait à un trop grand nombre d'examens (comme à presque toutes ses B.U.S.E ou A.S.P.I.C par exemple) ce dernier peut décider de redoubler son année afin de se représenter à ses examens dans de meilleures conditions.





24 TOURNOI DES QUATRE MAISONS, POINTS, RECOMPENSES ET PUNITIONS

24.1 TOURNOI DES QUATRE MAISONS



Si le fait d'appartenir à l'une des quatre maisons de Poudlard représente une aide inestimable pour le développement des élèves – en leur permettant de se forger de solides amitiés qui perdureront au-delà de leur scolarité – cela instaure également une certaine compétition entre elles. Cette compétition et les rivalités entre les quatre maisons est incarné par le tournoi des quatre maisons qui se déroule chaque année à Poudlard. Tous les élèves participent à ce tournoi durant leur année scolaire, qu'ils le veuillent ou non d'ailleurs – grâce au gain et à la perte de points de maison.

24.2 POINTS DE MAISON

Poudlard est donc une école basée sur le mérite, qui propose un système de récompenses et de sanctions des élèves, basé sur la remise ou le retrait de points de maison. Comme le dit la Professeure Minerva McGonagall aux élèves de première année, en fonctionnement de l'attribution de ces points de maison est très simple : *« Pendant votre année à Poudlard, chaque fois que vous obtiendrez de bons résultats, vous rapporterez des points à votre maison, mais chaque fois que vous enfreindrez les règles communes, votre maison perdra des points. À la fin de l'année scolaire, la maison qui aura obtenu le plus de points gagnera la coupe des Quatre Maisons, ce qui constitue un très grand honneur. »*

Ainsi donc le comportement des élèves influencera grandement le tournoi de Quatre Maisons et plus particulièrement celui des Personnages Joueurs qui sont plus susceptibles de faire gagner ou perdre des points de Maison. En tant que Maître du Jeu, il vous incombera de bien faire ressentir ces gains et ces pertes à vos joueurs. De grands gains de leur part leur attirera les éloges des autres élèves de leur maison mais aussi l'animosité des élèves des autres Maisons. L'inverse pourra leur attirer les foudres des élèves de leur Maison. Le décompte de ces fameux points se fait sur les sabliers présents situés dans le hall de l'école, sous forme de petite pierres précieuses tombant dans ceux-ci comme des grains de sable égrenant le temps qui passe. Le gain et la perte de points sont donc directement visibles par tous les élèves en tout temps et les raisons des évolutions de résultats sont généralement vite connues.

Dans certains cas particuliers, les professeurs peuvent également accorder des privilèges aux élèves ou sanctionner ceux-ci sous la forme de punitions pénibles. Au terme de l'année scolaire, la maison qui aura obtenu le plus de points obtiendra la coupe des Quatre Maisons.

Règle générale des points de maison : Les professeurs et autres représentants de l'autorité de l'école (comme les Préfets et Préfets en chef par exemple) peuvent donner ou retirer des points de maison à un élève ou un groupe d'élèves en cas d'infraction au règlement. Les préfets et les préfets-en-chef ne peuvent retirer des points qu'aux élèves, mais pas aux autres préfets. A l'énoncé du retrait ou du gain, les sabliers présents dans le Hall d'Entrée du château de Poudlard se mettent automatiquement à jour par magie, tant et si bien que chaque élève peut voir, en temps réel, où se situe sa maison dans le classement du tournoi annuel des Quatre Maisons.





Règle annexe : L'octroi ou le retrait de points ne suit que rarement une logique. Parfois, une petite action octroiera beaucoup de points alors qu'une petite bêtise en retirera beaucoup. Si, en tant que Maître du Jeu, vous voulez illustrer ce manque de logique, vous pouvez employer la règle de l'humeur des professeurs. Celle-ci peut être choisie par le Maître du Jeu en fonction de la situation ou tirée aléatoirement grâce aux tableaux ci-dessous. Ces gains et pertes sont basés sur ceux et celles mentionnés dans les livres et servent d'exemples au Maître de Jeu comme base pour la gestion des points de maison octroyés ou retirés à ses personnages.

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
Durant les cours				
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	
En dehors des cours				
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 (tableau, armure, sculptures...)	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 en dehors de l'enceinte du château	5	10	15	



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
Durant les cours				
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	
Remporter 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	
En dehors des cours				
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
Maitrise 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	
Se proposer pour ranger/nettoyer la classer après les cours	5	10	15	
Victoire à un tournoi d'un club divers	15	25	50	

Influences des avantages/désavantages, Coup de pouce/Croche-patte du destin : Dans le cas où un personnage aurait choisi le désavantage « Bête noire d'un professeur », il descendra directement d'une catégorie d'humeur. Par exemple, un tirant l'humeur d'un professeur, vous obtenez 014 soit une humeur considérée comme bonne. Pour un personnage étant la bête noire de ce professeur, l'humeur passera automatiquement à neutre. Si le personnage possède le croche-pattes du destin « Souffre-douleur » avec un préfet ou un professeur comme cible, l'humeur sera toujours mauvaise, quelle que soit le résultat du dé. L'Effet est inverse pour l'avantage « Chouchou d'un professeur » et le coup de pouce du destin « Alliés influent »



24.3 MATCHES DE QUIDDITCH ET POINTS DE MAISON

Pour rappel, les points marqués lors de match de Quidditch sont également crédités dans les sabliers des décomptes de points de maison. Une victoire durant un match rapporte donc – au minimum – 150 points de maison quand l'attrapeur s'empare du Vif d'Or.



24.4 PUNITIONS ET RECOMPENSES

Si aujourd'hui les punitions distribuées par les professeurs et le concierge de Poudlard n'incluent plus de châtiment corporel, il n'en a pas toujours été ainsi. Il fut un temps où les élèves étaient punis très sévèrement. On pouvait alors, par exemple, les suspendre au plafond par les poignets pendant plusieurs jours ou alors par les chevilles. Depuis que Dumbledore gère l'école, les punitions impliquant une torture physique ont été abandonnées au profit d'actions plus utiles pour l'école. En règle générale, elles restent très désagréables pour les élèves et dépendent du bon vouloir des professeurs. Si la grande majorité des infractions n'a pour conséquence que le retrait de points de maison, les infractions les plus graves peuvent donner lieu à des heures de retenue. Durant ces heures de retenue, les élèves travaillent à des tâches fatigantes, ingrates voire parfois dangereuses mais presque toujours utiles pour l'école. En cas de refus, l'élève peut être exclu de l'école. Pour citer Hagrid : *« C'est comme ça que ça se passe à Poudlard. Copier des lignes, et puis quoi encore ! A quoi c'est bon ? Ou bien tu fais quelque chose d'utile, ou bien tu es renvoyé. »*

La table ci-dessous donne quelques exemples de punitions pouvant être infligées aux élèves avec les heures de colle qui vont avec :

Résultat du dé	Heure(s) de colle	Séparées en...	Punition
1	2h	-	Mettre des cerveaux de rat dans de la saumure
2	2h	-	Nettoyer tous les chaudrons des cours de potion sans employer la magie
3	3h	-	Fouiller la Forêt interdite avec Hagrid au beau milieu de la nuit
4	3h	-	Éviscérer tout un tonneau de crapauds cornus
5	3h	-	Écrire trois rouleaux de parchemin sur un sujet quelconque
6	4h	-	Perte du droit aux visites de Pré-au-Lard durant une période scolaire
7	4h	-	Suspension de l'équipe de Quidditch durant 1 période
8	6h	2x 3h	Nettoyer tous les bassins de l'infirmerie sans l'aide de la magie
9	6h	3x 2h	Aller éprendre du purin dans les serres sans employer la magie
10	6h	3x 2h	Séparer les Veracresses pourris des autres sans utiliser de gants
11	7h	7x 1h	Nourrir les créatures fantastiques étudiées et nettoyer leurs enclos durant une semaine
12	7h	7x 1h	Ranger une salle de classe (Divination, métamorphose, potion, etc...) durant une semaine
13	8h	4x 2h	Nettoyer la volière sans employer la magie
14	9h	3x 3h	Astiquer l'argenterie dans la salle des trophées sans avoir recours à la magie
15	10h	5x 2h	Réparer et entretenir tous les balais d'entraînement de l'école
16	10h	5x 2h	Nettoyer les toilettes des différents étages sans l'aide de la magie
17	10h	5x 2h	Classer et étiqueter toutes les confiscations de Rusard en fonction des années et de l'objet
18	10h	5x 2h	Recopier des lignes
19	14h	7x 2h	Recopier tous les comptes rendus de retenues des autres élèves
20	14h	7x 2h	Faire des inventaires de matériel scolaire dans diverses classes

Pour les récompenses, celles-ci impliquent généralement des faveurs accordées aux élèves. En règle générale, les professeurs demandent aux élèves récompensés ce qu'ils désirent et tentent de leur accorder. Les récompenses sont donc variées et n'ont de limite que l'imagination des personnages. En voici quelques exemples :

- ✂ Des cartes chocogrenouilles rares pour compléter leur collection
- ✂ L'autorisation d'emporter une potion à la fin d'un cours pour son usage personnel
- ✂ Obtenir des ingrédients spécifiques pour des potions
- ✂ La possibilité de s'entraîner avec l'équipe de Quidditch
- ✂ Autorisation d'utiliser son balai hors des cours même si l'année ne le permet pas
- ✂ Autorisation d'utiliser la salle de bain des préfets durant une certaine période
- ✂ Être dispensé de corvée de nettoyage
- ✂ Avoir des devoirs allégés
- ✂ Cours spécifiques pour maîtriser un sortilège, une potion
- ✂ Cours spécifiques pour maîtriser une compétence (Occlumancie, Legilimancie, ...)
- ✂ Accéder à la section protégée de la bibliothèque





25 RECOMPENSE DE FIN D'ANNEE ET VACANCES SCOLAIRES

Qu'elle survienne au cours de l'année ou à la fin de celle-ci, il est une question qui vous sera immanquablement posée et à laquelle vous devez être préparé à répondre. Cette question n'est autre que « *puis-je passer le temps de mes vacances scolaires à travailler l'une de mes compétences (voir plusieurs) pour en augmenter son pourcentage de maîtrise ?* ». Bien que tenté de répondre non de prime abord, pour éviter une trop grande et trop rapide montée en puissance de vos personnages, il est important de réfléchir quelques minutes à cette question en se référant aux divers ouvrages de la série. Dans ceux-ci, les vacances scolaires sont synonymes de devoirs de vacances, mais aussi d'opportunités pour parfaire ses connaissances. Hermione passe ses vacances à apprendre de nouveaux sortilèges, principalement issus de l'année à venir, mais aussi à parfaire ses connaissances dans divers domaines ; Ron et Harry à réviser et à faire leurs devoirs de vacances avec plus ou moins de bonne volonté. Comme nous le constatons, il est tout à fait possible d'augmenter ses connaissances, voir même d'entraîner certaines de ses compétences lors de ces périodes de vacances. Les règles pour cette expérience sont décrites ci-dessous.

25.1 PERIODES ET VACANCES SCOLAIRES

Comme déjà mentionné dans l'apprentissage des compétences, l'année est découpée en trois périodes qui amènent un jet d'expérience quand elles prennent fin. Ces périodes sont bien définies car séparées entre elles par les vacances de Noël, de Pâques et les vacances d'été. Pour les vacances de Noël et celle de Pâques, les élèves ont la possibilité de rentrer chez eux mais il ne s'agit ici que d'une possibilité. En effet, l'école offre la possibilité aux élèves de rester dans l'enceinte de l'école durant ces périodes. Pour plus de simplicité, le tableau suivant nous donne les dates ainsi que le temps que durent ces vacances :

Période/Vacances	Dates	Durée	Gain
Première période	1 septembre au 19 décembre	110 jours	+1d6+1%
Vacances de Noël	20 décembre au 2 janvier	14 jours	Spécial
Seconde période	3 janvier au 7 avril	95 jours	+1d6+1%
Vacances de Pâques	8 avril au 21 avril	14 jours	Spécial
Troisième période	22 avril au 1 juillet	71 jours	+1d6+1%
Examens	2 juillet au 8 juillet	7 jours	
Relâche	9 juillet au 22 juillet	14 jours	
Vacances d'été	23 juillet au 31 août	40 jours	Expérience de fin d'année

Lors de la première année et après une semaine de cours, un PJ gagne 1d6+1 points d'expérience dans sa compétence scolaire. Ensuite, à chaque fin de période, un PJ gagne à nouveau 1d6+1 point d'expérience dans sa compétence. Durant la première année, il gagnera donc quatre fois de l'expérience dans les compétences enseignée contre trois pour les années suivantes. En moyenne, cela signifie que les PJ gagnent +1d6+1% dans leurs compétences scolaires tous les 100 jours. Dans la colonne de gain, la mention « spécial » signifie que le personnage peut gagner un certain pourcentage de maîtrise, mais sous certaines conditions bien particulières. Pour ce faire, le personnage doit rentrer à la maison durant la période de vacances. Cela signifie que, durant ces 14 jours de vacances, il ne participera pas à la partie. Néanmoins, il gagnera 1d10+1% qu'il pourra répartir dans diverses compétences. Cela signifie qu'il occupera ses vacances à développer certaines compétences pendant que ses camarades continuent à évoluer dans l'enceinte de l'école. Il ne pourra cependant pas apprendre de nouveaux sortilèges ou développer des connaissances dans les compétences scolaires. La répartition de ces points de compétence se fera donc dans les compétences de base et les compétences propres au sang du personnage.

25.2 EXPERIENCE DE FIN D'ANNEE

En règle générale, une année scolaire correspond à une quête, également appelée scénario. Celle-ci se termine normalement un peu avant la période d'examen, voire après la remise de la Coupe des Maisons, donc juste avant que les personnages ne partent en vacances d'été. Qui dit quête menée à bien signifie donc récompense pour les PJ. Alors que d'autres jeux de rôle proposent des récompenses sous la forme d'argent ou d'autres objets magiques, le monde de Harry Potter ne se prête pas à ce genre de récompenses. Ici, ce sont les compétences et les connaissances qui sont une récompense en soi. La fin de la partie amènera donc un certain pourcentage de maîtrise en « cadeau », qu'ils pourront répartir dans diverses compétences. Ceux-ci peuvent également choisir une nouvelle connaissance en sacrifiant une partie de ces points obtenus. Le nombre de points dépend des actions des





PJ lors de la partie et de leur investissement dans celle-ci. Les éléments ci-dessous donnent une idée de calcul pour cette expérience :

✚ Quête menée à bien :	Année scolaire x2+1%
✚ Quêtes annexes sur le tableau des requêtes :	De +1 à +5%
✚ Participation des joueurs à la partie :	± Année scolaire%
✚ Emploi des points de fougue et RP :	De +1 à +5%
✚ Idée inventive :	De +1 à +5%
✚ Idée absurde :	De -1 à -5%
✚ Utilisation des familiers, connaissances :	De +1 à +5%
✚ Autres :	Année scolaire x2%

Remarque : La somme des pourcentages ci-dessus donnera l'expérience de fin d'année. Les joueurs pourront ensuite choisir les compétences non scolaires dans lesquelles ils les répartiront. Il s'agit de toutes les « Compétences générales », de celles de la « Liste des Sorciers » et de celles de la « Liste des Moldus ».

Apprentissage d'une nouvelle connaissance/langue : les joueurs peuvent également choisir de dépenser 5 de leurs pourcents pour débloquent une nouvelle connaissance ou une nouvelle langue. Comme l'apprentissage est facilité au début, ce sacrifice de 5% leur donnera accès à cette nouvelle connaissance à 10% de maîtrise (maîtrise de base : 0% ; maîtrise maximale : 50% + (année scolaire x5%) ; Maîtrise actuelle : 10%) ou à cette nouvelle langue à 10% (maîtrise de base : 0% ; maîtrise maximale : 95% ; Maîtrise actuelle : 10%).

25.3 ATTRIBUTION DES RECOMPENSES DE FIN D'ANNEE

En tant que Maître du Jeu, il est vivement conseillé de prendre des notes au cours de la partie afin que l'attribution de l'expérience en fin de quête soit le plus juste possible. Notez quand l'un de vos PJ effectue une action particulièrement impressionnante, qu'il propose une idée inventive, qu'il emploie son familier pour résoudre un problème ou qu'il fait preuve d'un bon Rôle Play. Mentionnez ces éléments avant le début de la partie pour que vos joueurs aient connaissance de ces éléments, mais sans y revenir sans cesse. Une partie d'Harry Potter est avant tout faite pour s'amuser et le rappel de cette règle ne ferait qu'entraver la partie par des réflexions du genre « si je fais ça, je vais baisser la récompense du groupe à la fin », car oui, l'expérience octroyée en fin de mission est identique pour tous. Les joueurs partageront donc les succès mais également les bêtises de leurs camarades avec la règle que tout élève a connu un jour dans sa vie « nous payons tous pour les bêtises de quelques-uns ». Cet élément est très important, car il encouragera les élèves à faire front au lieu de faire leur petite cuisine dans l'un des nombreux coins du château de Poudlard. Petit conseil, encouragez vos joueurs à faire ce qu'ils veulent, même si cela les conduit dans des situations rocambolesques dont il sera difficile de se sortir. Finalement, il arrivera inmanquablement un moment où vous désirerez récompenser ou punir l'une des actions de vos PJ, mais que cette action n'entre pas dans les éléments cités au sous-chapitre précédent. La catégorie « Autres » est faite pour cela et vous donnera une certaine flexibilité quant à ces événements.

25.4 LES POINTS DE PARTAGE

Il ne s'agit ici que d'une petite règle additionnelle mais qui plaira – à n'en pas douter – à tous vos joueurs. En début de partie, le Maître du Jeu donne un certain nombre de points d'expérience à chaque joueur. Ceux-ci peuvent varier entre 3 et 6 par joueur et peuvent être représentés à l'aide d'un dé à 6 faces qu'on placera devant la feuille du personnage. A la fin de la session de jeu, chaque joueur peut décider de donner la valeur d'expérience indiquée par le dé à un autre joueur et à un seul joueur uniquement. S'il ne le fait pas, ces points sont perdus et on recommence l'opération à la session suivante. Qu'il s'agisse de récompenser participation d'un joueur à la partie, de le remercier pour son plan particulièrement ingénieux ou du fait d'avoir sauvé son personnage durant la session ou simplement pour combler un petit manque constaté lors d'une partie (eh oui, le gain d'expérience est assez aléatoire dans une partie voir même durant une année scolaire), les raisons ne manquent pas d'aider ses camarades et cette règle ne fera que renforcer la cohésion au sein de l'équipe. S'il vous faut justifier ce gain en tant que Maître du Jeu, dites simple « qu'on apprend mieux quand on est entouré de ses amis que seul dans son coin ».





26 DECOUPAGE DE L'ANNEE SCOLAIRE ET GESTION DU TEMPS

Maintenant que vous avez toutes les règles en main pour gérer votre année scolaire, que vous vous êtes familiarisé avec les personnages non-joueurs et que les personnages joueurs ont été créés avec succès, il est temps d'aborder le chapitre de la gestion du temps dans l'univers de Harry Potter JdR.

Ne vous attendez cependant pas à trouver une réponse universelle à toutes les questions que vous vous posez sur le sujet, car la gestion du temps, qu'il s'agisse d'Harry Potter JdR ou d'un autre jeu de rôle, est à chaque fois source de débat entre les Joueurs et le Maître du Jeu. Il n'y a malheureusement pas de solution toute faite, comme pour la gestion des rounds d'actions, mais – fort heureusement – des pistes sont là pour vous aider.

26.1 GESTION AU JOUR LE JOUR

Je vois exactement ce que vous vous dites – fieffés lutins de Cornouaille que vous êtes – la solution est une gestion au jour le jour. On prend un jour de cours, on le joue, puis on passe au suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que l'année scolaire se termine. C'est simple, c'est efficace et on ne manque pas une seule seconde des aventures de nos élèves. Vous constaterez cependant rapidement que ce système possède deux problèmes de poids : il ralentit le jeu et risque de lasser vos joueurs.

Difficile d'installer une ambiance et de rendre la tension de cette manière, même si ce système conviendra parfaitement aux Maîtres du Jeu et Joueurs les plus passionnés.

