



Encyclopédie des Esprits, Êtres et Non-êtres

**Un supplément
pour Harry Potter JdR
par Keul**

CREDITS

Auteur

Michaël Gerber

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

TABLE DES MATIERES

Crédits	1
Table des matières	2
Avant-Propos	4
Présentation de cette encyclopédie	5
Nom.....	5
Description des êtres, non-êtres ou esprits.....	5
Description des caractéristiques.....	6
Valeurs dérivées des caractéristiques.....	7
Caractéristiques et valeurs moyennes.....	9
Mouvement.....	9
Combat/Bagarre.....	9
Armures naturelles et réductions de dégâts.....	10
Utilisation.....	11
Compétences.....	11
Pouvoirs et Capacités.....	12
Capacité de résistance à la magie	12
Guérison	14
Compétences de réussite automatique	14
Classification par le Ministère de la Magie.....	15
Evolution possible et ajustements divers.....	15
Cas des Personnages Joueurs particuliers.....	16
Les Esprits	17
Caipora.....	18
Gytrash.....	19
Esprit animal / Fantôme animal.....	20
Chat fantôme.....	20
Cheval fantôme.....	21
Corbeau fantôme.....	21
Fantôme.....	22
Spectre.....	23
Spectre de la mort.....	24
Les Êtres	26
La définition des Êtres du XIVe siècle par Burdock Muldoon.....	26
La définition des Êtres du XVIIe siècle par Elfrida Clagg.....	26
La définition des Êtres du XIXe siècle par Grogan Stump.....	27
Hégémonie des sorciers sur les autres Êtres.....	27
Elfes de maison.....	28
Yumboe.....	29
Géants.....	30
Gobelins.....	31
Gobelin européen.....	31
Gobelin noir.....	32
Puckwoodgenie.....	33
Harpies.....	34
Humains.....	35
Cracmols.....	35
Moldus.....	36
Sorciers et Sorcières.....	37
Vélanes.....	38
Les hybrides	40
Hybride, une dénomination péjorative.....	40
Acceptation dans le monde des Sorciers.....	40
Attributs physiques et magiques.....	41
Transmission des capacités magiques et des attributs.....	41
Hybrides Modlus.....	41
Hybride-Elfe.....	42
Hybride-Géant.....	43
Hybride Gobelin.....	44

Hybride Troll.....	45
Hybride-Vampire.....	46
hybride vélane.....	47
Les Non-Êtres	48
Aspect des non-êtres.....	48
« Naissance » et nature d'un non-être.....	48
Détruire un non-être.....	49
non-êtres et moldus.....	49
Détraqueur.....	50
Épouvantard.....	51
Esprit frappeur.....	52
Pitiponk.....	53
Maladies, malédictions magiques et êtres issus de la magie noire	55
Maladies magiques.....	55
Malédictions magiques.....	56
Êtres issus de la magie noire.....	56
Inferius.....	57
Loups-garou.....	58
Maledictus.....	59
Obscurial.....	60
Obscurus	61
Vampire.....	62
Zombie.....	63
Esprits, Êtres et Non-Être classifiés par dangerosité	65
Sources des informations	65
Sources des images	65

AVANT-PROPOS

Bienvenue dans l'Encyclopédie des Esprits, Êtres et Non-Êtres, qui traitera des trois dernières catégories de créatures laissées de côté dans le Bestiaire des Animaux Fantastiques. Le présent supplément est développé 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 gratuitement. La base du jeu de rôle Harry Potter JdR a été conçue pour fonctionner de pair avec ces règles. Les compétences, capacités et autres éléments décrits plus loin se réfèrent aux descriptions de cette base. En cas de modification, d'ajout ou de quelque rectification, un renvoi à une description dans ce supplément sera fait. Pour plus de clarté, les diverses règles décrites dans la « Base Harry Potter JdR » ne seront pas reprises dans ce supplément, sauf exception. Je vous renvoie donc à celle-ci pour toute question relative aux règles de base.

Ce supplément s'axe sur trois des quatre groupes de créatures magiques peuplant l'univers d'Harry Potter à savoir « les Esprits », « les Êtres » et « les Non-êtres ». Les animaux fantastiques sont décrits dans un manuel qui leur est consacré répondant au nom de « Bestiaire des animaux fantastiques »

Le but du présent supplément n'est pas de proposer une armée de créatures assoiffées de sang qui se confronteront aux jeunes Sorciers incarnés par vos joueurs. Souvenez-vous que le combat ne paie jamais dans Harry Potter JdR et que l'expérience se gagne non pas en se battant, mais en faisant fonctionner ses petites cellules grises. Les créatures présentées dans ce supplément sont là pour enrichir votre expérience de jeu et celle de vos joueurs en quantifiant les caractéristiques et capacités de ces créatures et en leur donnant une réalité plus tangible. Pour toutes ces raisons, ce supplément sera particulièrement utile lors des descriptions des cours de Défense contre les Forces du Mal et autres cours spécialisés.

Du fait de la pluralité des types de créatures présentées dans ce supplément, celui-ci sera séparé en trois catégories, chacune reprenant un groupe de créatures particulier. Une quatrième catégorie sera également ajoutée à ce supplément et traitera des maladies et malédictions magiques pouvant altérer les êtres vivants dans le monde magique.

Les Esprits, les Êtres et les Non-Être présentés dans ce supplément sont issus des divers romans et films qui composent l'univers d'Harry Potter, des deux jeux vidéo Wonderbook, du jeu Secret à Poudlard, ainsi que de diverses interviews de J.K.Rowling elle-même. Les sources des photos sont directement listées à la fin de ce supplément.

Tous ces travaux et le présent supplément 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 j'en ai eu à les écrire. Il ne me reste qu'à vous souhaiter : Bon jeu !

Gerber Michaël, alias Keul

PRESENTATION DE CETTE ENCYCLOPEDIE

Les quelques pages qui suivent servent d'explications générales aux termes et catégories employés pour décrire les différentes créatures de cette encyclopédie. Les éléments présentés vous permettront de mieux appréhender certaines compétences et capacités, tout en vous donnant des pistes s'il vous prend l'envie de créer vos propres Êtres, Non-Êtres et Esprits. Gardez bien à l'esprit que les créatures présentées dans ce supplément sont quelque peu particulières, car elles possèdent des capacités hors du commun et qui dépassent de loin celles des simple Sorciers et Sorcières. Nombre d'entre elles sont immortelles ou indestructibles, quand elles ne sont pas tout bonnement insensibles à la magie elle-même. Il s'agira donc d'adversaires de choix pour vos joueurs, et qui peuvent représenter d'excellents challenges à leur proposer. Néanmoins, de bonnes connaissances en « Défense contre les Forces du Mal », en « Mythologie », « Culture générale » et autre « Soins des Créatures Magiques » seront nécessaires pour bien appréhender ces créatures et ne pas risquer de passer de vie à trépas, rejoignant la catégorie des Esprits à son tour.

NOM

Le nom fait office d'appellation officielle de la créature. C'est sous cette appellation que tous les rapports et recherches du Ministère de la Magie, ainsi que tous les manuels scolaires, mentionnent la créature. Quand une créature possède plusieurs noms « officiels », ceux-ci sont mentionnés dans la description de la créature. C'est par exemple le cas de créatures qui vivent sur plusieurs continents. Il est également possible que certaines appellations soient différentes au fil des siècles. Certaines catégories de créatures ou sous-catégories sont récentes, par exemple, et il est tout à fait possible que celles-ci n'existaient pas encore au moment où les aventures de vos jeunes Sorciers se déroulent. Quand la date de nomination ou de découverte de la créature est connue, celle-ci sera mentionnée, soit dans la description, soit dans un paragraphe propre.

DESCRIPTION DES ETRES, NON-ETRES OU ESPRITS



La description de la créature comprend diverses informations générales sur celle-ci. On y retrouve une description physique, comportementale, ainsi que des informations sur le régime alimentaire, sur sa position géographique, et même quelques rumeurs à son sujet. Ces descriptions sont là pour vous donner une idée de la manière de décrire celle-ci lors de vos parties ou lors des différents cours donnés dans les écoles de magie les concernant.

DESCRIPTION DES CARACTERISTIQUES

Les caractéristiques décrites ci-après sont identiques en de nombreux points à celles employées pour les Animaux Fantastiques et pour les jeunes Sorciers et Sorcières qui évoluent dans les Écoles de sorcellerie de par le monde. Cependant, certaines d'entre elles divergent quelque peu, particulièrement pour les Esprits, Non-Êtres, et certains mort-vivants. Ces créatures particulières possèdent des capacités rendant inutiles certaines caractéristiques ou les modifiant légèrement. Des remarques seront faites sous les diverses caractéristiques pour ces créatures afin de comprendre en quoi elles divergent de leur emploi classique.

✦ **FORce** : Elle représente la puissance physique de la créature et est employée quand celle-ci tente de pousser, tirer, porter un objet. La force permet également de connaître les dégâts physiques supplémentaires occasionnés par la créature. La force est enfin la caractéristique employée pour les jets de lutte contre un adversaire.

△ *Remarque concernant les créatures intangibles* : Les valeurs de FORce des créatures intangibles sont notées entre parenthèses. Cela signifie que celles-ci ne sont valables que si la créature est capable de prendre une forme physique solide ou que si elle est capable d'interagir avec la matière. Quand elle prend cette forme ou qu'elle interagit avec son environnement, elle emploie alors cette valeur.



✦ **CONstitution** : La constitution représente la capacité du système immunitaire de la créature à lutter contre une agression extérieure (maladie, poison, venin, etc.). Elle permet de résister à l'évanouissement quand on tente d'assommer la créature, à l'épuisement lors d'effort sur de longues durées et permet également de déterminer – en effectuant la moyenne avec la Taille – la valeur dérivée « Points de vie ».

△ *Remarque concernant les créatures mortes ou amortelles* : Plusieurs créatures ne possèdent pas de valeur de constitution car elles sont considérées comme mortes ou amortelles. Alors qu'un personnage meurt quand la valeur de cette caractéristique passe à 0, ces créatures sont capables de continuer à exister malgré cela. Dans le cas de créature à 0 point de vie, celles-ci ne peuvent être « tuées » en occasionnant des dégâts. Les Sorciers doivent donc trouver d'autres moyen pour se débarrasser d'elles.

✦ **TAILle**: Le système Chaosium pose souvent quelques problèmes quand il s'agit d'interpréter la valeur de la caractéristique TAILle d'une créature. Contrairement à ce que son nom indique, cette caractéristique ne donne pas uniquement la taille de la créature, mais à la fois la taille et le poids de celle-ci. Plus que la taille, on pourrait donc parler d'une caractéristique « corpulence ». Pour une même valeur de TAILle, la corpulence peut donc grandement varier. Une valeur de TAILle de 8 peut donc représenter une créature d'environ 150cm pour un poids de 43kg, tout comme elle peut représenter une créature mesurant 160cm pour un poids de 35kg, ou même une créature mesurant 140cm pour un poids de 50kg. Une grande valeur de TAILle ne veut donc pas forcément dire que la créature grande. Celle-ci peut tout à fait être trapue et de petite taille. La table ci-dessous donne quelques exemples de créatures et leur valeur de TAILle afin que vous puissiez vous faire une idée des proportions.