26.2 GESTION SEMAINE PAR SEMAINE



Si la gestion au jour le jour peut vous sembler trop lente et contraignante, celle semaine par semaine peut représenter une alternative pour vos parties. Quand vous entamez une nouvelle semaine de cours, évaluez le temps que les élèves auront à disposition en fonction des devoirs, cours et activités annexes. Les Joueurs mentionnent alors ce qu'ils désirent faire durant ce temps. On passe ensuite à la résolution des points forts de cette semaine. Si vous optez pour cette solution, n'hésitez pas à employer le supplément : Gestion de l'année scolaire

26.3 GESTION FLUIDE

Vous avez testé les deux versions précédentes, mais aucune ne vous satisfait totalement ? La réponse réside peut-être dans un mélange astucieux des deux. Si vous constatez qu'il y a trop d'événements dans une semaine, vous pouvez passer à une gestion au jour le jour afin de bien marquer l'importance de celle-ci. Au contraire, si une semaine est vide – les élèves étant écrasés de devoirs, surveillés de trop près pour sortir, désirant se faire oublier à cause d'actions peu reluisantes, activités annexes impossibles à laisser de côté et autres punitions pénibles à purger, etc. – il vous suffit de passer rapidement sur celle-ci. Le but est de rester flexible et ne pas laisser redescendre la tension qui s'accumule lors de la partie. Si vous optez pour cette solution, n'hésitez pas à employer le supplément : Gestion de l'année scolaire



26.4 AUGMENTER LE TEMPS A DISPOSITION DES JOUEURS

Peu importe la gestion du temps que vous avez choisi d'appliquer avec vos Joueurs, il est une question que ceux-ci ne se laisseront pas de vous poser : Mais MJ, comment faire pour gagner du temps pour nos « activités annexes » ? Plusieurs méthodes existent pour gagner du temps libre. En voici quelques exemples :

- ✦ **Bâcler ses devoirs** : *Honte ! Comment nous, élèves modèles, oserons-nous nous regarder en face après avoir bâclé un devoir ?* Heureusement pour vous, vos PJs sont tout sauf des élèves modèles (et s'ils le sont, ils ont généralement les avantages diminuant le temps pour faire leurs devoirs). D'ailleurs, ce devoir d'histoire sur les guerres des gobelins est-il réellement si important ? Bâcler un devoir ou deux, en travaillant le minimum pour avoir la moyenne voir même faire l'impasse sur un ou deux rouleaux à rendre, pour dégager une heure ou deux pour aller fureter dans le château et ainsi débusquer le grand vilain de l'histoire... mais cela risque d'avoir des conséquences (heures de colle, points en moins, etc.). Vous le verrez, plus l'intrigue avance et plus cette option sera tentante pour vos joueurs.
- ✦ **Renoncer aux activités annexes** : *C'est étrange, mais je ne me sens soudainement pas très bien. Peut-être serait-il judicieux de ne pas me rendre à mon club d'échec ce soir. Comment ? Un entraînement de Quidditch avait lieu hier ? Il n'avait pas été déplacé à ce week-end ? Mais on ne me dit jamais rien, à moi !* Plusieurs activités annexes facultatives peuvent être ignorées pour gagner du temps, mais attention aux réactions des autres membres. Une fois, ça va, mais à terme, vous risquez de vous faire renvoyer.
- ✦ **Tricher** : *Oh mais quel joli devoir que voilà, parfaitement exécuté par mon ami premier de la classe. Pourquoi ne pas y jeter un œil pour m'en inspirer ? Voir même, que sais-je, copier quelques lignes ou paragraphes. Mais bien entendu, pas de copie mot pour mot, non monsieur, ici on fait les choses comme il faut ! On paraphrase, monsieur ! Juste ce qu'il faut pour que cela ne soit pas trop flagrant. Tricheur oui, mais tricheur professionnel.* Un petit jet de triche peut donc faire économiser de précieuses heures aux Pjs, mais risque de leur attirer quelques problèmes également. À eux de faire la part des choses entre le risque et le gain d'une telle action.
- ✦ **Demander à d'autres de faire ses devoirs/corvées** : *Mais ne serait-ce pas ce très cher Arthur que voilà ? Mon meilleur ami, le plus fidèle, le plus sympa... bon je vois que tu as compris où je voulais en venir. Je t'offre 3 paquets de dragées de Bertie et Crochues et deux cartes de Chocogrenouille si tu fais le ménage à la place ce soir. Comment ça, pourquoi ? Trois cartes de Chocogrenouille, et tu ne poses pas de question. Marché conclu ?* Quelques services rendus peuvent bien souvent limiter les tâches chronophages de vos élèves, à vous d'y mettre le prix qu'il faut.

26.5 EXEMPLE DE GESTION DU TEMPS SUR UNE ANNEE SCOLAIRE

Comme vous avez pu vous en rendre compte en lisant les sous-chapitres précédents, il n'existe malheureusement pas de solution miracle pour gérer le temps lors de vos parties. Les quelques pistes citées plus haut permettent cependant de mieux s'occuper de la gestion du temps, mais il vous faudra quelques parties pour "calibrer" celle-ci. Il est avant tout important de prendre en compte l'avis de vos joueurs. Un fois ces éléments posés, on appliquera l'adage « c'est en forgeant qu'on devient forgeron » pour équilibrer au mieux la gestion.

Si tout cela vous semble encore abstrait, voici un petit exemple de gestion pour une année scolaire que vous pouvez essayer d'appliquer :

- ✦ *Jouez la première semaine au jour le jour. Cela vous permettra de donner la matière qui sera enseignée, de rendre compte de l'état d'esprit des enseignants pour ce début d'année, de mettre en place les premières tensions avec d'autres PNJ, etc.*
- ✦ *Ensuite, pour les semaines suivantes, demandez aux joueurs ce qu'ils veulent faire. Estimez – grosso modo – combien de temps les devoirs dureront et, une fois ces éléments déterminés, jouez le temps libre à leur disposition et les événements décrits dans le tableau des éléments de quêtes. En fonction des actions précédentes des joueurs, des querelles déclenchées les semaines précédentes et des éventuelles punitions reçues, certains événements non décrits dans le tableau peuvent survenir.*
- ✦ *Dans les cas où les semaines sont trop remplies par des devoirs, que les joueurs sont blessés, en repos ou simplement punis à faire du nettoyage ou autre, on passe la semaine (mais c'est rare).*
- ✦ *Comme pour la première semaine, faites jouer les premières semaines des différentes périodes au jour le jour, ainsi que les vacances, ce qui donne finalement pas mal de temps.*
- ✦ *N'hésitez pas à ajouter les quêtes annexes que vos joueurs désirent faire et détaillez celles-ci le mieux possible.*
- ✦ *En employant cette méthode de gestion, une année scolaire devrait se dérouler sur 5-6 parties de 3-4 heures environ.*

26.6 GENEERER DU BRUIT AUTOUR DU SCENARIO PRINCIPAL

Un dernier conseil pour les Maîtres du Jeu : évitez de trop focaliser vos parties sur les événements de la quête. Essayez de créer du « bruit » autour de ces événements. Bagarres entre élèves, duels de vol en balai clandestins, « disparition » d'élèves qui seront retrouvés à fricoter ensemble loin des regards indiscrets, farces en tout genre ou créatures fantastiques qui viennent s'installer dans le château. Le but est que les éléments de quêtes se perdent dans ce brouhaha d'éléments de la vie de tous les jours. Insérez encore les objectifs et les conséquences des actes de vos joueurs, et il est fort à parier que ceux-ci ne verront arriver le scénario qu'au tout dernier moment.

26.7 UNE SEMAINE DE COURS CLASSIQUE DANS LA VIE D'UN ELEVE

Même si une semaine de cours peut varier en fonction des activités, des concours et autres examens et compétitions, chaque semaine est à peu près construite sur le même modèle :

- ✦ *L'heure de réveil des élèves est entre 7h et 7h30*
- ✦ *Les cours de la semaine débutent généralement à 9h du matin et se terminent à 22h pour les plus tardifs*
- ✦ *Un élève possède en moyenne 21h de cours par semaine pour les matières de base, +4 à 6h pour les cours à option en fonction des choix de l'élève. Durant la première année, les cours à option sont remplacés par les cours des matières de base.*
- ✦ *Trois périodes de 1h sont planifiées pour les repas : de 8h à 9h pour le petit-déjeuner, de 12h à 13h pour le déjeuner et de 19h à 20h pour le dîner*
- ✦ *Le weekend est libre, sauf en cas d'entraînement sportif. Dans ce cas, les périodes employées durant le weekend laissent l'équivalent en périodes libres durant la semaine.*
- ✦ *En comptant des temps de sommeil de 22h à 7h, l'élève est actif durant 105h durant la semaine*
- ✦ *Une fois les heures de préparation, les périodes de repas et de cours pris en compte, l'élève possède environ 5h30 de libre par jour pour les devoirs et activités annexes du lundi au vendredi et 12h durant le weekend.*
- ✦ *Comme le nombre d'heures de cours par semaine est assez faible, les devoirs sont plus importants que dans une école classique de moldus afin de compléter l'enseignement.*
- ✦ *En moyenne, un élève a 2h30 de temps libre durant les jours de la semaine et 6h le weekend, même si ces valeurs peuvent grandement varier en fonction des devoirs donnés par les enseignants (voir table sur la gestion des devoirs)*



27 DUEL MAGIQUE

Le duel est quelque chose de commun chez les Sorciers alors qu'il a été totalement aboli chez les Moldus. En temps normal, chaque famille de Sorciers connaît les règles des duels magiques et les parents les transmettent à leurs enfants lors de leur éducation. Les règles intrinsèques des duels magiques font donc partie des connaissances générales des jeunes Sorciers.

Le duel est une pratique formelle dans la culture des Sorciers, dans laquelle deux Sorciers ou plus s'engagent dans un combat avec des conditions particulières. Les combattants se font face et s'inclinent, en signe de respect, avant de se placer en position de combat. Chacun compte jusqu'à trois avant de tenter de désarmer, d'étourdir, de blesser, de vaincre ou de tuer son adversaire.

Enseigné aux jeunes Sorciers dans les différentes écoles de magie, il a été peu à peu laissé de côté ou est devenu une matière secondaire suite aux périodes de calme qui ont suivi les grands conflits historiques. Néanmoins, son enseignement revient ponctuellement dans les programmes d'enseignement lorsqu'une menace refait son apparition.

Le duel magique existe aussi en tant que sport, de la même manière que l'escrime est un sport dans le monde moldu. En dehors du combat réel, il peut être transformé en une compétition sportive amicale.



27.1 REGLES GENERALES DU DUEL MAGIQUE

Contrairement à un combat magique – qui est régi par les règles classiques du combat décrites plus haut – le duel magique possède quelques règles particulières que tout Sorcier se doit de respecter s'il ne veut pas être disqualifié séance tenante.

- ✓ ***Défi :** Pour qu'un duel soit officialisé, l'un des participants doit défier un ou plusieurs Sorciers. Chacun des Sorciers défiés doit ensuite accepter individuellement le défi lancé.*
- ✓ ***Participants :** Un duel magique peut opposer deux Sorciers ou plus.*
- ✓ ***Témoins :** En règle générale, un témoin pour chaque participant doit être présent, afin d'attester du respect des règles. Ceux-ci ne doivent pas intervenir dans le duel, sous peine d'invalider celui-ci.*
- ✓ ***Remplaçant :** Le participant peut choisir un remplaçant qui prendra sa place en cas d'empêchement.*
- ✓ ***Armes :** Bien entendu, tout Sorcier qui se respecte ne saurait participer à un duel avec autre chose que sa baguette. Cette règle est cependant là pour interdire le combat à mains nues et avec d'autres armes. Seuls les sorts lancés avec une baguette sont autorisés.*
- ✓ ***Sorts sans baguettes interdits ou non :** Même s'ils sont interdits en règle générale, les sorts Innés peuvent être autorisés lors de duels magiques. Les Informulés peuvent cependant être employés sans restriction pour gagner du temps, même si les sorts lancés verbalement semble être préférés.*
- ✓ ***Procédure :** avant le début du duel, les deux Sorciers doivent déterminer les règles de celui-ci. Celles-ci peuvent être variées comme les sorts autorisés ou interdits, le nombre de passe, l'autorisation de blesser l'adversaire ou le recours à d'autres capacités particulières (capacités innées des hybrides par exemple).*





27.2 MAISONS DE POUDLARD, CLUBS DE DUEL ET TOURNOI ANNUEL

Même s'il n'est pas enseigné durant l'année scolaire, le duel magique est de toute manière représenté dans les écoles de magie sous la forme de club que les jeunes Sorciers peuvent rejoindre au cours de leur troisième année. A Poudlard, chaque Maison possède son propre chef/fe de duel, qui gère les différents membres du club. Celui-ci est responsable du bon déroulement des duels, de leurs planifications et des entraînements. C'est également lui qui veille à ce que les règles de celui-ci soient respectées et que les témoins soient présents. A la fin de l'année scolaire, c'est également lui qui organise le tournoi de duels, qui voit la Maison vainqueur récompensée d'une coupe et de 100 points de Maison.

Chaque Maison possède également sa propre zone de duel dans l'enceinte du château de Poudlard, dans laquelle les étudiants peuvent aller pratiquer le duel :

- ✍ *Gryffondor* : La Grande Salle
- ✍ *Serdaigle* : La Cour pavée
- ✍ *Serpentard* : La Cour centrale
- ✍ *Poufsouffle* : Terrain d'entraînement de vol en balais

Une salle située dans les donjons de l'école de sorcellerie de Poudlard (la salle -302 sur les plans) est également désignée pour y pratiquer les duels. Les dégâts occasionnés par les années d'entraînement et de pratique y ont été laissés tels quels afin que tous puissent se rendre compte des conséquences des duels magiques.

S'entraîner aux duels magiques : Pour un personnage joueur ou non-joueurs, lui permet d'être plus efficace quand il s'agit de pratiquer ceux-ci. En plus de l'apprentissage des sorts présentés dans la liste des sorts autorisés dans les duels magiques, le PJ pourra débloquent l'avantage "initié aux duels" décrit dans la liste des avantages, et ce sans dépenser de point de création. Il y a toutefois quelques différences : La première année rapporte un bonus d'initiative de +1, et ainsi de suite jusqu'à un maximum de +5 à condition que le personnage pratique régulièrement les duels. Cet avantage est cumulable avec l'avantage de base pouvant être pris lors de la création du personnage

Exemple : *Mary Macmilliam est une jeune Sorcière issue d'une ancienne famille de Sorciers qui sont de grands férus de duels magiques. Ayant baigné dedans depuis qu'elle est toute petite, Mary possède l'avantage "Initiée aux duels" quand elle débute sa scolarité. Par la suite, elle pratique le duel magique dans le club de sa Maison durant trois ans avant de se focaliser sur ses études supérieures. Quand elle pratique un duel magique, Mary possède un bonus de +2 (de son avantage) +3 (trois années de pratique), soit de +5 en initiative.*

27.3 DEROULEMENT D'UN DUEL MAGIQUE

- ✍ **Défi** : Le défi est lancé et accepté par tous les participants
- ✍ **Choix de l'arbitre** : on choisit l'arbitre qui décidera du vainqueur du duel
- ✍ **Choix des témoins/secons** : Chaque sorcier choisit un témoin pour le duel, qui lui servira également de second en cas d'incapacité à y participer.
- ✍ **Choix du type de duel**
- ✍ **Choix des modalités du duel** : Définition des règles particulières du duel, comme le nombre de participants, les sorts autorisés et le nombre de passes de celui-ci.
- ✍ **Position de duel** : Les participants se placent en position de duel, baguettes brandies
- ✍ **Sélection du sort et déclaration d'intention** : chaque participant choisit un sort dans la liste des sorts autorisés dans ce duel. Les personnages joueurs déclarent quels sorts ils vont lancer.
- ✍ **Décompte** : Les participants comptent jusqu'à trois
- ✍ **Initiative** : On effectue les jets d'initiative et on résout les actions dans l'ordre des résultats obtenus. Les règles suivantes s'appliquent néanmoins :
 - Les sorts Innés sont toujours lancés en premier = priorité 1
 - Les sorts de protection sont lancés ensuite = priorité 2
 - Les Informulés sont lancés ensuite, mais avec un bonus à l'initiative de +3 = Priorité 3
 - Les sorts classiques sont lancés ensuite sans aucun bonus ou malus = Priorité 3
 - Les formules extrêmes sont lancées en dernier avec un malus à l'initiative de -3 = priorité 4



- ✓ **Lancement des sorts et effets** : Chaque participant lance les dés pour son sortilège (dans la compétence associée) et on détermine leurs effets.
- ✓ **Passe suivante** : Si le duel se déroule sur plusieurs passes, on recommence au point 6.

Règle annexe – Points de Fougue et initiative : Lors d'un jet d'initiative et avant de lancer les dés dans la compétence du sort, un personnage peut choisir d'utiliser un point de fougue pour relancer le d6 et bénéficier d'un bonus de +2, et espérer obtenir un meilleur résultat. A ce moment-là cependant, il ne sait pas dans quel ordre agira son ou ses adversaires.



27.4 TYPES DE DUELS

- Premier sort touchant effectif** : Sortilèges ne devant pas blesser ou tuer la cible. Le sort doit faire effet sur l'adversaire (ou ses affaires) pour être valable (sauvegarde réussie = annule). Attention aux sortilèges infligeant des dégâts de manière indirecte : 1 point de dégât = disqualification.
- Mise hors combat de l'adversaire** : Sortilèges ne devant pas blesser ou tuer la cible. L'adversaire doit être incapable de continuer le duel. Attention aux sortilèges infligeant des dégâts de manière indirecte : 1 point de dégât (léta) = disqualification.
- Première blessure** : Sortilèges mortels interdits. Le premier Sorcier à être blessé (perte de points de vie) est considéré comme ayant perdu le duel.
- Duel à mort** : Tous les sortilèges sont autorisés.

27.5 TABELLE DES SORTILEGES AUTORISES EN FONCTION DU TYPE DE DUEL

Niv	Nom	Priorité	Type(s) de duel			
			a	b	c	d
1	Combustion	3	X*	X*	X	X
1	Crâne chauve	3	X	X	X	X
1	Crâne chauve fluo	3	X	X	X	X
1	Croche-pied	3	X	X	X	X
1	Folleoreille	3	X	X	X	X
1	Jambencoton	3	X	X	X	X
1	Lacer	3	X	X	X	X
1	Larmes	3	X	X	X	X
1	Lévitacion de corps	3 : Informulé uniquement (initiative +3)	X	X	X	X
1	Maléfice de Doigtencoton	3	X	X	X	X
1	Sortilège d'eau	3	X	X	X	X
2	Ascension	2	X	X	X	X
2	Anti-Sort général	2	X	X	X	X
2	Bloque-Jambe	3	X	X	X	X
2	Cheveux drus	3	X	X	X	X
2	Colle	3	X	X	X	X
2	Confusion	3	X	X	X	X
2	Conjonctivite	3	X	X	X	X
2	Cuisant	3	X	X	X	X



2	Danse endiablée	3	X	X	X	X
2	Désarmement	3	X	X	X	X
2	Entrave	3	X	X	X	X
2	Ficelage	3	X	X	X	X
2	Grande-Tête	3	X	X	X	X
2	Huile glissante	3	X	X	X	X
2	Langue de Plomb	3	X	X	X	X
2	Ligotage	3	X	X	X	X
2	Renversement	3	X*	X*	X	X
2	Repoustout	3	X	X	X	X
2	Spirale de vent	3	X	X	X	X
2	Surdité	3	X	X	X	X
3	Bouche soudée	3	X	X	X	X
3	Chatouillis	3	X	X	X	X
3	Chauve-Furie	3	-	-	X	X
3	Crache-Limace	3	X	X	X	X
3	Crottes de nez	3	X	X	X	X
3	Découpe	3	X	X	X	X
3	Déflexion	2	X	X	X	X
3	Diminution	3	X	X	X	X
3	Soins	2	X	X	X	X
3	Furoncles	3	-	-	X	X
3	Glacius	3	X	X	X	X
3	Grandes-Dents	3	X	X	X	X
3	Maléfice du saucisson	3	X	X	X	X
3	Maléfice des Jambespongieuses	3	X	X	X	X
3	Mouche-Sadrines	3	X	X	X	X
3	Stupéfixion	3	X	X	X	X
4	Annulation de sort	2	X	X	X	X
4	Gèle-Flamme	3	X	X	X	X
4	Immobilisation totale	3	X	X	X	X
4	Lévitiation de corps	3	X	X	X	X
4	Maléfice du Cerveau en gelée	3	X	X	X	X
4	Maléfice du rire	3	X	X	X	X
4	Mutisme	3	X	X	X	X
4	Patronus	2	X	X	X	X
4	Protection	2	X	X	X	X
5	Aveuglement	3	X	X	X	X
5	Explosion	3	-	-	X*	X
5	Expulsion	3	-	-	X*	X
5	Sectumsempra	3 : Informulé uniquement (initiative +3)	-	-	X*	X
5	Soin des blessures	2	X	X	X	X
5+	Bouclier diabolique	3	-	-	X*	X
5+	Brèche	3	X	X	X	X
5+	Doloris**	3	-	-	-	X
5+	Guérisons magiques	2	X	X	X	X
5+	Imperium**	3	-	-	-	X
5+	Mort**	3	-	-	-	X

*Remarque : attention, peut blesser/tuer dans certains cas particuliers

**Remarques : Les Impardonnables donc considérés en temps normal comme interdits... tout comme les duels à mort d'ailleurs.