✦ **PERception**: La perception représente les 5 sens de la créature et est utilisée par elle pour percevoir ce qui l'entoure. Également utile pour certaines capacités magiques, elle permet de détecter les éléments cachés ou camouflés (La règle annexe sur la perception et les cinq sens est décrite dans la base de Harry Potter JdR.)

✦ **DEXtérité**: La dextérité représente la capacité de la créature à se mouvoir de manière fluide. Différente de l'esquive, qui est une compétence à part, elle reprend les réflexes de celle-ci et est utile dans le cas de tentative de dernière minute pour se rattraper à une corniche, pour ne pas tomber d'une corde, etc. La dextérité intervient également pour calculer l'initiative de la créature lors de combat.

✦ **INTelligence**: L'intelligence représente la capacité cognitive de la créature et sa faculté à résoudre des problèmes et des situations complexes. L'intelligence donne également le comportement général de la créature. Plus son intelligence est élevée et plus elle adoptera des stratégies complexes lors de combats ou de fuites. A l'inverse, plus son intelligence est basse et plus elle se comportera de manière instinctive. L'intelligence permet également de déterminer la valeur dérivée : « Idée ».

✦ **APParence**: L'apparence représente non seulement la beauté de la créature, mais également sa prestance. Elle permet à celui-ci de charmer ou d'intimider une personne et peut également être employée pour fasciner une cible.

✦ **POUvoir**: Le pouvoir représente le potentiel magique de la créature. Elle lui permet – entre autres – de lancer des sorts ou des capacités magiques. Le pouvoir permet également de déterminer la valeur dérivée : « Chance »

△ *Remarque concernant les mort-vivants: Les mort-vivants ne possèdent pas de vie en eux et leur existence dépend uniquement de la puissance magique de celui ou de celle qui les crée. Leur existence, représentée par la valeur dérivée « points d'existence », est alors fonction de la caractéristique POUvoir du créateur de la créature.*

VALEURS DERIVEES DES CARACTERISTIQUES

✦ **Les points de vie**: Se calculant comme la moyenne des caractéristiques CONstitution et TAILle (arrondie au supérieur), les points de vie représentent l'état de santé de la créature. Un animal passant à 0 points de vie meurt.



⚠ *Variante des points de vie - Points d'existence* : Bien que possédant une valeur de Taille, les Esprits ne possèdent pas de points de vie pour la simple et bonne raison qu'ils sont déjà morts. Impossible de les tuer par dégâts donc. Pour se débarrasser d'un Esprit, il sera nécessaire de recourir à d'autres méthodes. Les fantômes et Non-Êtres ne possèdent donc pas de point de vie au sens propre du terme. Néanmoins, ces créatures existent tout de même dans notre monde et cette valeur d'existence est indiquée par ce qu'on appelle « les points d'existence ». Les points d'existence sont déterminés par la valeur de POUvoir de la créature. Certains sortilèges comme celui d'Ectoplasmus peuvent s'attaquer à ces points d'existence jusqu'à les éliminer totalement et dissiper la créature. Pour d'autres créatures, la lumière peut s'attaquer à leur consistance et entamer leurs points d'existence. Une fois les points d'existence de la créature arrivés à 0, celle-ci se dissipe et cesse d'exister.

⚠ *Variante des points de vie - Points d'intégrité* : Certaines créatures ne sont plus considérées comme vivantes mais continuent d'exister sous une forme physique une fois mortes. Ces créatures particulières ne possèdent pas de points de vie. Ceux-ci sont remplacés par des points d'intégrité. Les points d'intégrités représentent en quelque sorte l'état du corps de la créature. Plus les points d'intégrité sont bas et plus la créature tombe en pièces détachées. 0 point d'intégrité signifie alors que la créature est en morceaux et hors de combat, mais pas pour autant qu'elle cesse d'exister. Il n'existe aucun moyen pour la créature de récupérer par elle-même des points d'intégrité. Un Sorcier pourra « réparer » cette créature, lui rendant un certain nombre de points d'intégrité.

🦋 **Bonus de dégâts** : Plus les valeurs de Force et de Taille de la créature sont élevées et plus les dégâts physiques occasionnés sont élevés. Le bonus aux dégâts occasionnés par une créature dépendra de l'addition des deux caractéristiques de celle-ci. Néanmoins, rares sont les créatures décrites dans ce manuel qui bénéficient d'un tel bonus car presque toutes sont soit dépourvues de valeur de Force, soit de taille humaine ou inférieure. Pour celles qui en bénéficient, on se reportera néanmoins au tableau ci-dessous :

Force+Taille	Bonus aux dégâts
02-24	Aucun
25-32	+1d3
33-40	+1d6
41-60	+2d6

⚠ *Remarque sur les créatures intangibles* : Pour toutes les créatures possédant une valeur de FORce entre parenthèses, cette valeur n'est pas à prendre en compte dans le calcul du modificateur de dégâts. Dans le cas de créature pouvant prendre forme physique et donc rendre effective leur valeur de FORce, les éventuels modificateurs de dégâts seront également indiqués entre parenthèse. Exemple : Bagarre : 50% / Dégâts : 1d4 (+1d3).