Utilisation du tableau :

- ✎ Quand le type de duel est choisi par les participants, ceux-ci peuvent sélectionner un sort qui appartient à cette catégorie. Les sorts autorisés pour un type de duel sont mentionnés avec un « X » dans le tableau et les interdits, avec un « - ».
- ✎ Pour un duel de type « b » par exemple, soit mise hors combat de l'adversaire, des sorts du genre Folloreille, Chatouilli, Glacius, etc. sont autorisés. Certains d'entre eux (ceux qui mettent directement votre adversaire hors combat) pourront être néanmoins plus avantageux, surtout dans les duels avec une seule passe. D'autres sorts blessants comme Explosion ou Expulsion sont par contre interdits et entraînent une disqualification immédiate.
- ✎ C'est au duelliste de choisir judicieusement le sortilège à lancer en fonction du nombre de passes, du type de duel et des effets sur le court ou long terme qu'il désire employer. Il est parfois plus judicieux de diminuer son adversaire et de le gêner lors d'une première passe afin de le vaincre plus facilement pendant les suivantes.



27.6 MODALITES PARTICULIERES DU DUEL

- ✦ *Sortilèges informulés : interdits ou autorisés*
- ✦ *Sortilèges Innés : interdits ou autorisés*
- ✦ *Sortilèges blessant l'adversaire : interdits ou autorisés*
- ✦ *Formules extrêmes : interdites ou autorisées*
- ✦ *Nombre de témoins : 1, 2 ou plus par participant*
- ✦ *Retrait d'un sortilège particulier de la liste des sortilèges autorisés*
- ✦ *Ajout d'un sortilège particulier qui ne figure pas dans la liste des sortilèges autorisés.*
- ✦ *Duel en : 2, 3... 10 passes*

27.7 EXEMPLES D'UN DUEL MAGIQUE

Winston Ward a lancé un défi pour un duel à Fynn Fricklefrack à cause d'un différend concernant une bombabouse lancée « par inadvertance » par ce dernier dans la salle où travaillait Winston. Ayant accepté le défi, Fynn retrouve Winston dans la cour où les deux protagonistes sont rapidement rejoints par une foule d'autres élèves. Chacun choisit un témoin et ils décident de faire un duel avec mise hors combat de l'adversaire. Pour les règles du duel, ils choisissent de prendre les règles classiques et d'utiliser les sorts de la liste officielle des sorts de duels magiques. Chacun s'avance, se place en position de duel en levant sa baguette et en se faisant face.

Sélection des sorts :

- Winston décide d'opter pour un classique désarmement
- Fynn opte pour un sortilège de danse endiablée

Initiative (1d6+dextérité+bonus éventuels)

- Winston possède 17 en dextérité, le résultat du d6 est 3. Sa valeur d'initiative est de 20
- Fynn possède 15 en dextérité, le résultat du d6 est 5 et il a à son actif 1 année en club de duel (bonus de +1). Sa valeur d'initiative est de 21

Résultat du duel :

- Fynn parvient à lancer son sort de danse endiablée (jet dans sa compétence Mauvais Sort réussi) avant que Winston ne le désarme (jet dans sa compétence Enchantement également réussi). Winston débute donc une gigue pour le plus grand plaisir des spectateurs.



28 QUIDDITCH

Intéressons-nous maintenant au Quidditch, qui occupera – à n'en pas douter – une place de choix dans les scénarios qui seront proposés à vos joueurs. Sport national des sorciers, il possède de nombreuses règles qui peuvent sembler difficiles à appliquer dans une partie de jeu-de-rôle sans nécessiter quelques adaptations afin de les rendre plus abordables. Ce chapitre traitera de ces règles et tentera de proposer une série d'éléments simples à appliquer pour permettre à un match de Quidditch de se dérouler au mieux.



28.1 LES REGLES DE BASE

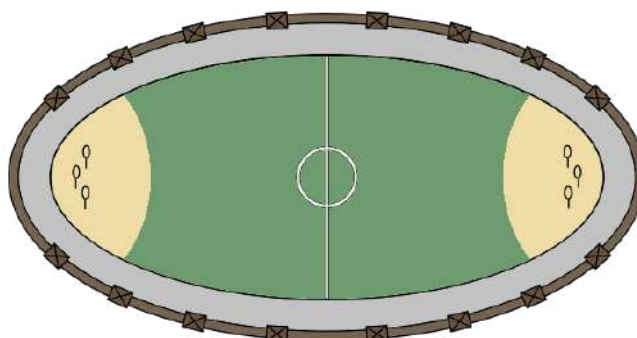
28.1.1 LES BASES

Le Quidditch oppose deux équipes de sorciers. Chaque équipe possède en tout sept joueurs, qui utilisent des balais volants pour se déplacer sur un terrain spécialement prévu à cet effet. L'objectif des deux équipes est de marquer plus de points que l'adversaire. Les points peuvent être obtenus en marquant des buts à l'aide d'une balle de taille moyenne nommée souafle ou en attrapant une balle magique de petite taille nommée le vif d'or. Un match peut durer des mois et ne cesse que quand l'un des joueurs d'une équipe a attrapé le vif d'or. Le Quidditch est un sport dangereux et comporte des risques mortels pour les participants.

28.1.2 LE TERRAIN

Le terrain de Quidditch a des mesures réglementaires qu'il doit respecter très précisément pour être considéré comme officiel. Celui-ci mesurera 500 pieds de long pour 180 pieds de large, soit environ 152 mètres sur 54 mètres. Un cercle est tracé en son centre.

Six buts sont disposés aux extrémités de celui-ci, soit trois dans chaque camp. Ceux-ci sont constitués d'anneaux dorés placés au sommet de grands poteaux mesurant jusqu'à 15 mètres de haut. Les trois buts ne sont pas tous à la même hauteur. Les poteaux des buts sont entourés par une zone de but (en jaune sur le schéma). Seul un poursuiveur en possession du souafle peut entrer dans la zone de but. Les gradins sont positionnés tout autour du terrain afin que les spectateurs puissent suivre le match.





28.1.3 LES JOUEURS

Comme nous l'avons mentionné plus haut, une équipe de Quidditch est composée de sept joueurs, répartis dans des rôles particuliers qui leur permettent certaines actions. Une équipe comprend ainsi :



- 👉 **Trois poursuiveurs** : Les poursuiveurs représentent les attaquants de l'équipe. Ceux-ci peuvent manipuler le souafle et doivent se le passer afin de le lancer dans l'un des anneaux placés aux extrémités du terrain et marquer ainsi un but. Le but vaut dix points.
- 👉 **Deux batteurs** : Les batteurs sont armés de battes, d'où leur nom. Assumant la lourde tâche de repousser les cognards – les balles magiques agressives – en les frappant, ils tentent de les renvoyer sur leurs adversaires afin que ceux-ci les gênent eux plutôt que leurs coéquipiers. Les batteurs sont toujours des joueurs avec une grande force physique et qui possèdent également une grande agilité pour éviter les cognards.
- 👉 **Le gardien** : Le gardien protège les trois cercles d'or pour empêcher les poursuiveurs adverses de marquer des buts à l'aide du souafle. Celui-ci peut sortir de la zone de but pour aller aider les poursuiveurs.
- 👉 **L'attrapeur** : L'attrapeur est l'atout majeur de l'équipe, car c'est lui qui met fin au match en attrapant le vif d'or avant l'attrapeur adverse. Attraper le vif d'or rapporte cent cinquante points et met fin au match.

28.1.4 LES BALLES

- 👉 **Cognard** : Les cognards sont des balles composées de fer et qui possèdent un diamètre d'environ 25cm. Deux de ces balles sont lancées simultanément lors d'un match de Quidditch. Les Cognards sont des balles enchantées qui ont pour unique but d'attaquer le joueur le plus proche en lui rentrant violemment dedans. Les batteurs ont pour rôle de dévier ces balles pour les envoyer attaquer le camp adverse. Extrêmement violents, ils peuvent assommer ou étourdir les joueurs qui ne sont pas suffisamment habiles pour les repousser ou les esquiver.
- 👉 **Souafle** : Le souafle est une balle de couleur rouge que les poursuiveurs de chaque équipe se passent pour marquer des buts. Le souafle n'est pas ensorcelé et ne représente pas de menace pour ceux et celles qui le manient.
- 👉 **Vif d'or** : Le vif d'or est une petite balle qui possède à peu près la taille d'une noix. Dotée d'ailes, cette balle est spécialement ensorcelée pour pouvoir échapper le plus longtemps possible aux attrapeurs, se déplaçant rapidement et multipliant les changements de trajectoire. Le vif d'or possède une mémoire tactile et n'est donc jamais touché par son fabricant. Cette mémoire tactile permet d'identifier la première personne qui le touche, car elle lui reste immanquablement liée. Cette capacité permet de désigner l'attrapeur qui a mis la main dessus en premier, en cas de contestation ou de doute.



SOUAFLE



COGNARD



VIF D'OR





28.1.5 LES POINTS

- 👉 Souaffle : Marquer un but à l'aide d'un souaffle rapporte 10 points à l'équipe
- 👉 Vif d'or : Attraper le vif d'or fait remporter 150 points à l'équipe

28.2 LES REGLES DETAILLEES

28.2.1 HISTORIQUE DES REGLES

Les règles du Quidditch ont été établies en 1750 par le Département des jeux et sports magiques. Peu nombreuses, elles possèdent néanmoins quelques variations et spécificités qui ne seront pas traitées ici dans un souci de simplicité. Concrètement, il existe 8 règles de base. Les voici :

- 👉 « Aucune restriction n'est imposée à l'altitude que peut atteindre un joueur durant un match ; en revanche, il lui est interdit de dépasser les limites du terrain. Si l'un des joueurs franchit ces limites, son équipe doit aussitôt donner le souaffle au camp adverse.
- 👉 Le capitaine d'une équipe peut demander un « temps mort » en s'adressant à l'arbitre. C'est le seul moment où les joueurs ont le droit de mettre pied à terre au cours d'un match. Le temps mort peut atteindre deux heures si le jeu a déjà duré plus de douze heures. Si l'une des deux équipes ne revient pas sur le terrain à l'issue de ces deux heures, elle est aussitôt disqualifiée.
- 👉 L'arbitre peut imposer des pénalités à l'encontre de l'une des équipes. Le poursuiveur qui tire le penalty devra voler depuis le cercle central vers la surface de but. Tous les joueurs, autres que le gardien de l'équipe adverse, doivent se tenir à l'écart pendant le tir du penalty.
- 👉 Le souaffle peut être arraché des mains du joueur qui le tient mais on ne peut en aucun cas saisir un joueur adverse par quelque partie du corps que ce soit.
- 👉 En cas de blessure, il n'y aura pas de joueur remplaçant. L'équipe poursuivra le match sans le joueur manquant.
- 👉 Il est permis de détenir une baguette magique sur le terrain à la condition qu'il n'en soit fait aucun usage, en quelque circonstance que ce soit, contre un joueur de l'équipe adverse, ou contre son balai, contre l'arbitre, contre l'une des balles, ou contre un spectateur.
- 👉 Un match de Quidditch prend fin lorsque le vif d'or a été attrapé, ou par consentement mutuel des capitaines des deux équipes.
- 👉 Seul le poursuiveur en possession du souaffle a le droit de pénétrer dans la surface de but. Si plus d'un poursuiveur y est présent, le but est annulé. »



28.2.2 LES FAUTES

Au Quidditch, il existe plus de 700 fautes différentes. Voici les plus communes :

- 👉 Boutenchoc : lorsqu'un joueur provoque intentionnellement une collision avec un joueur de l'équipe adverse
- 👉 Coudoyage : lorsqu'un joueur gêne un adversaire avec ses coudes





- 👉 **Croc-en-manche** : lorsqu'un joueur accroche le manche du balai de l'adversaire avec son propre balai dans le but de faire changer cet adversaire de direction
- 👉 **Hochequeue** : lorsqu'un joueur attrape la queue du balai adverse pour le ralentir
- 👉 **Lance-sort** : lancer un sort contre un joueur de l'équipe adverse
- 👉 **Pincevif** : lorsqu'un membre de l'équipe autre que l'Attrapeur touche le vif d'or
- 👉 **Pique-souafle** : lorsqu'un joueur trafique le souafle dans le but de modifier sa vitesse ou sa trajectoire
- 👉 **Pognensac** : lorsqu'un joueur touche le souafle au moment où il traverse un anneau de but
- 👉 **Rembarrage** : lorsqu'un joueur traverse un anneau de but pour repousser le souafle
- 👉 **Tassebut** : lorsque plusieurs poursuiveurs entrent en même temps dans la surface de but (seul le joueur en possession du souafle en a le droit)
- 👉 **Tranchefoule** : lorsqu'un batteur frappe un cognard en direction de la foule dans le but de provoquer un arrêt de jeu
- 👉 **Saute-balais** : sauter sur un autre balai pendant un match

28.3 LE QUIDDITCH DANS HARRY POTTER JdR

Maintenant que nous avons posé les règles de base de ce jeu, il est intéressant de transcrire celles-ci dans l'univers de Harry Potter JdR afin de rendre les matchs jouables par vos joueurs. En lisant les règles, deux compétences vous viendront à l'esprit lorsque vous traiterez de Quidditch. Celles-ci ne sont autres que la compétence de base « Acrobatie/Quidditch » et la compétence scolaire « Vol en balai ». Ce sont les deux compétences qui permettront de traiter les différentes phases du match et il est donc important que les personnages qui désirent se lancer dans ce sport possèdent un degré assez haut dans chacune de ces compétences.

Pour faire simple, la compétence « Vol en balai » sera utilisée pour les déplacements classiques, sans figure particulière. Les accélérations, les freinages et autres changements de trajectoire simples seront donc fonction de cette compétence.

Pour toutes les figures, accélérations particulièrement violentes, changement de direction avec des angles très forts, esquive de cognard et autres actions spéciales, on préférera la compétence « Acrobatie/Quidditch ».

28.3.1 ATTRIBUTION DES ROLES

Avant de débiter un match de Quidditch, il est important que les rôles des différents joueurs soient bien définis. Fort heureusement, les équipes s'entraînent avant de disputer les rencontres et les rôles sont donc clairement en place au début de la partie. Mais peut-être – élément scénaristique aidant – qu'un joueur sera absent en début de match et devra être remplacé à la dernière minute. Définir le rôle dans l'équipe permettra au personnage joueur de savoir de quelles actions il dispose et ce qu'il peut faire ou non.

28.3.2 DEROULEMENT D'UNE PARTIE ET ACTIONS

Pour faciliter le déroulement d'une partie de Quidditch, celle-ci va se découper de la même manière qu'un combat. Une partie de Quidditch sera donc découpée en rounds d'action durant lesquels les personnages joueurs pourront effectuer certaines actions en fonction de leur rôle au sein de l'équipe. Néanmoins, et contrairement aux rounds de combat classiques décrits dans les règles de combat, les rounds de Quidditch sont beaucoup plus longs et peuvent durer plusieurs minutes.

Possession du Souafle en début de partie : On détermine quelle est l'équipe qui débitera la partie avec le souafle en main par pile ou face. Une partie débitera ensuite lorsque les balles sont lâchées sur le terrain. Le vif d'or quitte alors momentanément le terrain durant un certain temps et les Cognards se mettent en chasse. Ainsi débute la partie et les joueurs se positionnent sur le terrain.

Actions en fonction des rôles dans l'équipe : En fonction des rôles attribués aux joueurs, ceux-ci pourront effectuer différentes actions durant le round d'action. Rappelons au passage que – contrairement à un round de combat qui ne dure que quelques secondes – un round de Quidditch dure plus d'une minute, voire plusieurs minutes en fonction de l'action entreprise.





Chaque rôle possède certaines actions spécifiques qu'il peut effectuer en fonction de son rôle dans l'équipe. Voici en détail ce que chaque rôle peut faire :

Actions disponibles en fonction du rôle			
Attrapeur	Batteur	Gardien	Poursuiveur
Se déplacer sur le terrain	Se déplacer sur le terrain	Se déplacer sur le terrain	Se déplacer sur le terrain
Repérer le vif d'or (PERx5)	Frapper le cognard en direction des poursuiveurs	Faire une passe	Faire une passe
Poursuivre le vif d'or	Frapper le cognard en direction du gardien	Récupérer une balle perdue	Récupérer une balle perdue
Attraper le vif d'or (DEXx1)	Frapper le cognard en direction de l'attrapeur	Intercepter une balle lors d'une passe	Intercepter une balle lors d'une passe
Éviter un cognard	Éviter un cognard	Éviter un cognard	Éviter un cognard
Actions spéciales	Actions spéciales	Arrêter un tir	Tirer
-	-	Actions spéciales	Actions spéciales

Compétence scolaire « Vol en balai »

Compétence de base : Acrobatie/Quidditch

Caractéristique du personnage

Les actions spéciales : Cette liste est non-exhaustive et peut être complétée en fonction des situations. Les situations qui ne sont pas décrites dans cette liste sont regroupées sous la section des actions spéciales. Les actions spéciales peuvent être des feintes ou des acrobaties particulières. Tout est possible du moment que cela n'enfreint aucune règle.

Description des rounds de Quidditch : Comme pour les combats, il n'est pas très intéressant de détailler toutes les actions de chaque personnage sur le terrain, surtout que celles-ci ne sont que des impressions pour le personnage joueurs (il est en effet difficile de dire ce que s'apprête à faire un personnage à l'autre bout du terrain quand on est soi-même en train de filer en direction des buts sur un balai). Pour cette raison, la description des actions se fera de la même manière qu'un combat par le Maître du Jeu. Des indications seront données du genre : « Les deux batteurs adverses se dirigent en direction des cognards » ou « les poursuiveurs adverses foncent sur toi en formation serrée » ou encore « l'attrapeur se met à accélérer brutalement en direction des buts adverses ». Le but de ces indications est de permettre au personnage joueur d'adapter ses actions sans être réellement certain de ce qu'il se passe, un peu comme dans la vie réelle en sorte.

Le premier round d'action : Une fois les balles lâchées, ce sont les poursuiveurs qui entament le match. Le premier round est généralement un déplacement des poursuiveurs en direction des buts adverses jusqu'à ce qu'ils rencontrent les poursuiveurs adverses. Les batteurs et l'attrapeur n'ont pas grand-chose à faire durant cette action. Le premier round d'action est généralement plus long que les autres, car il comporte une grande part de déplacement pour aboutir sur la rencontre des poursuiveurs. S'ensuivent les premières actions (passe, interception du souafle, tir, etc.)

A partir du second round (poursuiveurs et batteurs) : Le deuxième round voit l'intervention des cognards dans la partie. On fera donc agir les personnages en fonction de l'initiative, comme dans un combat :

- ✓ Chaque batteur et chaque poursuiveur effectue un jet d'initiative (1d6 auquel il ajoute sa valeur de dextérité). En fonction des résultats, on obtient un certain ordre d'action. Les gardiens et les attrapeurs, s'ils sont concernés par une action (tir, frappe de cognard, etc.), agissent en dernier.
- ✓ En fonction de l'ordre d'action, chaque personnage décrit l'action entreprise. C'est la déclaration d'intention.
- ✓ Une fois toutes les actions déterminées, on effectue la résolution du round d'action.

A partir du second round (attrapeurs) : Les attrapeurs doivent commencer par repérer le vif d'or. Celui-ci n'est pas automatiquement présent sur le terrain et pas toujours simple à repérer. A partir du second round, le vif d'or a 10% de chance d'apparaître sur le terrain. Ce pourcentage augmente de 5% par round, jusqu'à attendre 100% au vingtième round. Que le vif d'or soit sur le terrain ne garantit pas à l'attrapeur de le repérer. Pour ce faire, celui-ci doit réussir un jet de Perception x3 auquel viennent s'ajouter certains malus en fonction du temps et des distractions alentours (difficile de repérer un vif d'or quand on a deux cognards qui vous foncent dessus par exemple). L'attrapeur peut également s'aider du comportement du second attrapeur à l'aide d'un jet de perception x5. Attention cependant aux feintes de celui-ci, qui peut ne rien avoir repéré.





Les rounds suivants : Une fois les actions du round 2 terminées, on reprend le tout et on recommence jusqu'à ce que l'un des attrapeurs se soit emparé du vif d'or.

Être frappé par un cognard : Le cognard n'est rien d'autre qu'une balle en fer lancé à très grande vitesse et créée pour blesser et assommer un joueur, aussi cette balle est-elle considérée comme une arme en ce qui concerne les blessures occasionnées. Quand un cognard frappe un joueur, celui-ci subit 1 dégât létal. En plus de ce dégât létal, le cognard inflige un certain nombre de dégâts non-létaux et peut assommer un joueur. Pour savoir si le joueur touché est assommé par le coup, on se référera à la règle de combat concernant « assommer un adversaire ». Les dommages occasionnés par le cognard (1d4-2 non-létaux +1 létal) sont soustraits aux points de vie de la victime, puis on les oppose aux points de vie restants à cette dernière sur la table de résistance. Si le jet est un succès, la victime perd connaissance pour sa CON x 1 heures.

Remarque : Si les points de vie du personnage tombent à 0 à cause des dégâts non-létaux, celui-ci est de toute manière considéré comme assommé.

Exemple : Alice est au poste de Poursuiveur de l'équipe de Poufsouffle et vient d'être méchamment touchée par un batteur de l'équipe de Serpentard. N'ayant pas pu esquiver le cognard, elle subit les dégâts de celui-ci, soit 1d4-2 dégâts non-létaux et 1 dégât létal. En lançant le d4, elle obtient 4. En plus d'une vilaine bosse, elle doit encore déterminer si elle s'est faite assommer par l'attaque.

Elle aura donc reçu $(4-2)-1 = 3$ dégâts. Il s'agit de la valeur active à reporter dans la table d'opposition. Possédant un maximum de 7 points de vie, elle se retrouvera à 7-3 soit 4 points de vie. Il s'agit de la seconde valeur nécessaire pour le jet d'opposition. A l'intersection des deux valeurs (3 horizontal / 4 vertical), on trouve 45. On lance ensuite le d100, et si le résultat est égal ou inférieur à cette valeur, alors Alice est assommée par le Cognard.

Poursuivre le vif d'or : Une fois que le vif d'or est repéré par un attrapeur et que celui-ci se lance à sa poursuite, on entre dans le cas d'une course-poursuite. Comme pour la poursuite à pied, on considère que le vif d'or possède une certaine avance en mètres (par exemple 30 mètres). L'attrapeur possède un mouvement légèrement supérieur à celui du vif d'or et devrait donc le rattraper en quelques rounds si rien ne vient le gêner. On considère que le personnage comble 5 mètres d'écart par round (dans notre exemple, l'attrapeur mettrait donc 6 rounds pour arriver au niveau du vif d'or). Ceci est bien entendu sans compter les acrobaties du vif d'or ou la gêne occasionnée par un cognard ou l'attrapeur adverse. En fonction des situations, l'attrapeur perdra du terrain sur le vif d'or ou comblera moins de distance durant son round d'action. Dans certains cas (quand il est frappé par un cognard par exemple), il peut perdre de vue le vif d'or. Dans ce cas, la poursuite s'achève et l'attrapeur doit une nouvelle fois repérer le vif d'or.

Attraper le vif d'or : Une fois à son niveau, l'attrapeur doit réussir un jet de dextérité x1 pour attraper le vif d'or et mettre fin à la partie.

28.3.3 LES JETS DE CARACTERISTIQUE

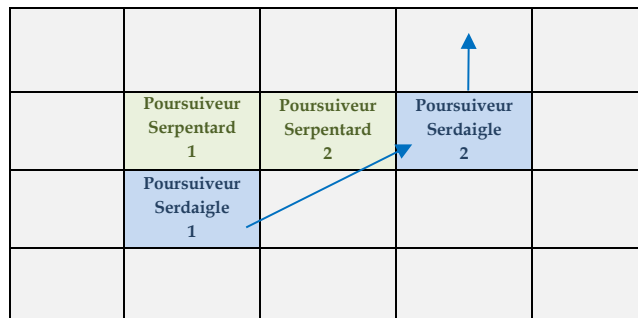
Certaines situations lors d'un match de Quidditch pourront nécessiter un jet de caractéristiques. C'est par exemple le cas de l'attrapeur qui doit repérer le vif d'or et l'attraper, usant pour ce faire des caractéristiques PERception et DEXtérité. Dans ce genre de cas, la caractéristique concernée est multipliée par un nombre (le multiplicateur) entre 1 et 5. Faites un jet d'1d100 sous cette valeur, comme si c'était une compétence. Le multiplicateur dépend de la difficulté de l'action : de x5 (facile) à x1 (très difficile), la plupart du temps ce sera x3. Le jet de PERception par exemple dépendra grandement du temps extérieur, de la luminosité et de l'arrivée imminente de cognards dans la direction de l'attrapeur.

28.3.4 LES JETS EN OPPOSITION

En plus des caractéristiques qui permettent d'employer la table des résistances pour effectuer une comparaison entre une caractéristique active et une passive, le Quidditch emploie une opposition entre deux jets de compétences. Un personnage qui tente de faire une passe à l'un de ses coéquipiers effectuera un jet dans la compétence « Acrobatie/Quidditch », tout comme son adversaire qui tentera de s'emparer de la balle. L'opposition de ces deux compétences est très simple. En cas d'action qui s'oppose, chaque joueur effectue un jet dans sa compétence. On compare les deux différences et c'est la plus élevée qui emporte l'action. En cas d'égalité, c'est toujours le premier personnage qui agit (dans l'ordre de l'initiative) qui remporte l'action.



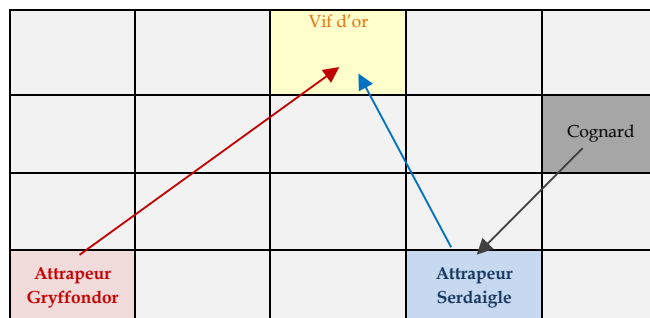
28.3.5 EXEMPLE 1 : PASSE AVEC GENE



Le poursuiveur 1 de Serdaigle arrive au contact avec deux poursuiveurs de Serpentard. Voyant un moyen de faire une passe à l'un de ses coéquipiers, il tente de lui passer le souafle.

- 👉 **Détermination de l'ordre d'action :** Poursuiveur Serdaigle 1, Poursuiveur Serpentard 2, Poursuiveur Serdaigle 2, Poursuiveur Serpentard 1
- 👉 **Déclaration d'intention :** Poursuiveur Serdaigle 1 : Faire une passe à son coéquipier, Poursuiveur Serpentard 2 : Intercepter la passe, Poursuiveur Serdaigle 2 : Réception de la passe et part à l'attaque, Poursuiveur Serpentard 1 : Tenter de s'emparer de la balle (= gêne pour le joueur adverse).
- 👉 **Jets des compétences :** Poursuiveur Serdaigle 1 : Quidditch 40, Poursuiveur Serpentard 2 : Quidditch 28, Poursuiveur Serdaigle 2 : Quidditch 20, Poursuiveur Serpentard 1 : Quidditch 20
- 👉 **Résolution des actions :** La gêne du poursuiveur Serpentard 2 octroie un malus de 10 à l'action du poursuiveur 1 de Serdaigle. On calcule donc la différence des résultats du Poursuiveur Serdaigle 1 – 10 pour la gêne occasionnée par le poursuiveur de Serpentard 1 – la différence du jet du poursuiveur de Serpentard 2, ce qui nous donne : $40 - 10 - 28 = 2$. Le résultat étant positif, l'action entreprise par le poursuiveur de Serdaigle est réussie (Bien que de justesse). Le Poursuiveur 2 de Serdaigle s'empare donc du souafle et part à l'attaque.

28.3.6 EXEMPLE 2 : ATTRAPER LE VIF D'OR

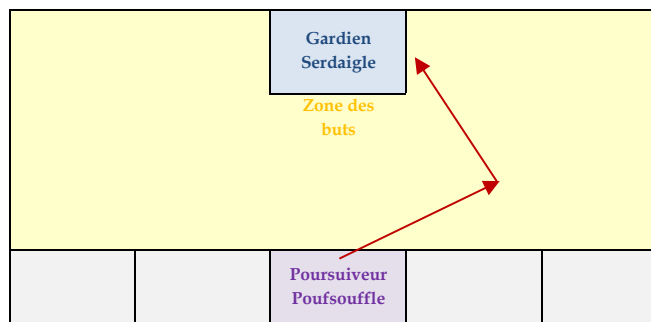


Les deux attrapeurs ont repéré le vif d'or et se sont mis à le poursuivre. Arrivés à quelques mètres de celui-ci, ils tentent de s'en emparer. L'Attrapeur de Serdaigle est le plus proche mais doit éviter le cognard envoyé par le batteur le round précédent.

- 👉 **Détermination de l'ordre d'action :** Attrapeur Serdaigle, Attrapeur Gryffondor
- 👉 **Déclaration d'intention :** Attrapeur Serdaigle : esquiver le cognard en coupant la trajectoire du Gryffondor, Attrapeur Gryffondor : s'approcher à portée du vif d'or et s'en emparer.
- 👉 **Jets des compétences :** Attrapeur Serdaigle : Quidditch 20 (contre un résultat de 30 le round précédent pour le batteur), Attrapeur Gryffondor : Quidditch 28 + DEXx1 : 9
- 👉 **Résolution des actions :** l'attrapeur de Serdaigle arrive à se déplacer légèrement en direction de celui de Gryffondor mais son déplacement est trop lent pour empêcher le cognard de le frapper. (Après les jets nécessaires pour l'attaque du Cognard, celui-ci est blessé mais pas assommé). Pendant ce temps, l'attrapeur de Gryffondor arrive à se déplacer jusqu'au Vif d'or. Son jet de dextérité est suffisant pour l'attraper, ce qui lui permet de marquer 150 points et de mettre fin à la partie.



28.3.7 EXEMPLE 3 : TIR AU BUT



Le Poursuiveur de Poufsouffle arrive seul devant la zone des buts pour tenter de marquer.

- 👉 **Détermination de l'ordre d'action** : Poursuiveur Poufsouffle, Gardien Serdaigle
- 👉 **Déclaration d'intention** : Poursuiveur Poufsouffle : se déplacer sur la droite et effectuer un tir au but dans l'anneau le plus à droite, Gardien Serdaigle : Arrêter le tir
- 👉 **Jets des compétences** : Poursuiveur Poufsouffle : Quidditch 21, Gardien Serdaigle : Quidditch 28
- 👉 **Résolution des actions** : Le Poursuiveur Poufsouffle effectue un tir après s'être déplacé sur la droite mais le gardien parvient à anticiper l'action et arrête le souafle.





29 JEU DE BAVBOULE



Les Bavboules sont un jeu ancien qui ressemble beaucoup au jeu de billes Moldu, à la différence que les boules utilisées giclent un jet de liquide nauséabond à la tête de celui qui perd un point. Même si le jeu est très populaire auprès des jeunes Sorciers et Sorcière, a il peine à s'imposer comme un sport à part entière même si l'Association Nationale de Bavboules a tenté à de nombreuses reprises de le populariser auprès du grand public. Malgré l'existence de tournois internationaux et de ligues nationales de Bavboules, ce sport traîne donc un côté un peu ringard dont il n'arrive pas à se défaire.

Les Bavboules sont des petites sphères, le plus souvent faites en pierre. Certains jeux de Bavboules peuvent également être fabriqués avec des métaux précieux comme de l'or même si c'est plus rare. Il existe aussi des Bavboules avec quelques particularités et qui portent donc un nom différent, comme le Boulurlard.

29.1 REGLES DES BAVBOULES

Les règles des Bavboules dites classiques sont très simples et similaires à celles des billes moldues

- ✓ Une partie de Bavboules oppose deux joueurs
- ✓ Un cercle est tracé au sol. Au milieu de celui-ci sont placées vingt-huit Bavboules : quatorze de chacun des joueurs.
- ✓ Avec sa quinzième Bavboule, un joueur doit expulser toutes les Bavboules de son adversaire hors du cercle.
- ✓ Le lancer de Bavboules se joue à tour de rôle.
- ✓ Le premier lancer se fait depuis l'extérieur du cercle
- ✓ Les lancers suivants se font partir de l'endroit où la Bavboule a terminé sa course au tour précédent.
- ✓ Si la Bavboule lancée sort du cercle, elle doit être rejouée depuis l'extérieur du cercle au prochain tour
- ✓ Pour gagner, il faut expulser toutes les Bavboules de son adversaire du cercle

29.2 AUTRES VARIANTES EXISTANTES

Bouchon baveux : On place une seule Bavboule au milieu du cercle au début de la partie qu'on appelle le « Bouchon baveux ». Les joueurs doivent ensuite essayer de se rapprocher le plus possible de cette Bavboule. La victoire peut dépendre de la Bavboule la plus proche du bouchon baveux ou du nombre de points rapportés par la proximité des autres Bavboules, selon la variante qui est jouée.

Trou du serpent : Les deux joueurs doivent tenter de se rapprocher le plus près possible d'un trou au centre du cercle et qu'ils appellent le « Trou du serpent ». La victoire dépendra de la Bavboule la plus proche du trou ou du nombre de points rapportés par les autres Bavboules proches du trou, selon la variante qui est joué. S'ils font tomber une Bavboule dans le trou, cela ne rapporte pas de point ou peut diminuer le total des points.





30 LES CLUBS

On ne sait que peu de chose sur les clubs qui sont organisés par les élèves de Poudlard, et encore moins dans les autres écoles de magie pour jeunes Sorciers, si ce n'est que ceux-ci sont nombreux, variés et que leur organisation peut grandement différer de l'un à l'autre. De nombreux clubs regroupent des élèves désireux de parfaire leurs connaissances, comme on peut s'y attendre dans une école. C'est par exemple le cas du club de potions, qui permet aux élèves de s'entraîner à l'art délicat de la confection de potions. D'autres sont plus récréatifs, comme le club de Bavboules qui regroupe tout simplement les élèves désireux de passer un bon moment entre eux. D'autres finalement permettent à des fans (de joueur de Quidditch, de musiciens, de Sorciers célèbres, etc.) de se retrouver pour parler de leurs idoles.



Ce chapitre traitera donc de ces clubs, de leur organisation et des avantages et inconvénients qu'ils peuvent amener aux membres qui les rejoignent. Les clubs proposés proviennent de sources officielles et de nos créations personnelles, et pourront vous servir de base à la création de vos propres clubs. Le dernier sous-chapitre traitera de la création de vos propres clubs en vous donnant les points importants à suivre.

30.1 CLUB D'ATHLETISME



Le club d'athlétisme regroupe tous les sportifs, qu'ils proviennent des milieux moldus ou sorciers. La pratique de nombreux sports par ses membres leur permet de rester en forme et développer leur dextérité et leur force physique tout en dépensant l'excès d'énergie qui caractérise les enfants de cet âge. Le club d'athlétisme organise de nombreuses compétitions et participe à aider les enseignants dans leurs tâches de tous les jours.

Avantages : Participer au Club d'athlétisme permet de développer des compétences comme « Athlétisme », « Acrobatie/Quidditch » ou « Bagarre », ainsi que toutes les compétences liées au sport en général. De plus, les personnages peuvent bénéficier d'un mentorat dans l'une de ces compétences et suivre les entraînements du club.

Apprentissage de sortilèges : Même s'il s'agit d'un club qui pratique majoritairement des activités physiques, le club d'athlétisme propose également des cours pour apprendre certains sorts bien utiles pour pratiquer leur passion. Entre autres, le club d'athlétisme peut proposer l'apprentissage de sorts tels que « Attelle », « Équilibre » ; « Montage » ; « Rotation » ; « Soins » etc. Les chefs de ce genre de club peuvent également proposer des sortilèges de métamorphose comme : Acier en haltères ; Bois en cheval d'arçon ; Plante en corde, et bien d'autre encore leur permettant de créer leur propre matériel de sport.





30.2 CLUB DE BAVBOULE



Un club qui réunit les joueurs de Bavboules de l'école. Il s'agit d'un jeu ressemblant au jeu de bille des moldus, à la différence que le perdant se fait asperger d'un liquide nauséabond.

Le club de Bavboules ne possède pas une très grande réputation et ses membres sont souvent considérés comme ringards par les autres élèves. Il permet cependant de développer sa compétence en Jeux de Sorciers en octroyant quelques bonus en jeu de Bavboules.

Tournoi : Un tournoi officiel est organisé chaque année et accepte tous les participants, qu'ils soient membre du club ou non.

30.3 CLUB DE BOTANIQUE



Le club de botanique regroupe les élèves passionnés par les plantes magiques et qui désirent parfaire leurs connaissances dans ce domaine.

Avantages : Participer au Club de botanique vous donne l'accès à toutes les serres de votre école et aux plantes qu'elles contiennent. Vous pouvez dès lors les cultiver durant votre année scolaire pour les employer ensuite comme ingrédients de potion. Évoluer dans le club de botanique accorde également 1d4-2 points d'expérience supplémentaires à chaque période scolaire en plus de vous donner accès à divers ouvrages rares sur le sujet, de quoi parfaire vos connaissances en la matière.

Apprentissage de sortilèges et potions : Certains sortilèges et potions en rapport avec la botanique y sont étudiés afin de vous aider à soigner vos plantes. Potion d'engorgement, de regermination, de rejutage ; sortilège de découpe, de repousse vermines, et bien d'autres y sont enseignés

30.4 CLUB DE FARCES ET FACETIES



Comme on peut s'y attendre avec un club portant ce nom, il s'agit ici d'un club proposant à ses membres d'organiser de vastes farces visant à piéger tantôt les élèves, tantôt les professeurs et autres membres du corps enseignant. Ce club n'a, bien entendu, pas reçu l'aval des professeurs et il est fort à parier que ses membres refuseraient de l'intégrer si tel était le cas.

Avantages : Participer au Club de Farces et Facéties permet de développer de nombreuses compétences comme « Fouille », « Discrétion » ou « Vigilance » par exemple. Il est également fort à parier que vous y trouverez quelqu'un prêt à devenir votre mentor dans ces compétences si vous êtes à la hauteur de ses attentes.





Désavantages : A force de créer des problèmes aux autres élèves et piéger les enseignants, ses membres s'attirent bien souvent des pertes de points de Maison et des punitions, mais tout ceci n'est que la rançon de la gloire.

Apprentissage de sortilèges : Nombre de sortilèges permettent, à eux seuls, de créer de farces à vos cibles aussi attendez-vous à travailler durant les réunions de ce club. Sortilèges d'invisibilité, de discrétion, d'alarme y sont également étudiés avec soin pour éviter d'être repérés trop rapidement par les préfets et autres garant de l'ordre.

30.5 CLUB DE DUEL



Le Club de Duel représente certainement l'un des clubs les plus prisés et prestigieux qu'on puisse trouver dans une école. Non seulement celui-ci propose-t-il aux jeunes Sorciers de pratiquer ce qui est considéré comme l'un des sports les plus prestigieux, mais celui-ci permet également de se familiariser avec nombre de sortilèges bien pratiques. Beaucoup de familles de Sorciers pratiquent ce sport, l'enseignent à leurs enfants et considèrent comme un prestige de suivre ce genre de cours durant sa scolarité.

Avantages : En plus du prestige qu'apporte le fait d'appartenir à ce club, celui-ci permet d'apprendre de nombreux sortilèges et d'apprendre à se défendre efficacement en cas de menace. De plus, des tournois sont organisés en fin d'année pour déterminer les meilleurs duellistes de chaque Maison pour les confronter entre eux.

Restriction : Le club de duel ne peut être organisé qu'avec l'autorisation des professeurs pour certaines écoles. L'entrée de ce club est soumise à un petit examen de capacité.

Organisation du club : En règle générale, il existe un club de duel par Maison. En fin d'année, les meilleurs élèves de chaque Maison s'affrontent dans un tournoi qui voit les trois meilleurs duellistes récompensés par des prix et des plaques à leur nom.