🎲 **Jet de chance** : Cette compétence – qui se calcule comme la caractéristique POUvoirx5 – sert à se sortir de situations précaires, à tomber par hasard sur une proie ou à prendre le bon chemin à un embranchement quand une proie est en train de fuir.

CARACTERISTIQUES ET VALEURS MOYENNES

Les créatures et êtres décrits dans ce supplément ne sont pas uniques (du moins pour la majeure partie d'entre eux). Pour cette raison, les valeurs des caractéristiques ne sont pas fixes et sont mentionnées sous la forme d'un certain nombre de dés. À côté de celle-ci, une valeur moyenne est indiquée, parfois représentée par deux chiffres. Cette valeur moyenne est là à titre indicatif et donne, comme son nom l'indique, une valeur de caractéristique pour un créature classique. Prenons un exemple :

Voici quelques-unes des caractéristiques possédées par le Gobelin

FOR	2d6+3	10
CON	2d6+2	9
TAI	2d4+1	6...

La valeur de FORce est de 2d6+3, ce qui signifie qu'en fonction des résultats obtenus en lançant les 2d6, le Gobelin pourrait posséder une valeur de FORce comprise entre 1+1+3 au minimum et 6+6+3 au maximum. La valeur de FORce du Gobelin est donc comprise entre 5 et 15. Le chiffre moyen correspond à la moyenne de ces deux valeurs, soit (5+15)/2 donc 10. Dans ce cas, il n'y a qu'une seule et unique valeur. Prenons maintenant la valeur de TAILle. Dans ce cas, les valeurs de la caractéristique peuvent aller de 1+1+1 à 4+4+1 soit 3 à 9. En effectuant la moyenne de ces deux valeurs, On obtient 6.

Mais alors, à quoi servent les valeurs moyennes ? Il s'agit, ni plus ni moins, que d'une facilité de création pour le Maître du Jeu qui ne désire pas effectuer de jets de dés pour créer la créature de toutes pièces. Au lieu de lancer les dés, il décide de prendre les valeurs moyennes mentionnées afin de pouvoir utiliser sa créature immédiatement. Il ne s'agit donc que d'une possibilité – une sorte de règle optionnelle – qui permet également de voir si celle-ci est au-dessus ou au-dessous de ses congénères.

MOUVEMENT

Le mouvement indique le nombre de mètres dont une créature peut se déplacer durant un round d'action en courant. Cette valeur n'a que peu d'importance, sauf dans le cas d'une action de poursuite. Dans ce cas particulier, la valeur de mouvement permet de déterminer si la créature rattrape sa proie ou si celle-ci réussit à s'enfuir.

COMBAT/BAGARRE

Cette catégorie liste les compétences de combat de la créature décrite, ainsi que les armes potentielles avec lesquelles elle se bat, avec lesquelles elle attaque. Certaines créatures ne possèdent pas cette compétence. Ceci est indiqué par un « - » à la suite de Combat ou Bagarre.



- ⚠ **Remarque sur les dégâts supplémentaires :** Si vous n'utilisez pas la moyenne des caractéristiques, référez-vous au tableau de dégâts supplémentaires du chapitre « Valeurs dérivées des caractéristiques » de cette encyclopédie. Les dégâts indiqués entre parenthèses indiquent quel est le dé de dégâts de base de la créature. (3d6) signifie donc que le dé de dégâts de base est le d6, (2d3) que celui-ci est le d3, etc. Ajoutez ensuite les dégâts supplémentaires en fonction de **FORce+TAILle**.
- ⚠ **Remarque sur les créatures intangibles :** Les créatures intangibles ne possédant pas de valeur de force, elles ne peuvent – logiquement – pas occasionner de dégâts physiques. Néanmoins, certaines de ces créatures possèdent la capacité de devenir tangibles et possèdent donc une valeur de **FORce** et de dégâts entre parenthèses. Par exemple, le Caipora possède une valeur de **FORce** de (2d6) et des dégâts à hauteur de (1d4+1). Dans ce cas, la valeur de **FORce** et de dégâts est à prendre en compte uniquement quand la créature est tangible.

ARMURES NATURELLES ET REDUCTIONS DE DEGATS

Les armures mentionnées sous les descriptions de certaines créatures indiquent si celles-ci sont protégées des dégâts qui leur sont infligés. Une armure fonctionne très simplement : quand le personnage occasionne des dégâts, le joueur lance le dé de dégâts et il soustrait la valeur de l'armure de la créature. La valeur finale indique le nombre de points de vie perdus. Prenons un exemple :

- ⚠ **Exemple :** Le Géant possède une armure naturelle qui réduit les dégâts de 1. Ceci est mentionné de la manière suivante sous la description : **ARMURE (peau) : -1 dégât**. Si les personnages font – par exemple – tomber une branche d'arbre sur lui grâce à un sortilège de découpe, lui occasionnant 1d6+1 dégâts, ils lancent les dés pour voir quel résultat ils obtiennent. Mettons qu'ils obtiennent le résultat 2, soit un total de 3 dégâts. L'armure du Géant réduit alors 1 dégât, ce qui donnera $3-1 = 2$ dégâts subis. On soustrait alors ces dégâts aux points de vie du Géant.
- ⚠ **Remarque générale :** Si le résultat obtenu une fois qu'on a soustrait l'armure de la créature aux dégâts occasionnés est de 0 ou moins, cela signifie que l'armure de la créature a entièrement bloqué l'attaque. La créature ne subit alors aucune blessure. Bien entendu, le fait d'obtenir un résultat négatif ne signifie pas que la créature récupère des points de vie, mais qu'elle ne subit pas de dégâts.