30.6 CLUB DE



Un club dans lequel les élèves se retrouvent pour lire des livres en commun, discuter de ceux-ci et débattre sur divers sujets qui y sont traités. Il s'agit d'un club calme, généralement assez méconnu des élèves mais pourtant très apprécié des érudits et autres élèves studieux. A Poudlard, il est l'un des clubs de prédilection des Serdaigles et des Poufsouffles.

Avantages : Participer au Club de lecture donne accès à divers ouvrages qui peuvent être difficiles à se procurer en temps normal. Le Club de lecture possède également certains accès facilités aux réserves des bibliothèques des écoles de magie et permet une meilleure compréhension des ouvrages lus durant les cours. Quand il détermine l'expérience gagnée par un jet de dé, le joueur rajoute 1 au résultat du dé lancé. Le maximum de l'expérience octroyée par la lecture de l'ouvrage ne peut être dépassé.

Exemple : Su Li a récemment rejoint le club de lecture. Durant la première période scolaire, le club a choisi la lecture d'un ouvrage sur le soin des créatures magiques, qui octroie normalement 1d4 point(s) dans cette compétence une fois la lecture terminée. Ayant lu cet ouvrage avec le club de lecture et ayant débattu de son contenu avec le groupe, elle lance le d4 pour savoir ce que lui rapporte son jet. Elle obtient 2 sur le dé. Grâce au club, le résultat monte de 1. Elle obtient donc 3 points de maîtrise supplémentaires dans sa compétence scolaire « soins des créatures magiques ». **Remarque :** Si elle avait obtenu un 4 sur le d4 lancé, ce bonus aurait été sans effet.



30.7 CLUB DE MAGIZOOLOGIE



Les créatures fantastiques ont toujours fasciné les Sorciers et nombres d'entre eux désirent les étudier avec plus d'assiduité qu'ils ne le font au cours. Le Club de Magizooologie regroupe tous les élèves désireux d'étudier les créatures fantastiques qui peuplent le monde des Sorciers.

Avantages : Participer au Club de Magizooologie permet de considérablement approfondir ses compétences en « Soins des créatures magiques » ou « Magizooologie » par la lecture d'ouvrages rares et parfois provenant de la réserve, mais aussi en pratiquant sur le terrain. Les lieux magiques attirant naturellement les créatures magiques, attendez-vous à partir à la recherche de créatures magiques dans les alentours de votre école pour les étudier par la suite, en dehors des cours. Évoluer dans le club de Magizooologie accorde également 1d4-2 points d'expérience supplémentaire(s) à chaque période scolaire.

Apprentissage de sortilèges et potions : Nombre de créatures que vous allez étudier ne se laisseront certainement pas capturer et étudier facilement. Pour ce faire, vous allez devoir apprendre certains sortilèges bien utiles. L'apprentissage de certaines potions de protection ou de soins pourra également s'avérer nécessaire si vous ne voulez pas y laisser un membre ou pire.

30.8 CLUB DE SORTILEGES



Le club de sortilèges est souvent dépeint comme étant l'un des clubs les plus drôles qu'on puisse rejoindre. On y travaille divers enchantements dans le but d'améliorer sa maîtrise de la magie mais dans une ambiance moins stricte que durant les cours

Avantages : Participer au Club de sortilèges permet d'apprendre nombre de nouveaux enchantements ou de maîtriser les formules extrêmes de ceux-ci. En règle générale, c'est un professeur qui anime les réunions de ce club, mais la matière enseignée dépendra de ce que veulent apprendre ses membres. Évoluer dans ce club accorde également 1d4-2 points d'expérience supplémentaire(s) en enchantements à chaque période scolaire.

Apprentissage de sortilèges : Divers enchantement, quelques métamorphoses et des formules extrêmes de sortilèges appris en cours. Dans la majeure partie des cas, les sortilèges appris ne sont pas des sortilèges offensifs mais plus des sortilèges d'aide au quotidien.

30.9 CLUB DES COLLECTIONNEURS DE CARTES DE CHOCOGRENOUILLE OU CCC



Un club qui n'accepte en son sein que les membres qui partagent leur amour pour les cartes de Chocogrenouille. Dans ce club sont pratiqués les échanges de cartes afin de compléter les collections des différents membres qui le composent. Ceux-ci se retrouvent une à deux fois par mois pour parler de leurs collections, faire des échanges, mais aussi discuter des nouveaux modèles qui arriveront prochainement sur le marché.

Avantages : Accéder facilement aux cartes qui manquent à sa collection et obtenir de la renommée dans l'école.



30.10 CLUB DES MYSTERES DU MONDE DE LA MAGIE OU MMM



Il s'agit ici d'un club plutôt intellectuel qui s'intéresse aux mystères qui hantent le monde des Sorciers. Prophéties mystérieuses, créatures de légendes, énigmes complexes et autres mythes inextricables y sont débattus avec passion dans le but de comprendre l'inconnu. Les Esprits et non-Êtres y sont également étudiés de manière plus approfondie que lors des cours dispensés aux autres élèves.

Avantages : Participer au Club des Mystères du Monde de la Magie permet d'accéder à des ouvrages ésotériques particuliers, certains pouvant même représenter un danger pour celui ou celle qui les lit. Le MMM donne accès à des connaissances quelques peu particulières comme les prophéties ou l'alchimie par exemple. Ce club est entouré d'une part de mystère et, pour les extérieurs, ses membres sont quelques peu excentriques mais très intelligents, raison pour laquelle les membres du MMM sont respectés par les autres élèves.

Apprentissage de sortilèges et potions : Certains sortilèges avancés pour manipuler la mémoire, extraire des souvenirs ou augmenter ses capacités mentales ou de perception y sont étudiés, de même que des potions du même type.

30.11 CLUB DE POTIONS



Un club qui permet aux élèves de parfaire leurs connaissances en potions. Il s'agit d'un club prestigieux nécessitant des connaissances poussées en potions et de bonnes capacités d'autodidacte. Dans l'école de Poudlard, ce club est très apprécié des Serdaigles et Serpentards, même si des élèves de toute l'école viennent participer à ses réunions.

Avantages : Participer au club de potions donne accès à l'apprentissage de potions qui ne figurent pas au programme scolaire. Celles-ci sont apprises avec l'aide d'autres élèves et les malus pour leur apprentissage sont moindres que ceux d'un apprentissage seul. Les malus d'apprentissage de potion lors des soirées du club sont diminués de moitié. Évoluer dans le club de potions accorde également 1d4-2 point(s) d'expérience supplémentaire(s) en potions à chaque période scolaire.

30.12 CLUB DE QUIDDITCH



On compte généralement un club de Quidditch par Maison ou équipe de l'école. Les membres de celui-ci viennent supporter leur équipe lors des entraînements et des matchs importants, et organisent des rencontres entre eux pour parler de leur passion. Nombre de ses membres finissent par intégrer l'équipe quand la possibilité leur est proposée.

Avantages : Participer au club de Quidditch vous donne accès à tout ce qui tourne autour du monde de ce sport très prisé des Sorciers. Vous avez accès à divers équipements à des prix défiant toute concurrence et vous pouvez obtenir des produits dérivés, des cartes de collection dédiées sans trop de problème. Dans certains cas, vous avez la possibilité de participer aux entraînements de votre équipe.





30.13 CLUBS DE JEUX



En règle générale, qui dit jeux moldus et jeux sorciers dit également clubs de jeux. Les clubs de jeux regroupent les participants à un même jeu ou englobent différents jeux en fonction du nombre de participant. Ainsi trouvera-t-on des clubs d'échecs sorcier, qui ne comprennent que les joueurs d'échecs sorcier, et des clubs d'échecs tout court, qui regroupent les joueurs d'échecs classiques et d'échecs sorciers par exemple. Les participants à ces clubs sont généralement bien perçus par la majorité des autres élèves car ils participent à des tournois permettant de remporter de nombreux points de Maison. D'autres cependant les jugent un peu coincés et s'amuse à se moquer d'eux.

Avantages : Participer au club de de jeux vous permet de parfaire vos connaissances dans un ou plusieurs jeux (le tout dépendant du genre de club). Vous gagnez donc 1d4+1 points de compétence à chaque période dans la compétence « Jeux Moldus (M) » ou « Jeux Sorciers (S) » en fonction du type de jeu auquel vous participez. Si les deux sont joués, l'expérience gagnée est de 1d4-1 dans les deux compétences.

Tournois : Comme pour les duels magiques, les clubs de jeux organisent des tournois en fin d'année afin de déterminer le meilleur joueur de chaque année scolaire. Ces tournois rapportent des points de Maison, voir permettent d'accéder à des récompenses et des avantages par la suite (en fonction du type de jeu).

30.14 CREATION PERSONNALISEE D'UN CLUB

Vous n'avez pas trouvé le club qui vous intéresse dans les quelques exemples cités plus haut ? Pas d'inquiétudes, vous pouvez parfaitement créer votre propre club en suivant les quelques aides ci-dessous :

1. **Type de club :** le premier point de création, comme on peut s'y attendre, sera de déterminer le type de club qu'on désire implémenter dans un scénario. On peut, par exemple, se baser sur une compétence présente sur la feuille de personnage ou non. Par exemple, on pourrait tout à fait imaginer un club regroupant les Legilimens ou les Animagus visant à se perfectionner dans ces compétences. Un club peut également se créer autour d'un concept comme les prophéties ou les mythes moldus. Il peut aussi s'organiser autour d'une personne comme un sorcier célèbre, un groupe de musique, un artiste, etc.
2. **Légalité ou non :** Une fois le type de club déterminé, vient la délicate question de la légalité de celui-ci. Comprenez par là qu'il va falloir présenter le club à un ou une enseignante, voir au directeur de l'école pour qu'il soit accepté ou non. Certains clubs ne peuvent être légaux par définition. Un club visant à rendre la vie impossible à une certaine personne ou à faire le maximum de farces durant une année scolaire ne seraient certainement pas acceptés par le directeur ou par un enseignant. D'autres en revanche recevront l'aval d'un enseignant sans le moindre problème. L'avantage de la légalité est d'avoir une salle de réunion attitrée et réservée ainsi que du matériel scolaire à disposition pour l'enseignement et les activités. Le désavantage est que le programme du club doit être accepté par l'enseignant responsable et que celui-ci peut passer durant les réunions pour s'assurer que celui-ci est suivi.
3. **Avantage(s) :** Déterminez ensuite les avantages. Ceux-ci peuvent être divers et variés comme l'accès à certains équipements ou livres de la réserve. Les personnages peuvent également apprendre certains sortilèges et potions particulières ou acquérir de nouvelles compétences. Les avantages peuvent aussi être un gain supplémentaire d'expérience dans certaines compétences scolaires ou générales.
4. **Désavantage(s) :** Certains clubs peuvent occasionner des désavantages. Le premier est sans nul doute le temps à y consacrer qui rognera sur le peu de temps libre à la disposition des joueurs. Certains clubs et plus particulièrement les illégaux, peuvent également faire perdre des points de Maison, provoquer des punitions, voire, dans les cas les plus extrêmes, le renvoi des participants.
5. **Organisation du club :** Si le club est organisé d'une manière spécifique, s'il comprend des rangs, des grades ou tout autre élément particulier (élèves répartis par Maison, par âge, par sexe, etc.) c'est le moment de le définir.





6. *Tournois* : Déterminez si votre club organise des tournois. Dans ce cas, ceux-ci se déroulent en fin d'année et peuvent accorder des points de Maison ou des récompenses.
7. *Nom* : Choisissez un nom à votre club soit très simple, Club d'Animagus, soit fait d'acronyme du genre AAA : Association des Animagus Anonyme
8. *Réputation* : Dernier point à déterminer, la réputation qu'octroie le club à ses participant. Celle-ci peut être bénéfique, comme pour les duels, mitigée selon les personnes comme pour les échecs, ou mauvaise comme pour les Bavboules.
9. *Remarque(s)* : Tout autre élément ou précision non traité précédemment.





31 L'ARGENT DU MONDE DES SORCIERS

Dans l'Antiquité, bien avant l'invention des formes modernes de monnaie, on savait que les Sorciers primitifs faisaient le commerce des feuilles de l'Envie du Niffler, une plante dont les feuilles brillaient comme du cuivre. Aujourd'hui, et comme dans presque toutes les sociétés, les Sorciers ont mis en place un système de monnaie pour leurs transactions. Il n'existe néanmoins pas de monnaie commune à tous les pays, chacun employant son propre système de monnaie. Les magiciens ne sont pas opposés à l'utilisation de la monnaie avec des dénominations alambiquées, parce qu'ils sont facilement en mesure de résoudre des calculs complexes avec la magie.

31.1 MONNAIES DU MONDE

La monnaie magique de la Grande-Bretagne se compose de trois pièces différentes. Par ordre décroissant de la valeur, on trouve : les Gallions d'or, les Mornilles d'argent et les Noises de bronze. Fabriquées par les gobelins, chaque pièce possède – autour de son bord – une série de chiffres qui représentent un numéro de série appartenant au gobelin qui a frappé la monnaie de sa fabrication.



Il est également important de faire la différence entre les anciens et les nouveaux Gallions. Les anciens Gallions ont une valeur largement supérieure à celle des Gallions actuels : On considère que 150 vieux Gallions ont autant de valeur qu'un million de Gallions modernes. En se référant à une interview de J.K. Rowling : « *Les anciens Gallions d'or valent environ 6500 Gallions actuels, ils sont divisés en 250 Mornilles d'argent, valant à l'unité 40 Picots de bronze. 1 ancien Gallion vaut 10.000 Picots. 1 Mornille d'argent vaut 26 Gallions actuels et 1 Picot vaut 11 Mornilles* ».

Monnaie de Grande-Bretagne		
Gallion	Mornille	Noise
		

La monnaie magique aux États-Unis d'Amérique est le Dragot. Le Dragot est fabriqué sous forme de pièces octogonales ou rondes avec les dénominations : 1, ½ et ¼. Une sous-unité possible du Dragot est le Sprink.

Monnaie des Etat-Unis		
1 Dragot	½ Dragot	¼ Dragot
		

La monnaie magique de la France est Bezan.





31.2 FALSIFICATION DE LA MONNAIE MAGIQUE

Mis à part la Pierre Philosophale qui peut convertir n'importe quel métal en or pur, il n'existe aucune méthode connue de produire magiquement des métaux précieux. Tenter de dupliquer de l'argent avec le sortilège Gemino est inefficace, puisque les doubles se décomposent au fil du temps, et sont considérés comme sans valeur.

31.3 CONVERSION ET TAUX DE CHANGE

Maintenant que la monnaie du monde des Sorciers est clairement définie, il reste encore à traiter de la conversion entre les différentes pièces car – contrairement à d'autres monnaies du monde Moldu comme les euros, les dollars et les francs suisse – la monnaie des Sorciers n'est pas basée sur une base 10 mathématique. Comprenez par là qu'il ne faut pas 10 Noises pour faire une Mornille et 10 Mornilles pour faire un Gallion. Le système est un peu plus complexe et rendra vos calculs quelque peu plus ardu. La conversion se passe comme suit :

$$\begin{aligned}1 \text{ Mornille} &= 29 \text{ Noises} \\1 \text{ Gallion} &= 17 \text{ Mornilles} = 493 \text{ Noises}\end{aligned}$$



Pour ce qui est du taux de change, cela se corse encore un peu. Les informations possédées à ce sujet restent contradictoires entre les différentes sources et interviews. En se basant sur Les Animaux fantastiques et Le Quidditch à travers les âges, on peut déterminer la table de conversion approximative suivante :

Table de conversion de monnaie sorcier en monnaie Moldue				
Devises Moldues →	Livre sterling	Euros	Dollars canadiens	Francs suisses
1 Gallion	5,12 £	8,08 €	8,86 CAD	6,14 CHF
1 Mornille	0,30 £	0,48 €	0,52 CAD	0,36 CHF
1 Noise	0,01 £	0,02 €	0,03 CAD	0,024 CHF

Remarque : Pour le Dragot et le Bezant, aucun taux de conversion n'existe malheureusement.

31.4 SALAIRES ET EQUIVALENCES AVEC LE MONDE MOLDU

En nous basant sur les salaires actuellement en vigueur en Grande-Bretagne et en partant du principe que ceux-ci sont à peu près équivalents pour les Sorciers (ce qui peut quand même passablement varier en fonction du coût de la vie et de l'économie du monde des Sorciers – éléments qui n'ont jamais été clairement mentionnés), nous pouvons déduire quelques salaires mensuels :

- ✓ Nourrisseur de dragon à Gringotts : 28 Gallions
- ✓ Salaire moyen d'un artisan : 1345£, soit un peu plus de 185 Gallions
- ✓ Enseignant à Poudlard : Entre 1835 et 2680£, soit un salaire mensuel compris entre 253 et 370 Gallions



- ✓ Auror : 3250£, soit un peu plus 448 Gallions
- ✓ Rédacteur de la Gazette du Sorcier : 6000£, soit un peu plus 827 Gallions
- ✓ Employé du Ministère de la Magie : 1795£, soit un peu plus 247 Gallions
- ✓ Ministre du Ministère de la Magie : 14560£, soit un peu plus 2008 Gallions

31.5 LES PRIX PRATIQUES DANS LE MONDE DES SORCIERS



Le tableau qui suit donne quelques-uns des prix pratiqués dans le monde de la magie pour des objets de la vie de tous les jours et pour des fournitures scolaires. Les prix sont mentionnés avec les symboles ● pour les Gallions, ● pour les Mornilles et ● pour les Noises.

31.5.1 ÉQUIPEMENTS SCOLAIRES DE SORCIERS

Apothicaire				
Yeux d'insectes (paquet)	5		Menthe poivrée	3
Rate de chauve-souris	1		Épines de rose	3
Ceil d'anguille	1		Figuier d'Abyssinie	3
Mucus de Veracrasse	1		Huile de castor	4
Limaces cornues	1		Miel	4
Infusion d'armoise	1		Eau du fleuve Léthé	4
Boules de gui	1		Ailes de chauve-souris	5
Racine d'aconit	1		Plume de Jobarville	5
Extrait de lavande	1		Polygonum	5
Valériane	1		Ceil de poisson-ballon	5
Aconit	1		Sangsues	6
Thorax de libellule	2		Dards de Billiwig	7
Chrysope	2		Huile de rose	8
Tête de coquelicot	2		Bezoar	10
Épine de porc-épic	2		Crin de licorne	10
Sang de Salamandre	2		Sang de dragon	12
Croc de serpent	2		Corne de licorne	21
Épine de poisson-diable	2		Venin d'Acromentule	100
Foie de dragon	3		Set d'ingrédients pour potions (communs)	10
Jus de Horglup	3		Set d'ingrédients pour potions (rares)	25
Champignon vénéneux sauteur	3		Set d'ingrédients pour potions (très-rares)	60



Au Bon Chaudron - Chaudrons pour potion et cuisine			
Chaudron pliable	3	Chaudron en argent	30
Chaudron en étain	15	Chaudron en cuivre	25
Chaudron en laiton	21	Chaudron auto-remuant : un chaudron remuant son contenu de manière automatique	35

Madame Guipure - Boutique de vêtements pour Sorciers			
Escarpins à talons réglables	7 7	Robe de soirée (bleu, jaune, rouge, etc.)	4 11
Paquet de 10 étiquettes au nom du Sorcier	10	Robe de Sorcier / Uniforme de Poudlard	3 9
Cape d'hiver	11 11	Gants en cuir de dragon	3 10
Chapeau pointu	13 23	Robe auto-lissantes : Robe qui lisse les plis automatiquement pour rester toujours parfaitement lisses	5 10
Robe noire de travail	14 14	Robes auto-réparatrices : Robes qui se recousent toutes seules	5 10
Gants de protection	16 16	Gants en peau de caméléon (s'adapte au milieu)	12 7
Canne de style	2 2	Garde-robe complète	15-80
Robe bustier (bleu, jaune, rouge, etc.)	4 11		

Ollivander - Baguettes magiques			
Baguette	7	Plume de paon	1

Pirouette et Badin- Farces et attrapes			
Bombabouse	1 21	Ballon lumineux increvable	25
Boules puantes	20/ pièce 1 / lot de 10	Pétards Mouillés du Docteur Flibuste	10 / pièce 5 / lot de 10

Wiseacres - Équipements pour Sorciers			
Compas	2	Balance d'argent	7
Loupe	2 5	Fiole de cristal	7
Balance de bronze	3	Carte des étoiles : utilisée pour représenter la position, le mouvement des étoiles	7
Jumelles	3 2	Carte du monde	8
Fioles de verre	5	Boule de cristal	10
Télescope de bronze	5	Globe lunaire : Modèle sphérique de la Lune, utilisé en astronomie pour étudier la lune.	13
Carte lunaire : utilisée pour représenter la position, le mouvement et les phases de la Lune	5		

31.5.2 ÉQUIPEMENT DE QUIDDITCH

Broomstix - Balais volants			
Balai d'entraînement : Ne décolle pas à plus de 10 mètres au-dessus du sol.	20	Comète 290 : Le dernier de la série des Comètes	220
Bombe Bleue : Balai destiné à un usage familial	50	Astiqueur7 : Bon balai de qualité	250
Etoile Filante : Balai à très bas prix qui a beaucoup de défauts	50	Nimbus 2000 : Balai de l'année 1995	350





Brossdur 5 : Très vieux balai d'entrée de gamme	● 100		Nimbus 2001 : Balai de l'année 1996	● 400
Brossdur 11 : Bon balai d'entrée de gamme	● 110		Flèche d'argent : L'un des meilleurs balais jamais produit. Production arrêtée	● 450
Comète 260 : Balai de qualité moyenne d'entrée de gamme	● 200		Éclair de Feu : Le meilleur balai jamais créé mais extrêmement cher. (Sorti en 1997)	● 1000

Magasin d'accessoires de Quidditch				
Carte à collectionner de joueurs célèbres	● 1		Vif d'or	● 12
Fanions	● 1 ● 5		Souafle	● 12
Chandail d'une équipe officielle	● 2 ● 10		Cognard	● 12
Gants de protection de Quidditch : protège comme une armure (-2 dégâts) pour les bras et les mains	● 2 ● 12		Batte	● 15
Casque de protection de Quidditch : protège comme une armure (-2 dégâts) pour les chocs à la tête	● 2 ● 16		Ensemble multi-pièces avec coffre de saule cogneur	● 20
Ceinture de qualité pour joueur de Quidditch	● 2 ● 16		Figurines volantes	● 5
Set d'entretien de balai	● 3 ● 12			

31.5.3 TAVERNES ET FAMILIERS

Friandises magiques Bonbec				
Baguettes réglisse	● 2 / baguette		Patacitrouilles	● 10
Dragées surprises de Bertie Crochue	● 6 / paquet		Chocogrenouilles	● 10
Fondants du Chaudron	● 8		Ballongommes du Bullard	● 10 / paquet

Taverne				
Jus de citrouille	● 1 ● 12		Repas froid	● 8
Bièreaubeurre	● 2		Anguilles au vinaigre	● 1
Petit bol de soupe maison	● 3		Tarte à la viande	● 2
Bol moyen de soupe maison	● 4		Porc grillé	● 2
Grand bol de soupe maison	● 5		Repas chaud	● 6

Eeylops, Au Royaume du Hibou				
Hibou simple	● 9		Hibou petit-duc	● 15
Chouette effraie	● 10		Chouette lapone	● 15
Chouette hulotte	● 10		Hibou grand-duc	● 20
Hibou moyen-duc	● 14			

Ménagerie magique				
Rat	● 3		Chat noir, Chat roux, Chat blanc, Chat tigré	● 9
Crapaud commun, Crapaud calamité	● 5		Crapaud à crête ; Crapaud arlequin ; Crapaud vert	● 9
Furet	● 6		Chat siamois	● 11

31.6 SYSTEME DE CONVERSION AUTOMATIQUE

Si vous désirez vous faciliter la vie en calcul, un système de conversion automatique existe sur l'Encyclopédie HP sous le lien suivant : <https://www.encyclopédie-hp.org/monde-magique/objets-magiques/argent-magique/convertisseur-de-devises/>



32 ÉVOLUER DANS UNE AUTRE ECOLE DE SORCELLERIE

Comme vous avez pu le constater en lisant les chapitres précédents de ce manuel, la base d'Harry Potter JdR a été développée pour des aventures qui se déroulent à l'école pour jeunes Sorciers de Poudlard. Néanmoins, le monde des Sorciers est vaste et Poudlard est loin d'être la seule école à former les jeunes Sorciers et Sorcières. Le nombre de pays qui ont leur propre école magique est cependant très faible par rapport à ceux qui n'en ont pas. Ceci s'explique par le fait que les populations de Sorciers de la plupart des pays choisissent l'option de la scolarisation à domicile. D'un autre côté, la communauté magique dans certains pays est si faible que les Sorciers ont opté pour un système de cours par correspondance.



La Confédération internationale des Sorciers recense onze écoles à travers le monde, mais seules huit d'entre-elles ont été décrites. D'autres établissements plus petits et moins bien réglementés apparaissent ponctuellement et disparaissent au bout de quelques années, faute de moyens suffisants ou d'élèves à former. Il est cependant difficile de suivre ces établissements « sauvages », même pour le Ministère de la Magie. Les Sorcières et Sorciers qui désirent savoir s'il existe une école de magie approuvée dans leur région, ainsi que les modalités d'inscription, doivent adresser une demande officielle par hibou à la Confédération internationale des Sorciers, Bureau de l'éducation.

L'emplacement précis de chacune des écoles est un secret bien gardé. En règle générale, les écoles magiques ont tendance à être situées dans des régions montagneuses enclavées, car ces régions sont difficiles d'accès pour les Moldus et plus faciles à défendre contre les mages noirs.

L'histoire a démontré que ces écoles ont toutes été victimes de persécutions de la part des Moldus ou victimes des effets des guerres de sorciers. Les relations avec les autres communautés magiques étrangères et nationales ont également posé de nombreux problèmes, tout comme l'ingérence du Ministère de la Magie ou des institutions équivalentes.

Ce chapitre traitera de quelques-unes de ces écoles et proposera les ajustements nécessaires pour que les joueurs et maîtres du jeu puissent évoluer dans celles-ci. Comme vous pourrez le constater, certains éléments restent identiques comme :

- ✂ *Les règles de bases*
- ✂ *Les points de fougue*
- ✂ *Les avantages et désavantages*
- ✂ *Les coups de pouce et croche-pattes du destin*
- ✂ *L'apprentissage des sortilèges et des potions*
- ✂ *L'évolution des compétences*
- ✂ *Les règles de combat*
- ✂ *Les duels magiques*
- ✂ *Le Quidditch*
- ✂ *Etc.*

Quelques points nécessitent cependant qu'on s'attarde sur chaque établissement. Par exemple, les axiomes de Maison pour Poudlard ne sont pas identiques pour les autres écoles de sorcellerie, car le système des Maisons n'existe pas nécessairement dans celles-ci. L'apprentissage de certaines compétences scolaires varient également d'un pays à l'autre, que ce soit dans leur noms, dans la manière dont elles sont enseignées (accent mis sur la théorie ou sur la pratique) ou dans l'interdiction de pratiquer certaines d'entre elles.

Remarque sur les sous-chapitres « Jouer un Sorcier de ... » : De manière générale, nous nous sommes appuyés sur les descriptions proposées sur les canaux officiels et sur ce qui apparaît dans les romans. Néanmoins, et du fait des descriptions sommaires de ces différentes écoles, les modifications proposées seront, pour la plupart, proposées par les soins de notre équipe en rapport avec les us et coutumes des pays dans lesquels se trouvent ces écoles.

Jouer sans les axiomes de Maison : S'agissant d'écoles différentes, vous pouvez décider de jouer sans utiliser les axiomes de Maison. Dans ce cas, ajoutez simplement 1 point à la réserve pour les avantages et désavantages lors de la création de personnage.



32.1 ÉCOLE DE BEAUXBATONS

32.1.1 HISTOIRE ET DESCRIPTION DE L'ACADEMIE



Beauxbâtons est situé au milieu des Pyrénées, dans le sud de la France. Son emplacement exact reste cependant inconnu et l'académie ne désire pas que ce fait change pour éviter que ses secrets ne soient divulgués aux autres écoles. Le seul moyen d'y accéder est un Tunnel de Transportation dont l'accès est très réglementé et dont la seule entrée est située dans la Gare Centrale de Transportation, au Bourg Enchanteur. Contrairement à celles des élèves de Poudlard, les robes de Beauxbâtons sont plus fines et adaptées à un climat chaud, et consistent en une robe en soie fine et une cape bleu clair. L'Académie s'étend sur un hectare et demi qui est composé –pour plus d'un demi-hectare –de forêts constituées majoritairement de pins. La grille du château - qui semble forgée d'argent très fin tout en spirales et en fleurs –est néanmoins d'une solidité à toute épreuve. Une haute haie de rosiers blancs serpente le long des grilles, qui sont éclairées d'une magie miroitante. L'académie utilise un palais gigantesque pour dispenser ses cours. Il s'agit d'un

superbe château, entouré de jardins à la française, découpés par magie dans le relief montagneux. Une magnifique fontaine qui posséderait des pouvoirs de guérison et portant le nom de Flamel se situe dans le parc de celui-ci. Cette fontaine fut construite en l'honneur de Nicolas et Pernelle Flamel, qui suivirent tous les deux l'enseignement de Beauxbâtons. On dit qu'ils ont en grande partie financé l'extension et l'entretien de l'académie grâce à leur or alchimique. L'académie est dotée d'un terrain de Quidditch qui est creusé dans la montagne.

L'académie existe depuis plus de sept cents ans. Beauxbâtons participe également au Tournoi des Trois Sorciers depuis sa création. Quand ils doivent se déplacer à l'étranger, les élèves de Beauxbâtons emploient un carrosse magique d'un bleu pastel qui est tiré par une douzaine de chevaux ailés de robe palomino.



32.1.2 ACCEPTATION DES ELEVES ET EFFECTIFS

L'académie de Beauxbâtons accepte de former tous les Sorciers, même si ses effectifs sont en majorité composés de jeunes Sorciers français. On y rencontre également des Sorciers et Sorcières espagnols, portugais, néerlandais, luxembourgeois et belges. Les effectifs de Beauxbâtons sont plus élevés que ceux de Poudlard, ce qui est rendu possible par la plus grande taille de leur école.

32.1.3 REPARTITION DES ELEVES

Aucune information sur la répartition des élèves dans l'Académie de Beauxbâtons n'existe à ce jour dans les romans. Certaines fanfictions –comme celle de [Parfum Potter](#) –ont développé une répartition en Pavillons (équivalent aux Maisons de Poudlard) qui fonctionne bien et qui pourrait être employée comme base pour une aventure dans cette académie.

32.1.4 JOUER UN SORCIER DE BEAUXBATONS — ADAPTATION DES REGLES

Afin de jouer un Sorcier ou une Sorcière de l'Académie de Beauxbâtons, veuillez effectuer les modifications suivantes lors de la création de vos personnages :

- **Les axiomes de Maison :** le système de Maison étant inexistant chez Beauxbâtons (du moins à notre connaissance), il n'y a aucun axiome de Maison pour cette école. Afin d'équilibrer les élèves, ajoutez 1 point à leur disposition





lors de la création de leur personnage. Les élèves pourront dépenser ce point pour l'achat d'avantages, la création de leur baguette et de leur familier, ou pour la possession d'objets magiques.

- **Caractéristiques** : Identiques à celles des Sorciers de Poudlard, avec les malus dus à l'âge
- **Compétences générales** :
 - Ajout de la compétence Mathématiques : Maîtrise de base 10% / Maîtrise maximale 80%
 - Modification de la compétence Survie en Biologie : Maîtrise de base 5% / Maîtrise maximale 80%
 - Suppression de la compétence Secourisme
- **Compétences des Sorciers** :
 - Ajout de Sports sorciers : Maîtrise de base 10% / Maîtrise maximale 60%
- **Compétences des Moldus** :
 - Ajout de Sports moldus : Maîtrise de base 10% / Maîtrise maximale 60%
- **Compétences scolaires du cursus commun**
 - **Astrologie**
 - **Éducation Sorcière** : Cette matière traite du fonctionnement du monde magique et regroupe donc la politique, le droit, et plusieurs autres aspects de la vie de tous les jours. Divers sortilèges comme celui de Magie domestique ou le transplanage y sont aussi enseignés. Tous les élèves débutent avec 5% dans cette compétence.
 - **Enchantements et Maléfice** : Regroupe les enseignements d'Enchantements et Mauvais sorts. Elle est dépourvue des 5% de base que tous les élèves de Poudlard possèdent en entrant à l'école.
 - **Géographie et Histoire de la magie** : Identique à Histoire de la magie mais avec une partie de l'enseignement axé sur la géographie
 - **Herbologie** : Sensiblement identique à la botanique, mais plus axé sur la théorie
 - **Langue étrangère** : Anglais
 - **Métamorphose**
 - **Potions**
 - **Théorie de Défense contre les Forces du Mal** : Sensiblement identique à la Défense contre les Forces du Mal, mais plus axé sur la théorie
 - **Vol en balai**
- **Compétences scolaires des cours à option**
 - **Arithmancie**
 - **Art** (magique et non-magique) : Enseignement commun des deux types d'Art
 - **Divination**
 - **Duels magiques** : Contrairement à Poudlard, les duels magiques font partie intégrante des cours proposés lors du cursus scolaire.
 - **Études des runes**
 - **Médocomagie** : L'étude des techniques de soins magiques et des ingrédients utilisables pour ce faire. Remplace Soins des créatures magiques, même si certaines créatures magiques sont traitées dans ce cours.
 - **Mode magique** : Étude des enchantements et techniques de création des vêtements magiques
 - **Musique** (magique et non-magique) : Enseignement commun des deux types de musiques
- **Cours particuliers** : Identiques à Poudlard

Remarque sur l'enseignement : L'enseignement de l'Académie de Beauxbâtons est plus orienté sur la théorie que sur la pratique. De nombreux cours sont d'ailleurs purement théoriques, tout comme les examens passés en fin de cursus





32.2 ÉCOLE DE CASTELOBRUXO

32.2.1 HISTOIRE ET DESCRIPTION DE L'ACADEMIE

Castelobruxo est une école de sorcellerie située dans la partie nord du Brésil, en plein milieu de la forêt tropicale. Construite dans un immense édifice carré composé de pierres dorées, l'école est comparable à un temple. Comme c'est le cas pour le château de Poudlard, l'école de Castelobruxo ressemble à une gigantesque ruine pour les Moldus. En plus de cette protection, le château et ses alentours sont protégés par des Caipora, une variété d'Esprits veillant sur les élèves et les créatures de la forêt alentours. L'école est connue pour être aussi ancienne que celle de Poudlard et daterait donc de plus de cent ans. L'école a été enchantée dès sa construction et un débat virulent est toujours d'actualité pour savoir qui de Poudlard ou de Castelobruxo fut l'inventeur de sa technique de camouflage. Au cours de l'année scolaire 1986-1987, d'anciennes ruines ont été découvertes sous l'école par une ancienne élève de Poudlard nommée Patricia Rakepick.



Les élèves de Castelobruxo portent des robes vert vif délimitées par des lignes jaunes, et possédant des anneaux rouges sur les deux manches supérieures. Celles-ci possèdent également des motifs triangulaires jaunes et bleus sur une bande à mi-hauteur de l'ourlet avec deux franges de mêmes couleurs attachées à celle-ci.

32.2.2 ACCEPTATION DES ELEVES ET EFFECTIFS

Castelobruxo accueille des étudiants venus de toute l'Amérique du Sud et est connue pour ses cours d'herbologie et de magizoologie qui acceptent les Sorciers du monde entier.

32.2.3 REPARTITION DES ELEVES

Aucune information sur la répartition des élèves dans l'Académie de Castelobruxo n'existe à ce jour dans les romans.

32.2.4 JOUER UN SORCIER DE CASTELBRUXO — ADAPTATION DES REGLES

Afin de jouer un Sorcier ou une sorcière de l'école de Castelobruxo, veuillez effectuer les modifications suivantes lors de la création de vos personnages :





- **Les axiomes de Maison** : le système de Maison étant inexistant chez Castelbruxo (du moins à notre connaissance), il n'y a aucun axiome de Maison pour cette école. Afin d'équilibrer les élèves, ajoutez 1 point à leur disposition lors de la création de leur personnage. Les élèves pourront dépenser ce point pour l'achat d'avantages, la création de leur baguette et de leur familier ou pour la possession d'objets magiques.
- **Caractéristiques** : Identiques à celles des Sorciers de Poudlard, avec les malus dus à l'âge
- **Compétences générales** :
 - Suppression de la compétence *Survie*, qui passe en compétence scolaire
 - Ajout de la compétence : *Connaissance (forêt tropicale)* : Maîtrise de base 15% / Maîtrise maximale 50+...%
- **Compétences des Sorciers** :
 - Identiques à Poudlard
- **Compétences des Moldu** :
 - Identiques à Poudlard
- **Compétences scolaires du cursus commun**
 - **Astrologie**
 - **Botanique** : Comme pour la botanique à Poudlard, mais avec beaucoup plus de pratique que pour les élèves de Poudlard. Souvent enseignée de pair avec les cours de survie.
 - **Défense contre les Forces du Mal**
 - **Enchantements**
 - **Histoire de la magie**
 - **Langue étrangère** : Anglais
 - **Magizoologie** : Remplace le Soins aux créatures magiques et est beaucoup axé sur la pratique et l'expérimentation. Durant les cours, les élèves se rendent souvent dans la forêt pour y observer les créatures dans leur milieu naturel. Souvent enseignée de pair avec les cours de survie.
 - **Mauvais sorts**
 - **Métamorphose**
 - **Potions**
 - **Survie** : Contrairement aux autres écoles de magie, la compétence survie est enseignée en cours dans le cursus classique. Cette compétence débute avec une maîtrise de base de 10% et est soumise aux règles d'évolution des compétences scolaires pour la suite.
 - **Vol en balai**
- **Compétences scolaires des cours à option**
 - **Arithmancie**
 - **Art** (magique et non-magique) : Enseignement commun des deux types d'Art
 - **Danse**
 - **Divination**
 - **Études des runes**
 - **Étude des Moldus**
 - **Exploration** : Enseigne les techniques d'exploration et d'archéologie visant à découvrir les ruines et autres trésors perdus par le monde.
 - **Médocomage** : L'étude des techniques de soins magiques et des ingrédients utilisables pour ce faire. Remplace Soins des créatures magiques, même si certaines créatures magiques sont traitées dans ce cours.
- **Cours particuliers** : Identiques à Poudlard

Remarque sur l'enseignement : L'enseignement de l'école de Castelbruxo est plus orienté sur la pratique que sur la théorie. De nombreux cours sont font en extérieur et consistent en de petits stages de survie développant également les connaissances en botanique et magizoologie.





32.3 INSTITUT DE DURMSTRANG

32.3.1 HISTOIRE ET DESCRIPTION DE L'ACADEMIE



L'institut Durmstrang est l'une des trois écoles de magie située tout au nord du continent européen. Bien qu'on ne sache pas avec précision dans quel pays il se trouve, l'institut se situe probablement vers la Russie ou la Scandinavie.

De toutes les écoles de magie, Durmstrang est celle qui est la plus secrète et qui possède également la plus mauvaise réputation. Les premières apparitions d'une mention de cette école datent de 1294. On lui prête des liens étroits avec la magie noire, qui y serait enseignée. Les visiteurs se voient obligés de subir un Sortilège d'Amnésie quand ils la quittent pour oublier son emplacement.

L'institut en lui-même est plus petit que Poudlard, même si la superficie du terrain qui l'entoure est bien plus grande. Le bâtiment possède quatre étages et n'est pas très confortable. Il y fait souvent froid, car les feux ne sont allumés que pour pratiquer la magie. Le parc entourant l'institut s'étend au-delà de vastes lacs et de montagnes, et permet aux élèves de pratiquer le vol en balai sans risque d'y être aperçus par des Moldus.

Les élèves de Durmstrang sont habillés de robes rouge sang, de chapeaux de fourrure et portent d'épaisses capes de fourrure pour se protéger du froid. Ces dernières leur donnent une carrure impressionnante.



L'institut possède également un navire d'apparence spectrale, qu'ils emploient pour les déplacements officiels. Le vaisseau est habituellement amarré au bord du lac qui est situé derrière l'école. Les élèves s'entraînent alors à plonger depuis le pont.

32.3.2 ACCEPTATION DES ELEVES ET EFFECTIFS

Il est probable que les élèves de Durmstrang viennent d'Europe du Nord et de l'Est. Les étudiants nés-Moldus n'y sont pas admis. Bien que l'institut soit plus petit que celui de Poudlard, les effectifs sont néanmoins plus grands.

32.3.3 REPARTITION DES ELEVES

Aucune information sur la répartition des élèves n'existe à ce jour dans les romans.