⚠ **Remarque sur les créatures intangibles :** La mention « intangible » sous l'armure signifie que la créature n'est pas affectée par les dégâts classiques qui peuvent normalement affecter la matière. Une créature intangible ne subit donc pas de dégâts avec des armes classiques.

UTILISATION

L'utilisation (ou les utilisations) de la créature indique si celle-ci peut être utile d'une quelconque manière pour les Sorciers. Qu'il s'agisse de parties de son corps qui sont utilisées comme ingrédients de potions ou de cœurs de baguettes, de liens tissés avec la créature pour en faire un familier ou un gardien, ou de toute autre utilisation, cette partie de la description vous indiquera son utilité. Si celui-ci ne peut être utile à un Sorcier, un « - » remplacera la description ou celle-ci sera simplement laissée de côté.

COMPETENCES

Les compétences de base des Êtres, Non-Êtres et Esprits sont les mêmes pour toutes les créatures. Les descriptions suivantes permettront de mieux comprendre leur fonctionnement et les cas dans lesquels elles sont utilisées :

- ✦ **ACROBATIE :** Cette compétence regroupe toutes les aptitudes d'agilité de la créature. Elle est utilisée quand il s'agit de rouler pour amortir un choc, se déplacer agilement sur un mur très fin, etc.
- ✦ **ART (XXX) :** Plus qu'une compétence unique, il s'agit en réalité d'une famille de compétences. Art regroupe toutes les compétences artistiques et est plutôt axé sur le chant et la danse. Cette compétence permet également d'utiliser certaines capacités de fascination.
- ✦ **ARTISANAT (XXX) :** De la même manière qu'Art, Artisanat regroupe plusieurs compétences, à savoir toutes les compétences qui permettent de fabriquer des objets, des armes, des pièges, mais aussi des poteries, des peintures etc.
- ✦ **ATHLÉTISME :** Cette compétence regroupe toutes les activités physiques comme la course, la nage, le saut ou l'escalade.
- ✦ **CAMOUFLAGE :** Cette compétence permet de cacher quelque chose à la vue des autres. Plus le résultat de la compétence est élevé et plus il est difficile de trouver l'objet camouflé. Différents moyens existent pour trouver un objet camouflé, mais le plus simple est encore d'effectuer un jet de PERception (vue).
- ✦ **COMBAT ou BAGARRE :** Cette compétence liste les diverses aptitudes de la créature visant à attaquer une cible ou à se défendre contre un adversaire. En règle générale, une créature possède diverses attaques (Bec, Morsure, Griffes, Queue, Armes diverses, etc.) possédant chacune un pourcentage et des dégâts propres. Les dégâts sont mentionnés entre parenthèses, à côté de chaque type d'attaque. Exemple : Morsure : 50% (2d6)
- ✦ **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, etc.
- ✦ **DISCRÉTION :** La compétence discrétion est à employer quand la créature a besoin de se déplacer silencieusement et sans être vue (par exemple, pour s'approcher d'une proie). Si le jet est réussi, tout va bien. S'il est manqué, elle fait du bruit ou projette une ombre voyante contre un mur, etc.
- ✦ **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 ou d'un animal, 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 ou un animal sur le point d'attaquer.*
- ✦ **ESQUIVE** : *L'Esquive est une compétence précieuse en combat. Son utilisation est détaillée dans la section « combat » de la Base Harry Potter JdR.*
- ✦ **FOUILLE** : *Cette compétence est utilisée pour fouiller un endroit afin de trouver un objet, un indice, un élément remarquable, etc., Un jet réussi pour fouille permet de trouver – s'il existe – un élément peu évident à voir de prime abord.*
- ✦ **ORIENTATION** : *L'orientation sert à ne pas se perdre dans un environnement peu familier. C'est un mélange d'inné et d'acquis. L'emploi de jets de PERception peut aider à diminuer la difficulté d'un jet d'orientation en retrouvant des éléments familiers par exemple.*
- ✦ **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.*
- ✦ **PISTAGE** : *Cette compétence permet de suivre une piste préalablement découverte à l'aide d'un jet dans la compétence « Fouille » ou dans la compétence PERception. La difficulté du pistage dépend de plusieurs facteurs (Temps écoulé depuis le dernier passage, météo, type de terrain, etc.).*
- ✦ **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.*
- ✦ **SURVIE** : *Faites faire des jets de survie lorsqu'une créature 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.*
- ✦ **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 par surprise. Permet également de contrer un jet dans la compétence « Discrétion ».*

POUVOIRS ET CAPACITES

Les pouvoirs et capacités d'une créature représentent ses armes magiques, physiques et intellectuelles pour lutter dans le monde où elle évolue. Ils consistent en des pouvoirs magiques innés ou dans des capacités physiques qui lui permettent d'accomplir des prouesses propres à son espèce. Les descriptions détaillées et conditions d'utilisation se trouvent à côté du nom de la capacité ou du pouvoir. Certaines capacités ou certains pouvoirs nécessitent cependant une petite explication supplémentaire et seront détaillés ci-dessous :

CAPACITÉ DE RÉSISTANCE À LA MAGIE

En parcourant les pages de cette encyclopédie, vous tomberez inévitablement sur des êtres qui possèdent des capacités diminuant la magie, rendant inopérants certains sortilèges ou diminuant les effets de ceux-ci. Les Êtres qui possèdent de telles résistances possèdent un avantage indéniable quand il s'agit d'évoluer dans la société des Sorciers, car pouvoir se préserver de sortilèges peut sauver la vie en cas de duel magique. Pas facile cependant de comprendre le fonctionnement d'une telle capacité. Ce chapitre traitera de la manière dont les Êtres, Non-Êtres et Esprits se préservent de la magie et comme gérer cette règle quand on est Maître du Jeu.