32.3.4 JOUER UN SORCIER DE DURMSTRANG — ADAPTATION DES REGLES

Afin de jouer un Sorcier ou une Sorcière de l'institut de Durmstrang, veuillez effectuer les modifications suivantes lors de la création de vos personnages :





- **Les axiomes de Maison** : Le système de Maison étant inexistant chez Durmstrang (du moins à notre connaissance), il n'y a aucun axiome de Maison pour cette école. Afin d'équilibrer les élèves, ajoutez 1 point à leur disposition lors de la création de leur personnage. Les élèves pourront dépenser ce point pour l'achat d'avantages, la création de leur baguette et de leur familier ou pour la possession d'objets magiques.
- **Caractéristiques** : Identiques à celles des Sorciers de Poudlard, avec les malus dus à l'âge
- **Compétences générales** :
 - Suppression de la compétence *Bagarre*, qui passe en compétence scolaire sous le nom de *Combat martial*
 - Ajout de la compétence : *Sport sorcier* : Maîtrise de base 10% Maîtrise maximale 60%
- **Compétences des Sorciers** :
 - Identiques à Poudlard
- **Compétences des Moldus** :
 - Identiques à Poudlard mais très peu de Sorciers possèdent ce genre de compétence car les Né-Moldus sont interdits dans l'institut. Quelques sangs mêlés les possèdent mais il est assez mal vu par une majorité d'élèves de posséder de telles connaissances.
- **Compétences scolaires du cursus commun**
 - **Arts occultes** : Sensiblement identique à la Défense contre les Forces du Mal mais plus axé sur la magie noire, ses applications et sur les méthodes employées pour créer des objets de magie noire.
 - **Astrologie**
 - **Combat martial** : Cette compétence remplace la compétence Bagarre, si ce n'est qu'elle inculque les bases et les techniques du combat à mains nues.
 - **Duels magiques offensifs** : Une variante des duels magiques plus axé sur l'apprentissage de sortilèges offensifs et de sorts pouvant blesser son adversaire.
 - **Herboristerie** : presque identique au cursus de botanique à Poudlard, si ce n'est que l'enseignement prend une part plus importante en ce qui concerne les poisons et antidotes.
 - **Histoire du monde magique** : Comme histoire de la magie mais n'intègre aucun élément du monde des Moldus
 - **Langue étrangère** : Anglais
 - **Magie fondamentale** : Regroupe les compétences Enchantements et Mauvais sort, et est axée sur l'enseignement de nouveaux sortilèges.
 - **Créatures magiques** : Remplace le Soins aux créatures magiques et est beaucoup plus axé sur les moyens de neutraliser, asservir et tuer les créatures magiques.
 - **Potions**
 - **Transfiguration** : Identique à métamorphose
 - **Vol en balai**
- **Compétences scolaires des cours à option**
 - **Arithmancie**
 - **Art** (magique uniquement)
 - **Divination**
 - **Études des runes**
 - **Magie combattive** : Enseignement de sorts et techniques avancés visant à combattre d'autres Sorciers et créatures dangereuses.
 - **Musique** (magique uniquement)
- **Cours particuliers** : Identiques à Poudlard

Remarque sur l'enseignement : La réputation de Durmstrang dit qu'on y enseigne la magie noire aux élèves, mais cela semble plus une rumeur due aux mauvais Sorciers comme Grindelwald et certains directeurs qui y ont enseigné et étudié, et à son programme sur la magie offensive.





32.4 ÉCOLE D'ILVERMORNY

32.4.1 HISTOIRE ET DESCRIPTION DE L'ACADEMIE



L'école d'Ilvermorny se situe aux États-Unis, dans le dans le Massachusetts. L'école est construite au sommet du mont Greylock et est cachée à la vue des Non-Maj' par de puissants sortilèges qui provoquent parfois l'apparition d'une brume épaisse autour d'elle.

Vers la fin de l'année 1620, une petite maison de pierre est élaborée par James Steward et bâtie par Isolt Sayre. Le but des deux Sorciers était de pouvoir y vivre avec leurs enfants adoptifs. En souvenir de la maison de ses parents, Isolt en donne le nom à cette nouvelle demeure : Ilvermorny. Par la suite, les quatre habitants de la maison décidèrent de fonder une école de magie basée sur les histoires qu'ils avaient entendu de Poudlard. Chacun choisit son animal préféré, qui devait représenter sa Maison.

Avec le temps, un château de granit fut érigé là où se trouvait cette maison. Deux statues de marbre qui représentent les fondateurs Isolt Sayre et James Steward siègent de part et d'autre de la grande porte du château. L'école est entourée par un mur de pierre agrémenté de petites tours. L'accès au domaine est rendu possible par un portail, sur lequel sont gravées les armoiries de l'école ainsi qu'un nœud gordien représentant la broche d'Isolt. Derrière les grandes portes se trouve un hall circulaire surmonté d'une coupole en verre en guise de plafond. C'est dans celui-ci que la cérémonie de répartition a lieu. À l'étage de cette pièce se trouve un balcon en bois courant tout le long des murs. En bas, le hall d'entrée n'est agrémenté que de quatre statues représentant un Serpent cornu, un Womatou, un Oiseau-tonnerre et un Puckwoodgenie qui permettent aux nouveaux arrivants d'être répartis dans les différentes maisons de l'école.

Hors des murs de l'école, à l'endroit exact où a été enterrée la baguette de Salazar Serpentard, une variété inconnue d'amourette s'est développée. On prête aux feuilles de ces plantes de puissantes propriétés curatives.

Les uniformes des élèves d'Ilvermorny sont de couleur bleue et rouge, en mémoire d'Isolt et James. Le bleu a été choisi pour Isolt, qui désirait être dans la maison Serdaigle si celle-ci avait pu aller à Poudlard, et rouge pour James, qui était friand de tartes aux airelles. Chaque robe est agrémentée d'un nœud gordien de couleur dorée en souvenir de la broche qu'Isolt tenait de sa mère.

32.4.2 ACCEPTATION DES ELEVES ET EFFECTIFS

L'école a la réputation d'être l'une des écoles de magie les plus égalitaires au monde. On dit d'elle qu'elle est la moins élitiste des écoles au monde en raison du fait que l'un de ses fondateurs était un non-mage. De fait, l'école d'Ilvermorny accepte toutes les personnes désirant étudier la magie.

32.4.3 REPARTITION DES ELEVES

Comme c'est le cas pour Poudlard, Ilvermorny possède une cérémonie de répartition des élèves dans quatre Maisons. Celle-ci se déroule dans le hall d'entrée de l'école, face aux statues qui représentent les quatre créatures symboles des Maisons. Les jeunes Sorciers et Sorcières qui débutent leur année font leur entrée dans le hall sous le regard de toute l'école, qui les observe depuis le balcon à l'étage. Quand il est appelé, un élève se rend sur le symbole du nœud gordien au milieu de la place. L'élève présenté attend alors le verdict : si une statue désire voir l'élève rejoindre sa maison, elle s'anime. Chaque statue possède une animation différente : le Serpent cornu fait s'illuminer le cristal sur son front, le Womatou rugit, l'Oiseau-tonnerre bat des ailes, et le Puckwoodgenie lève sa flèche dans les airs. Dans le cas où plusieurs statues invitent un élève à la rejoindre, il revient à l'étudiant de choisir quelle Maison il désire rejoindre.

32.4.4 AXIOMES D'ILVERMORNY

Le fonctionnement de l'école d'Ilvermorny étant basé sur celui de Poudlard, les élèves bénéficient d'un axiome de Maison. Néanmoins, il n'y a qu'un seul axiome pour chaque Maison, contrairement aux trois de Poudlard. Celui-ci est cependant toujours bénéfique et aucun désavantage ne fait partie de la liste des axiomes de base.



Serpent Cornu			
Symbole	Représentation	Orientation	Axiomes de maison
	Esprit	Érudits	Érudition : +1
Puckwoodgenie			
Symbole	Représentation	Orientation	Axiomes de maison
	Cœur	Guérisseurs	Patience : +1
Oiseau-tonnerre			
Symbole	Représentation	Orientation	Axiomes de maison
	Âme	Aventuriers	Sur le qui-vive : +1
Womatou			
Symbole	Représentation	Orientation	Axiomes de maison
	Corps	Guerriers	Force d'âme : +1

32.4.5 JOUER UN SORCIER D'ILVERMORNY — ADAPTATION DES REGLES

Afin de jouer un Sorcier ou une Sorcière de l'école de magie d'Ilvermorny, veuillez effectuer les modifications suivantes lors de la création de vos personnages :

- **Les axiomes de Maison** : Le système de répartition en Maison est très proche de celui de Poudlard, si bien que les maisons sont définies par des axiomes. Pour connaître les axiomes de chaque Maison, se référer au sous-chapitre précédent.
- **Caractéristiques** : Identiques à celles des Sorciers de Poudlard, avec les malus dus à l'âge
- **Compétences générales** :
 - Suppression de la compétence *Bagarre*, qui passe en compétence scolaire sous le nom de *Combat martial*
- **Compétences des Sorciers** :
 - Identiques à Poudlard
- **Compétences des Moldus** :
 - Identiques à Poudlard
- **Compétences scolaires du cursus commun**
 - **Art** (magique et non magique)
 - **Astrologie**
 - **Botanique**



- **Combat martial**
- **Défense contre les Forces du Mal**
- **Étude des runes**
- **Histoire de la Magie des USA** : Comme pour Histoire de la magie, mais centrée sur celle des États-Unis
- **Langues étrangères** : une seconde langue est proposée à l'étude dès la première année. On y trouve entre autres le français, l'espagnol, le mexicain, mais plusieurs autres sont encore proposées.
- **Métamorphose**
- **Musique** (magique et non magique)
- **Potions**
- **Sortilèges et enchantements** : regroupe les matières Enchantement et Mauvais sorts. Les deux branches y sont enseignées en même temps et se décomposent en deux compétences distinctes comme pour Poudlard
- **Vol en balai**
- **Compétences scolaires des cours à option**
 - **Arithmancie**
 - **Divination**
 - **Étude des Non-Maj'** : Identique à Études des Moldus.
 - **Histoire de la magie du monde** : Comme pour histoire de la magie des USA mais traitant du monde de la magie dans sa globalité
 - **Soins des créatures** : Comme les soins des créatures magiques mais comprend également les créatures non magiques.
 - **Xylomancie** : Une branche particulière qui consiste en la lecture de l'avenir dans les brindilles.
- **Cours particuliers** : Identiques à Poudlard

Remarque sur les sortilèges innés : l'école de magie d'Iilvermorny est connue pour fournir les baguettes aux Sorciers et Sorcières qui y entrent. Avant cela, plusieurs d'entre eux peuvent cependant avoir appris la magie sans baguette, si bien que les sortilèges considérés comme « Innés » y sont tout à fait tolérés, contrairement aux autres écoles occidentales et asiatiques.





32.5 ÉCOLE DE KOLDOVSTORETZ

32.5.1 HISTOIRE ET DESCRIPTION DE L'ACADEMIE

Koldovstoretz – колдовсторец en russe – est une école russe pour jeunes Sorciers. Elle est l'une des onze écoles inscrites auprès de la Confédération internationale des Sorciers. Les informations concernant cette école sont très faibles.



On connaît principalement celle-ci pour sa pratique quelque peu particulière du Quidditch, qui consiste à faire voler les élèves sur des arbres entiers déracinés en lieu et place des classiques balais volants. Un autre aspect évolué est que l'école a remporté le prestigieux Championnat de Potions des Écoles de Sorcellerie qui a lieu tous les sept ans (même si l'année n'est pas mentionnée). Comme les écoles participant à ce genre de tournoi ne sont pas nombreuses, on peut en déduire que l'école bénéficie d'un bon enseignement en potions.

32.5.2 ACCEPTATION DES ELEVES ET EFFECTIFS

Aucune information officielle (ni en provenance des romans, ni en provenance du Wizarding World). Cette école doit cependant accepter les élèves de Russie et des pays alentours.

32.5.3 REPARTITION DES ELEVES

Aucune information

32.5.4 JOUER UN SORCIER DE KOLDOVSTORETZ — ADAPTATION DES REGLES

Vu le manque flagrant d'information sur cette école, aucune adaptation ne sera proposée pour celle-ci. Suivant la logique des répartitions géographiques des écoles et des spécificités des enseignements dispensés, Koldovstoretz doit posséder un enseignement assez proche de celui de Durmstang, le côté magie noire en moins. Un accent particulier doit également être donné sur l'enseignement des potions et du Quidditch.





32.6 ÉCOLE DE MAHOUTOKORO

32.6.1 HISTOIRE ET DESCRIPTION DE L'ACADEMIE

L'école japonaise de Mahoutokoro est la plus petite des 11 écoles de magie. Il s'agit également de l'école qui accueille les élèves les plus jeunes, puisque ceux-ci peuvent débiter leur scolarité à l'âge de 7 ans. Elle se trouve dans un palais de néphrite, au sommet de la petite île inhabitée de Iwo Jima Sud. Son nom provient des mots japonais mah signifiant magie et tokoro signifiant lieu. On peut donc traduire littéralement le nom de cette école par « le lieu de la magie ».

Les élèves apprécient particulièrement les baguettes en bois de cerisier. Les élèves en possédant bénéficient d'ailleurs d'un prestige particulier dans cette école.



L'uniforme des élèves grandit avec eux. Les Sorciers n'ont donc besoin d'acheter qu'une tenue pour la totalité de leur scolarité. Cette tenue est très particulière, car elle est enchantée pour changer de couleur en fonction du niveau de magie maîtrisé. Au début de leur scolarité, les élèves possèdent une tenue rose pâle. Celle-ci vire à l'or pour les élèves brillants ou au blanc pour un élève qui aurait enfreint le secret magique ou pratiqué un type de magie interdite. Une tenue qui vire au blanc cause une expulsion immédiate et mène à un procès devant le ministère de la magie japonais. Ce phénomène est appelé « Virer au blanc ».

Outre ce phénomène quelque peu particulier, l'école bénéficie d'une excellente réputation au sein de la communauté magique. Les élèves de cette école sont également connus pour leurs capacités et compétences extraordinaires en Quidditch. Ceci serait dû à l'entraînement particulier qu'ils subissent et qui consiste à voler au-dessus d'une mer mouvementée, souvent en plein orage tout en gardant un œil sur les Cognards et les avions de la base aérienne Moldue se trouvant sur une île voisine.

Selon la légende, le Quidditch aurait été introduit au Japon par le biais de l'école. Des élèves de Poudlard seraient tombés sur l'école à cause de leurs balais défectueux lors d'un tour du monde. Sauvés par des membres de l'école qui avaient prévu cet événement par le mouvement des étoiles, les élèves de Poudlard leur enseignèrent les bases de ce sport.

32.6.2 ACCEPTATION DES ELEVES ET EFFECTIFS

Mahoutokoro n'est pas intégralement un pensionnat, ce qui en fait une exception parmi les autres écoles. Acceptant des élèves dès l'âge de 7 ans, elle oblige les Sorciers et Sorcières de moins de 11 ans à s'y rendre chaque matin à dos de pétrels-tempêtes géantes. Des onze écoles de magie, Mahoutokoro est celle qui possède les plus petits effectifs.

32.6.3 REPARTITION DES ELEVES

Aucune information sur la répartition des élèves dans l'institut de Mahoutokoro n'existe à ce jour dans les romans.

32.6.4 JOUER UN SORCIER DE MAHOUTOKORO — ADAPTATION DES REGLES

Afin de jouer un Sorcier ou une Sorcière de l'école de magie de Mahoutokoro, veuillez effectuer les modifications suivantes lors de la création de vos personnages :

- **Les axiomes de Maison** : le système de Maison étant inexistant chez Mahoutokoro (du moins à notre connaissance), il n'y a aucun axiome de Maison pour cette école. Afin d'équilibrer les élèves, ajoutez 1 point à leur disposition lors de la création de leur personnage. Les élèves pourront dépenser ce point pour l'achat d'avantages, la création de leur baguette et de leur familier ou pour la possession d'objets magiques.





- **Caractéristiques** : Identiques à celles des Sorciers de Poudlard. Cependant, comme les élèves débutent leur scolarité en dessous de l'âge de 11 ans, on considère que le malus des caractéristiques s'applique de la manière suivante : 6-7 ans = -7 ; 9-10 ans = -6 ; puis on reprend les malus décrits dans la base dès 11 ans.
- **Compétences générales** :
 - Suppression de la compétence *Bagarre*, qui passe en compétence scolaire sous le nom de *Combat martial*
- **Compétences des Sorciers** :
 - Identiques à Poudlard
- **Compétences des Moldus** :
 - Identiques à Poudlard
- **Compétences scolaires du cursus commun**
 - **Astrologie**
 - **Botanique**
 - **Combat martial** : Une variante de la compétence *Bagarre*, mais bien plus règlementée et enseignée de manière à développer à la fois le corps et l'esprit des jeunes Sorcier.
 - **Défense contre les Forces du Mal**
 - **Étude des runes**
 - **Histoire de la Magie**
 - **Langues étrangères** : une seconde langue est proposée à l'étude dès la première année. On y trouve entre autres l'anglais, le mandarin, mais plusieurs autres sont encore proposées.
 - **Magie sans baguette** : Entraînement au lancement des sortilèges sans l'emploi de la baguette. Chaque sortilège y est revu pour être lancé sans baguette.
 - **Métamorphose**
 - **Potions**
 - **Sortilèges et enchantements** : regroupe les matières Enchantement et Mauvais sorts. Les deux branches y sont enseignées en même temps et se décomposent en deux compétences distinctes comme pour Poudlard
 - **Vol en balai**
- **Compétences scolaires des cours à option**
 - **Alchimie** : S'axe sur la transformation des matériaux et le transfert d'effets et propriétés aux objets.
 - **Arithmancie**
 - **Divination**
 - **Étude des maguru** : Identique à Études des Moldus.
 - **Médocomagie** : L'art de soigner à l'aide des plantes, des potions et des sortilèges
 - **Soins des créatures magiques et Yokai** : Comme les soins des créatures magiques mais comprend également les esprits et non-être nommés les Yokai
- **Cours particuliers** : Il existe de nombreux clubs dans cette école et il est de mise que les élèves rejoignent au minimum l'un d'entre eux. Ceux-ci donnent accès à certaines compétences :
 - **Art** (magique, non magique : Ikébana, Kokedama, etc.)
 - **Musique traditionnelle** (magique et non magique)
 - **Sport** (Quidditch, Arts martiaux, etc.)

Remarque sur l'enseignement : L'enseignement à Mahoutokoro est particulier puisqu'il débute dès 7 ans. Les jeunes Sorciers qui débutent leur scolarité dans cette école apprennent donc les bases de la magie dès cet âge. Le véritable enseignement débute dès leurs 11 ans. Entre 7 et 11 ans, les élèves obtiennent cependant un bonus de base de maîtrise dans leurs différentes connaissances scolaires de 5+1d4+1%.

Remarque sur les sortilèges innés : Du fait de l'entraînement particulier qui est enseigné dans cette école, les élèves sont capables de lancer des sortilèges sans recourir à leur baguette avec un malus diminué. Quand ils lancent des sortilèges sans baguette, ils ne subissent qu'un malus de 20% supplémentaire.

Remarque sur les cours à option : Les cours à option sont proposés dès que l'élève a atteint les 11 ans.



32.7 ÉCOLE D'UAGADOU

32.7.1 HISTOIRE ET DESCRIPTION DE L'ACADEMIE

Uagadou est une école de magie africaine située dans l'ouest de l'Ouganda. Il s'agit de la plus célèbre d'Afrique et la seule qui a su résister aux épreuves du temps. Fondée il y a plus de mille ans, cette école jouit aujourd'hui d'une réputation internationale. L'école se trouve dans la Montagne de la Lune et est entourée d'un brouillard permanent dense qui crée l'illusion que toute l'école flotte au-dessus des nuages.



Les Sorciers de Uagadou sont connus pour deux particularités. La première est le fait de pratiquer la magie sans baguette. Étant une invention européenne récente, la baguette n'a jamais été réellement considérée comme un indispensable pour pratiquer la magie et n'est donc employée que pour simplifier la vie des Sorciers, comme ils le feraient avec un chaudron ou un balai. Les étudiants apprennent donc une forme de magie basée sur des mouvements de mains et de doigts pour lancer leurs sortilèges. Cet élément fait controverse dans le monde de la magie leur donne tout de même un avantage indéniable quand ils se font accuser de violation du Code international du secret magique. Ceux-ci peuvent alors se défendre en expliquant avoir fait des gestes avec leurs mains sans lancer de sortilèges.