Mais comment fonctionne exactement une résistance à la magie ? Quand on jette un œil au descriptif des Géants par exemple, on trouve la définition suivante : **Résistance (magie)** : La majeure partie des sortilèges ne fonctionne pas correctement sur les géants, qui semblent être encore plus résistants à ceux-ci que les dragons. Tout sortilège lancé sur lui a 60% de chances d'échouer. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 041 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié, voire plus, comme pour le sortilège de Stupéfixion. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes). Comme pour les dragons, seuls les sortilèges visant les yeux sont pleinement effectifs sur eux.

Cette résistance fonctionne donc en deux étapes : la première sur le court terme et la seconde sur le long terme.

- ✦ **Effets à court terme** : Contrairement aux animaux fantastiques, les Êtres, Non-Êtres et Esprits ne possèdent généralement pas de peau plus épaisse ou d'écailles pour dévier les sorts. La magie coulant dans leurs veines peut cependant dissiper en partie les sortilèges subis, tout comme la forme intangible de certains Non-Êtres et Esprits. Pour voir comment fonctionne une résistance à la magie et reprenant l'exemple de notre Géant, on procédera simplement comme suit :
 1. Le joueur lance le sortilège en direction du Géant ; s'il rate, rien ne se passe, s'il réussit, on passe à l'étape suivante.
 2. On lance 1d100 et, si le résultat est supérieur à la valeur seuil de résistance (41 pour le cas de notre Géant), le sort est rendu inopérant, rebondit sur lui ou est dissipé. Dans le cas contraire, passer à l'étape 3.
 3. Le sort est effectif mais affecté par les effets sur le long terme.
- ✦ **Effets sur le long terme** : Les effets sur le long terme ne surviennent que si le sort a abouti. Ils consistent en une diminution des effets et des durées. Prenons d'abord la diminution d'effets : en fonction de la puissance de la capacité, les effets sont diminués de moitié, voire plus. Un sort occasionnant un malus de 50% dans une compétence n'infligera que 25% de malus dans le cas de notre Géant par exemple. De plus, le temps d'effet du sort diminue également de moitié. Si un sort devait durer 1d4+1 heures et que le joueur tire un 3, au lieu de durer 4 heures, ce dernier ne durera que 2 heures. Les sortilèges permanents se voient également passer à une durée variable (minutes/rounds) qui dépendra de la valeur de pouvoir de celui qui lance le sort.

Règle additionnelle – Résistance à la magie et aux potions : Les potions étant considérées comme de la magie, à l’instar des autres sortilèges, les résistances à la magie peuvent également s’appliquer à elles, qu’un personnage utilise une potion sur une créature résistante à la magie ou que cette dernière la consomme elle-même. Comme il n’y a cependant pas de jets à effectuer pour qu’une potion soit effective, on procèdera comme suit :

1) Prenons le cas d’une créature possédant une résistance à la magie qui avale une potion : une fois la potion consommée, on lance 1d100. Si le résultat tombe dans la zone de résistance à la magie (41-000 pour un Géant par exemple), alors les effets de la potion sont rendus inefficaces. Dans le cas contraire, on passe à l’étape 2

2) On diminue les effets de la potion selon la description de la compétence. Dans le cas du Géant par exemple, une potion octroyant 10% de bonus sera diminuée de 50%, et donc n’octroiera que 5% de bonus. Si les effets devaient durer 1 heure, alors ils ne dureront que 30 minutes.

GUÉRISON

De nombreuses créatures possèdent des capacités de régénération et de guérison supérieures à la moyenne, voire même largement supérieures à celles des Sorciers. En règle générale, la guérison fonctionne de la manière suivante : « *En temps normal et à condition qu’il se ne se surmène pas, un personnage récupère 1d3 point(s) de vie par semaine. En cas de repos complet, cette récupération passe à 1d6.* »

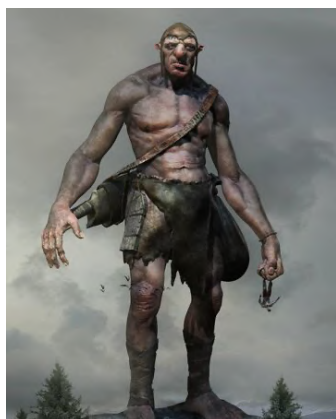
Certaines créatures récupèrent cependant plus rapidement, comme par exemple le Vampire : « *Les pouvoirs de guérison des Vampires sont bien supérieurs à la moyenne. Quand il est blessé, le corps du Vampire se régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à une créature classique.* » Dans ce cas, le Vampire récupère automatiquement 1 point de vie par jour. Si le Vampire se repose durant toute une journée, alors il récupère 2 points de vie durant celle-ci. Cette capacité fonctionne jusqu’à ce que les points de vie de celui-ci soient à nouveau à leur valeur maximale.

COMPÉTENCES DE RÉUSSITE AUTOMATIQUE

En consultant les compétences et capacités de certaines créatures de cette encyclopédie, vous tomberez certainement sur des compétences qui mentionnent que certaines compétences sont automatiquement réussies quand les degrés de difficulté sont considérés comme normaux voire moyen. C’est par exemple le cas de la compétence « Athlétisme » du Géant. Voici ce que dit cette compétence :

🦇 **Athlétisme :** *Le Géant possède des capacités physiques extraordinaires. En règle générale, les jets d’Athlétisme de difficulté normale et moyenne que le Géant doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d’Athlétisme classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.*

Basiquement, un jet de compétence peut être réussi ou raté. Toutes les actions ne nécessitent pas un jet de compétence, et seules celles qui peuvent engendrer un échec nécessitent un jet de dé. Nager dans une eau calme ne nécessite pas de jet mais tenter d’échapper à une créature aquatique qui vous veut du mal, oui. En fonction de l’action entreprise, la difficulté du jet est plus ou moins grande. On distinguera alors les jets de difficulté commune (malus de 5 à 15%), moyenne (malus de 20 à 30%), difficile (malus de 35 à 50%) voir extrême (supérieur à 50%). Les actions considérées comme impossibles échouent automatiquement. En règle générale, c’est le Maître du Jeu qui détermine cette difficulté et qui – de manière subtile et par quelques descriptions bien choisies – en fait part à ses joueurs.



Revenons désormais à notre Géant. Quand celui-ci doit effectuer un jet dans sa compétence « Athlétisme », il réussira automatiquement – et ce sans devoir jeter de dés – des actions considérées comme communes et moyennes. Courir, effectuer un saut ne nécessitera pas de jet de dés. Cependant, des actions considérées comme difficiles en temps normal (sauter par-dessus une faille gigantesque, escalader une montagne avec une seule main, par exemple) baisseront d'une catégorie lors de la détermination de la difficulté. Il fera donc un jet dans sa compétence « Athlétisme » avec un malus compris entre 20 et 30% au lieu des 35 à 50% appliqués normalement.

CLASSIFICATION PAR LE MINISTÈRE DE LA MAGIE

Comme pour les animaux fantastiques, il est possible de classer les créatures présentes dans ce document en fonction de leur dangerosité. Pour faire simple, nous allons reprendre le système de classification mis en place par le Ministère de la Magie. Chaque créature autre que les humains se verra alors attribuer une valeur de dangerosité, représentée par un certain nombre de X. Plus le nombre de X est élevé et plus la créature est considérée comme étant dangereuse, et donc difficile à gérer. Cette classification va de 1 à 5. Voici ce que nous pouvons lire dans tous les manuels scolaires pour jeunes Sorciers :

« Le Département de contrôle et de régulation des créatures magiques attribue une classification à tous les animaux, êtres et esprits répertoriés jusqu'à ce jour. On peut ainsi connaître immédiatement à quel niveau se situe telle ou telle créature, de la plus dangereuse à la plus inoffensive. Il existe en tout 5 catégories dont voici les détails :

- ✦ **X** : créature ennuyeuse
- ✦ **XX** : Inoffensif/peut être domestiqué
- ✦ **XXX** : Ne pose pas de problèmes à un Sorcier compétent
- ✦ **XXXX** : Dangereux/nécessite une connaissance spécialisée. Maîtrise possible par un Sorcier expérimenté
- ✦ **XXXXX** : Connu pour être un tueur de Sorcier/Impossible à dresser à raisonner ou à domestiquer

ÉVOLUTION POSSIBLE ET AJUSTEMENTS DIVERS

Nous voici arrivés à la fin de la partie descriptive de nos Esprits, Êtres et Non-Êtres. Avant de vous lancer dans la lecture des diverses créatures de cette encyclopédie, voici encore deux-trois petits conseils. Vous remarquerez que ces créatures possèdent des compétences, de caractéristiques et des capacités variables en fonction des individus. Concrètement, cela signifie que vos joueurs sont susceptibles de rencontrer des créatures de diverses puissances, même si elles appartiennent à la même espèce. Ainsi il est extrêmement rare que deux créatures soient en tous points identiques. Cela signifie qu'en tant que Maître du Jeu, vous pouvez arranger les caractéristiques et compétences pour rendre une créature plus ou moins puissante, et ainsi adapter la menace qu'elle représente pour vos joueurs. Vous pouvez également modifier ces éléments en cours de partie si vous voyez que vos joueurs ont trop de facilité ou si, au contraire, ils peinent à neutraliser la créature. Le système de « monstres » d'Harry Potter JdR n'a qu'un mot d'ordre : la flexibilité. Aussi n'hésitez pas à adapter vos créatures « à votre sauce ».

CAS DES PERSONNAGES JOUEURS PARTICULIERS

En écumant les pages de la base de Harry Potter JdR, vous êtes certainement tombés sur des descriptions d'avantages, de désavantages voir même de coups de pouce et croches-pattes du destin impliquant certaines créatures particulières. Le personnage joueur peut alors ne pas être un « simple humain » mais une autre créature présentée dans cette encyclopédie. Si tel est le cas, il vous suffira de vous référer aux descriptions faites de ces créatures et d'appliquer les différents modificateurs et compétences supplémentaires possédées.

Gardez également à l'esprit que ces créatures subissent généralement brimades et méfiance de la part des Sorciers humains et que leur intégration dans le monde de la magie ne se fait pas sans mal. Les relations entre ces créatures et les Sorciers humains sont décrites dans la fiche de la créature en question et vous permettra de mieux appréhender son intégration dans l'une de vos parties.

LES ESPRITS

Le terme « Esprit » est l'un des quatre termes employés par le Ministère de la Magie pour classifier les créatures magiques.

Un esprit provient d'une créature magique décédée. Lors de sa mort, celle-ci a laissé une empreinte, une trace de ce qu'elle était avant sur Terre. Ce faisant, les esprits se différencient des Non-êtres, qui proviennent du chaos magique et qui n'ont donc jamais été réellement vivants.