Deuxième particularité de Uagadou est la capacité presque innée des élèves à la métamorphose de leur corps. Cet art, appelé « Auto-métamorphose », est différent des Animagi.

L'un élève de l'école de magie de Uagadou a remporté le prestigieux Championnat de Potions des Écoles de Sorcellerie.

32.7.2 ACCEPTATION DES ELEVES ET EFFECTIFS

Les élèves de Uagadou proviennent de toute l'Afrique. Uagadou est la plus grande des écoles de magie du monde et celle qui accepte le plus d'élèves. Les étudiants reçoivent un avis de leur acceptation à Uagadou par les messagers de rêve, envoyés par le directeur ou la directrice en fonction. Le messager de rêve apparaît aux enfants pendant qu'ils dorment et laissera un message sous la forme d'une pierre avec des inscriptions, à trouver dans la main de l'enfant au réveil. Uagadou est la seule école qui utilise cette méthode de notification des élèves.

32.7.3 REPARTITION DES ELEVES

Aucune information sur la répartition des élèves dans de Uagadou n'existe à ce jour dans les romans.

32.7.4 JOUER UN SORCIER D'UAGADOU— ADAPTATION DES REGLES

Afin de jouer un Sorcier ou une Sorcière de l'école de magie de Ouagadou, veuillez effectuer les modifications suivantes lors de la création de vos personnages :



- **Les axiomes de Maison** : le système de Maison étant inexistant chez Ouagadou (du moins à notre connaissance), il n'y a aucun axiome de Maison pour cette école. Afin d'équilibrer les élèves, ajoutez 1 point à leur disposition lors de la création de leur personnage. Les élèves pourront dépenser ce point pour l'achat d'avantages, la création de leur baguette et de leur familier ou pour la possession d'objets magiques.
- **Caractéristiques** : Identiques à celles des Sorciers de Poudlard, avec les malus dus à l'âge
- **Compétences générales** :
 - Identiques à celle de Poudlard
- **Compétences des Sorciers** :
 - Identiques à Poudlard
- **Compétences des Moldus** :
 - Identiques à Poudlard
- **Compétences scolaires du cursus commun**
 - **Alchimie** : S'axe sur la transformation des matériaux et le transfert d'effets et propriétés aux objets.
 - **Art** (magique et non magique)
 - **Astrologie**
 - **Auto-métamorphose** : Science de la métamorphose de son propre corps qui aboutit, pour de nombreux Sorciers, à devenir Animagus
 - **Herbologie** : Identique à Botanique
 - **Défense contre les Forces du Mal**
 - **Étude des runes**
 - **Histoire de la Magie**
 - **Langues étrangères** : une seconde langue est proposée à l'étude dès la première année. Il s'agit principalement de dialectes locaux, même si le swahili et l'anglais (considérés comme langues nationales) y sont également enseignés
 - **Métamorphose**
 - **Musique** (magique et non magique)
 - **Potions**
 - **Sortilèges et enchantements** : regroupe les matières Enchantement et Mauvais sorts. Les deux branches y sont enseignées en même temps et se décomposent en deux compétences distinctes comme pour Poudlard
 - **Vol en balai**
- **Compétences scolaires des cours à option**
 - **Arithmancie**
 - **Danses folkloriques**
 - **Divination**
 - **Étude des Moldus**
 - **Soins des créatures** : Comme les soins des créatures magiques mais comprend également les créatures non magiques.
 - **Xylomancie** : Une branche particulière qui consiste en la lecture de l'avenir dans les brindilles.
- **Cours particuliers** : Identiques à Poudlard

Remarque sur les sortilèges innés : Du fait de l'entraînement particulier qui est enseigné dans cette école, les élèves sont capables de lancer des sortilèges sans recourir à leur baguette avec un malus diminué. Quand ils lancent des sortilèges sans baguette, ils ne subissent qu'un malus de 20% supplémentaire.

Remarque sur les Animagus : L'enseignement « auto-métamorphose » apprend également aux élèves à devenir des Animagus et à gérer leurs transformations. S'ils le désirent, tous les élèves de cette école obtiennent gratuitement l'avantage Animagus. La compétence fournie par cet avantage est considérée comme compétences scolaire à la différence que les points gagnés lors des cours « d'Auto-métamorphose » sont à répartir entre cette compétence et celle d'Animagus.





Erry Potter J.R.R. : Feuille de personnages			
Nom	Races	Apparence	Niveau de notoriété
Sexe			Passe de vie
Age			Idée
Lang.			Classes
			Relig.
Caractéristiques			Argent
Tenue			Armes de mains
Localisation			
Taille			
Physiques			
Capacités			
Données			Points de fougue
Appareils			
Formes			IT
Compétences générales			
Compétences	Maîtrise de base	Maîtrise avancée	Maîtrise actuelle
Arithmétique (mathématiques)	10%	20%+/-5%	
Ast. char.	5%		
Alchimie	10%	20%+/-5%	
Botanique	10%	20%+/-5%	
Minéralogie	10%	20%+/-5%	
Commercialement	10%	20%	
Construction (maçonnerie & st.)	10%	20%+/-5%	
Navigation	5%	10%	
Éprouve (caval)	10%	20%+/-5%	
Éprouve (sol)	10%	20%+/-5%	
Éprouve (air)	10%	20%	
Éprouve (terre)	10%	20%	
Langue(s) vivante(s)	20%	40%	
Langue(s) morte(s)	5%	10%	
Navigation	20%	40%	
Perception (lumière)	10%	20%	
Perception (son)	5%	10%	
Perception (goût)	5%	10%	
Perception (odorat)	5%	10%	
Perception (toucher)	5%	10%	
Perception (autres)	5%	10%	
Technique	20%	40%	
Capacité	20%	40%	
Liste des services			
Compétences	Maîtrise de base	Maîtrise avancée	Maîtrise actuelle
Construction (maçonnerie) I	5%	20%+/-5%	
Construction (maçonnerie) II	5%	40%+/-5%	
Construction des Mûles (S)	5%	20%+/-5%	
Langue(s) générale des services (S)	20%	40%	
Langue(s) vivante(s) I	10%	20%	
Langue(s) morte(s) I	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) II	10%	20%	
Langue(s) morte(s) II	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) III	10%	20%	
Langue(s) morte(s) III	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) IV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) IV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) V	10%	20%	
Langue(s) morte(s) V	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) VI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) VI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) VII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) VII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) VIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) VIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) IX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) IX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) X	10%	20%	
Langue(s) morte(s) X	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XIV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XIV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XVI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XVI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XVII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XVII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XVIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XVIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XIX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XIX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXIV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXIV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXVI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXVI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXVII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXVII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXVIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXVIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXIX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXIX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXXI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXXI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXXII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXXII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXXIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXXIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXXIV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXXIV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXXV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXXV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXXVI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXXVI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXXVII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXXVII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXXVIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXXVIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XXXIX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XXXIX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XL	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XL	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XLI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XLI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XLII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XLII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XLIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XLIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XLIV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XLIV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XLV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XLV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XLVI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XLVI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XLVII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XLVII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XLVIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XLVIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) XLIX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) XLIX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) L	10%	20%	
Langue(s) morte(s) L	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LIV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LIV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LVI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LVI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LVII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LVII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LVIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LVIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LIX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LIX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXIV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXIV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXVI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXVI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXVII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXVII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXVIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXVIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXIX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXIX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXIV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXIV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXVI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXVI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXVII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXVII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXVIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXVIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXIX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXIX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXIV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXIV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXVI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXVI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXVII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXVII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXVIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXVIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXIX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXIX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXIV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXIV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXVI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXVI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXVII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXVII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXVIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXVIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXIX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXIX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXIV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXIV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXVI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXVI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXVII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXVII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXVIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXVIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXIX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXIX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXIV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXIV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXVI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXVI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXVII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXVII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXVIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXVIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXIX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXIX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXIV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXIV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXVI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXVI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXVII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXVII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXVIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXVIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXIX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXIX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXIV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXIV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXVI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXVI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXVII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXVII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXVIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXVIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXIX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXIX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXIV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXIV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXV	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXV	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXVI	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXVI	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXVII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXVII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXVIII	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXVIII	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXXIX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXXIX	5%	10%	
Langue(s) vivante(s) LXXXXXXX	10%	20%	
Langue(s) morte(s) LXXXXXXX	5%	10%	
Langue(s)			







35 INDEX

A

A.S.P.I.C	78, 183, 184 , 185
Acrobatie/Quidditch	54 , 203, 205
Affinité avec	44
Affinités de la baguette	52
Agonie	20
Alchimie	60
Allié(s) influent(s)	41
Âmes liées	41
Ami(e) d'une année supérieure	44
Amour à sens unique	42
Amoureux collant	44 , 46
Animagus	44 , 60, 155, 157 , 159
Annulation du sortilège	140
Apathique	44
Apprentissage des potions	95
Apprentissage des sortilèges	115 , 142
Apprentissage inné	41
Archétype	10, 11, 60, 176
Argent	15 , 46, 66, 216
Arithmancie	59
Armures	30
Art	60
Artisanat	54
Asphyxie	22
Assommer	26, 29 , 201, 205
Astronomie	57
Athlétisme	54 , 209
Avantages	43 , 44, 65, 188
Axiomes de Maison	43

B

B.U.S.E	57, 58 , 78, 183, 184, 185
Background	14
Bagarre	31, 54
Baguette	14, 53 , 51, 52, 53
Baguette bruyante	44
Baguette d'exception	41
Balai	50
Bavard	44
Bavboules	208 , 210
Beauxbâtons	223
Benjamin de la famille	44
Bête noire d'un professeur	44 , 188
Bibliothèque	54
Blessures	20
Blessures graves	20
Bonus de circonstance	66
Bonus de dommage	12
Botanique	57 , 210, 226

Bouc émissaire	44
Bouclier	30
Bricolage	56
Brûlure	21

C

Caractéristiques	10 , 64, 205
Cartes de Chocogrenouille	212
Castelobruxo	225
Cérébral	10, 11, 43, 45 , 61
Cérémonie de répartition	170
Chanceux	45 , 48
Charismatique	45
Chocolat	26, 52
Choixpeau	170 , 171, 175
Chouchou d'un professeur	45 , 188
Chute	21
Cinq sens	11, 37
Clubs	209
Clubs de duel	196
Code moral	43, 45
Combat	26 , 32
Commandement	54
Communicatif	45
Compétences	54 , 64
Compétences de base	54
Conduire	57
Connaissance des Moldus (S)	56
Connaissances scolaire (S-M)	55
Coup de pouce	12, 13, 14, 41 , 156, 188
Courageux	45
Création de personnage	178
Création de sortilèges	146
Croche-patte	12, 13, 14, 41 , 188
Culture générale des sorciers (S)	56
Culture générale moldue (M)	57

D

Déclaration d'intention	27 , 28
Défaut psychologique	45
Défense contre les forces du mal	57
Dégâts non-létaux	25 , 26, 205
Déguisement	55
Dénigré	42
Dernier de la classe	45
Désavantages	43 , 44, 65, 188
Dettes éternelles	41
Devoirs	183 , 193
Discrétion	55
Divination	59
Doué pour	45





Dressage/soin	55
Duel	60, 211
Duel magique	195, 196
Durée des sortilèges	140
Durmstrang	227

E

Ecole de sorcellerie	221
Education mixte	45
Elixirs éternels	94
Empathie	45, 55, 61
Enchantement	115
Enchantements d'objets	48
Endormi	45
Enseignants	165
Érudition	45
Escamotage	56
Escamoter	40
Esquive	28, 55
Etude des Moldus	59
Étude des runes	59
Examens	183, 190
Excellent joueur de	46
Expérience	64, 190
Explosions	22

F

Facilités en	46, 65
Faiblesse immunitaire	46
Familier	51
Famille influente	46
farces et attrapes	151
Farces et Facéties	210
Fauché	46
Feuilles de maisons	237
Force d'âme	43, 46
Formules extrêmes	46, 144, 145
Fortuné	15, 46
Fouille/ménage	55, 61
Fourberie	46
Fourchelange	46

G

Gestion du temps	192, 193
Goût	37

H

Hérédité	41, 156
Héroïsme	80
Histoire de la magie	58, 224
Honni	42
hybride	160

Hybride	46
---------------	----

I

Illusions	49
Ilvermorny	229
Impulsif	46
Inapte	42
Influent	41
Informulé	143
Ingrédients	81, 96
Initiative	27
Initié au duel	46

J

Jet d'idée	12
Jet de chance	12, 47
Jets de caractéristique	17
Jets de compétence	16, 37
Jets en opposition	17, 205
Jeu	208, 214
Jeux des Sorciers (S)	56
Jeux moldus (M)	57
Justicier	46

K

Koldovstoretz	232
---------------------	-----

L

Lacunes en	47
Langue	56, 57
Langue étrangère	55, 66, 224, 226, 228
Langue natale	55
Latin	56, 57
Lecture	65, 66, 67, 211
Legilimancie	60, 155, 172
Legilimens	47, 155, 156
Lent à la détente	47
Limitation	42
Liste des sortilèges	116
Livres	65

M

Magizoologie	212
Mahoutokoro	233
Mal de lévitation	47
Mal de Portoloins	47
Maladie	23, 46, 48
Maladresse	31, 142
Malchanceux	47
Masteriser	164
Maudit	42





Mauvais en	47
Mauvais sorts	115
Méditation	39, 49
Mentorat	63
Métamorphomage	47
Métamorphose	58, 115
Monnaie	216
Mort	20
Mouvement	19
Musique	60
Mystères	213
Mythes et légendes (S)	56

N

Né-Moldu	12, 13, 47, 176
Noyade	22

O

Objet de collection	41
Objets magiques	41, 150, 151
Objets magiques mineurs	51
Occlumancie	60, 156, 172
Occlumens	47, 156
Odorat	37
Opposant plus âgé	47
Optimiste	47
Ordre des attaques	28
Orientation	55
Oubliette	42
Ouïe	37

P

Pacte	153
Parade	26, 28, 29, 30
paranoïaque	47
Parle à voix basse	47
Parle fort	47
Patience	48, 82, 230
Pauvre	42
Perception	37
Perfectionniste	48
Périodes	190
Personnages joueurs alliés	176
Personnages non-joueurs	176
Persuasion/baratin	55
Petit(e) ami(e)	48
Phobie	42, 48
Physique disgracieux	48
Plume d'acceptation	168
Plume d'admission	168
Points de fougue	15, 80
Points de maison	186, 188
Points de partage	191

Points de vie	12
Poisons	22, 23, 46, 48, 51, 228
Poissard	48
Possessions matérielles	50
Potion parfaite	94
Potions	58, 81, 83, 94, 96
Poursuites	19
Précoce	48, 49
Premier acte de magie	167
Premier de la classe	48
Prendre son temps	37
Problèmes respiratoires	48
Problèmes visuels	48
Prodige	41
Professeurs	165
Protection	30
Protctions	30
Psychologie	56
Punitions	189

Q

Quadrillage	31
Quidditch	188, 200, 201, 202, 213

R

Réactif	48
Recherches magiques	48
Récompenses	189, 191
Redoubler	185
Réservé	48
Résistance immunitaire	48
Résurgence	48
Réussite critique	17, 31, 80, 142
Riche	41
Rituels	48
Rivaux	176
Round	27, 29

S

Sagesse	49
Salaires	217
Sang-mêlé	13
Sang-Pur	12, 13, 49, 176
Scénario	164
Secourisme	56
Secret inavouable	49
Self-contrôle	38, 49
Soins des créatures magiques	59
Somnambulisme	49
Sortilèges	58, 115, 140, 143, 212
Sortilèges « innés »	143
Sorts innés	41
Souffre-douleur	42





Sous-type Maléfice	115
Sportif	10, 11, 49 , 61
Stress	38 , 39, 46, 49
Sur le qui-vive	43, 49 , 230
Surdoué	48, 49
Surpoids	49
Survie	56 , 226

T

Table des résistances	18
Téméraire	49
Temps de jeu	18
Temps de lecture	67
Toucher	37
Tournoi des quatre maisons	186
Transfert de conscience	154
Triche	56 , 183, 184, 193
Troisième œil	49

Trouble de l'apprentissage	42
----------------------------------	-----------

U

Uagadou	235
---------------	------------

V

Vacances	190
Valeurs dérivées	12
Venir en aide	37, 39
Vigilance	56
Vol	56
Vol en balai	58
Voler	40
Voyant véritable	49
Vue	37





36 MODIFICATIONS APPORTEES AUX VERSIONS

Version	Modifications
v.1.4	Ajout de deux nouveaux sortilèges Remaniement de la règle du mouvement et de la poursuite Ajout du chapitre sur le quadrillage et les grilles Modification de diverses images et corrections mineures.
v.1.5	8 nouvelles potions 1 nouveau sortilège Refonte du chapitre des ingrédients 8 objets magiques mineurs Modification du chapitre des potions Ajout de la compétence de cours spécifique : Alchimie Gestion du temps de lecture
v.1.6	2 nouveaux sortilèges Chapitre de création de sortilèges
v.1.7	1 nouveau sortilège et 1 nouveau livre 2 nouveaux objets magiques mineurs Nouveau sous-chapitre sur la gestion des devoirs et du temps libre Modification du chapitre de la gestion du temps Règle annexe pour assommer un adversaire
v.1.8	Correction des coûts affichés pour l'achat d'avantages et désavantages Ajout de 3 nouveau Avantages/Désavantages Ajout de la sous-catégorie de sortilèges : Maléfice Correction du chapitre sur les empoisonnements et maladies Correction des VIRulences des potions et poisons existants Ajout des sortilèges : Boule de neige, Flocon de neige ; Maléfice de Doigtencoton, Maléfice de Melofors, Maléfice de peau en cornflakes, Maléfice des Jambespongieuses, Maléfice du Cerveau-en-gelée, Maléfice du rire, Mouche-Sardine, Feudeymon, Supplice de Métamorphose et de 23 anti-maléfices Ajout des potions : Baume à bec, Cataplasme contre les morsures de Murlap, Oculi cura, Pommade soignante pour sabot, Potion anti-paralysie, Baume d'asclépiade tubéreuse, Philtre calmant pour Chartier, Potion de restauration n°1, Somnifère pour Croup, Potion d'atténuation, Potion de restauration n°2, Potion laxative, Breuvage de champignons mortels, Potion de restauration n°3
V1.9	Ajout du chapitre sur le premier acte de magie d'un Sorcier Correction de divers sortilèges à la suite de la publication du plan d'étude : Sortilèges Ajout des sortilèges : Nettoyage, Étincelles vertes, Lévitacion de personne, Longs ongles de pied, Ratinage, Sortilège de planage, Carpe Retractus, Ocasui, Sortilège de roquette, Répulsion, Maléfice de chatouille, Extraction des émotions
V1.10	Ajout de 4 nouveaux livres : Biographie d'Ulric le Follingue par Radolphus Pittiman ; Les Cicatrices de Salem de Carlos Eduardos ; Air Force Hibou de Simon Dentata ; L'histoire de Mahoutokoro Ajout du sortilège : Anti-Apparition Diverses corrections de mise en page et d'orthographe
V1.11	Ajout du désavantage : Baguette bruyante Ajout du chapitre : création d'un personnage d'une année plus avancée Ajout des sortilèges : Allumette en aiguille, Boule de bowling en ballon, Boursouf en presse-papier, Chaise en chat, Chardonnet en vif d'or, Chaudron en blaireau, Crapaud en amanite, Dé à coudre en Sombral, Disparition de serpent, Escargot en théière, Fondant du chaudron en chou, Fondant féérique en fée, Furet en plumeau, Gnome en nain de jardin, Hérisson en pelote à épingles, Hibou en jumelles de théâtre, Inanimatus Conjurus, Invocation au serpent, Lapin en pantoufles, Objet en boîte d'allumettes, Ordure en chien viverrin, Pintade en cochon d'Inde, Pion en reine, Plumeau en furet, Porc-épieux en pelote à épingles, Roi en corbeau, Scarabée en bouton, Sortilège de disparition, Sortilège de transfert, Souris en tabatière, Tasse en gerbille, Tasse en rat, Tatou en coussin, Tortue en trompette, Tourtereau en lettre d'amour, Veracrasse en beignet Modification des sortilèges : Animal en verre, Annuler une invocation, Durcissement, Lapifors, Objet en Lapin Remplacement du sortilège : insecte en bouton par scarabée en bouton
V1.12	Ajout : chapitre sur les personnages hybrides Ajouts d'avantages : Communicatif, optimiste, résurgence Ajouts de désavantages : Bavard, endormi, parle à voix basse, parle fort, réservé Modification d'avantage : Hybride Modification de croche patte du destin : Hybride