Même si on ne connaît que peu de choses sur les Esprits, il est logique de penser que ceux-ci possèdent peu ou prou les mêmes caractéristiques physiques que les fantômes.

Les Esprits possèdent donc tous une forme intangible leur permettant de traverser la matière solide. Néanmoins, quand leurs pouvoirs sont suffisants, certains esprits peuvent interagir avec le monde physique, soit en adoptant eux-même une forme physique tangible, soit en employant certains pouvoirs de manipulation à distance.



Au dix-septième siècle, la cheffe du Conseil des Sorciers Elfrida Clagg tenta de redéfinir le terme « d'Être » en y incluant les fantômes après l'échec de son prédécesseur Burdock Muldoon. Le but premier était alors d'établir des liens plus étroits avec d'autres créatures magiques. Pour ce faire, elle décréta que les êtres étaient « ceux qui maîtrisaient le langage humain ». Néanmoins, la réunion fut encore une fois un échec, qui marqua le départ précipité des fantômes.

C'est en 1881 que le terme « Esprit » fut créé par le ministre de la Magie Grogan Stump. Ce nouveau terme fait suite aux plaintes des fantômes qui ne voulaient pas être classés parmi les « Êtres » car, selon eux : on ne peut pas « être » et « avoir été » en même temps. Par la même occasion, Stump en profita pour créer le Service des esprits au ministère de la Magie.

CAIPORA



Les Caipora sont de petits esprits malicieux au corps poilu originaires de la forêt amazonienne. Protecteurs de l'école de Sorciers de Castelbruxo, ils ne sortent que la nuit pour protéger les élèves de cette école ainsi que les terres et les autres créatures qui l'entourent. Bien que jouant le rôle de gardiens de nuit, les Caipora sont des créatures qui perturbent la vie scolaire des élèves de jour. Leurs méfaits sont sans cesse source de perturbation des cours, un peu comme le fait Peeve, l'esprit frappeur vivant à Poudlard. Les Caipora possèdent également de bonnes capacités de traqueurs et de chasseurs, si bien qu'ils peuvent camoufler leurs traces et les pièges qu'ils posent.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	(2d6)	(7)
CON	0	0
TAI	1d4+1	3-4
PER	3d6+3	13-14
DEX	3d6+3	13-14
INT	2d6	7
APP	1d4+1	3-4
POU	2d6	7

MOUVEMENT :	8*
POINTS DE VIE :	0
COMBAT : Bâton 30%	(1d4+1)
ARMURE :	-

COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; **Camouflage :** 35% ;
Connaissance (forêt) : 55% ; **Discrétion :** 60% ;
Empathie : 50+25% ; **Équitation :** 50% ;
Esquive : 50% ; **Fouille :** 35% ; **Imitation :** 55% ;
Orientation : 55% ; **Vigilance :** 65%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Camouflage : Le Caipora sait se camoufler et camoufler ses pièges avec talent pour que ceux-ci soient difficilement repérables.

Connaissances (forêt) : Le Caipora possède de solides connaissances concernant la forêt, ses habitants et la nourriture qu'on peut y trouver et consommer sans risque.

Empathie animale : Le Caipora possède une faculté innée à se lier et à comprendre les animaux qui vivent proche de son lieu de vie. Dès lors, il bénéficie d'un bonus de 25% dans toutes les compétences visant à interagir avec ces animaux.

Équitation : Même s'il ne possède pas de corps physique, le Caipora aime chevaucher les animaux qui peuplent sa forêt. Quand il chevauche un animal, il bénéficie de la valeur de mouvement de celui-ci.

Imitation : Le Caipora peut imiter parfaitement les sons des animaux qui peuplent la forêt pour tromper ou piéger les chasseurs qui y évoluent.

Intangible : Comme tous les esprits, le Caipora ne possède pas de corps physique, ce qui l'immunise à de nombreux sortilèges et affections. Par exemple, celui-ci est insensible aux poisons qui affectent les vivants. La majeure partie des sorts agissant sur la matière ne sont d'ailleurs d'aucun effet sur lui. Le Caipora peut également traverser la matière à volonté.

Interactions tangibles : Bien qu'intangible de nature, le Caipora peut interagir avec son environnement physique comme le ferait un esprit frappeur. Il peut entre autres lancer des objets ou les faire tomber, donner des coups de bâton, effacer ses traces ou celles d'autres animaux, etc. Ces interactions restent cependant ciblées et courtes.

ESPRITS GARDIENS DE CASTELBRUXIO : Les Caipora sont employés comme gardiens dans l'école de Sorciers de Castelbruxio. Dans celle-ci, ils jouent le rôle de gardiens, repoussant les menaces de créatures vivant dans la forêt. En tant qu'esprits gardiens de cette école, ils bénéficient de quelques modifications de compétences :

🦊 **Empathie (sorciers) :** Bonus de 10% en empathie avec les Sorcier

🦊 **Imitation :** Les imitations du Caipora englobent les sons et bruits de l'école et des élèves. L'imitation de la voix humaine leur reste cependant difficile.

FAIBLESSE : On dit que le Caipora apprécie la fumée et qu'il est attiré par elle. Faire un feu qui génère de la fumée est un moyen de détourner son attention ailleurs et ainsi de se prémunir contre leurs farces, même si tous ne se laissent pas avoir par la supercherie.

CLASSIFICATION MDLM : XX

GYTRASH



Les Gytrashes sont des créatures semblables à des esprits de chien. Ils possèdent des yeux noirs, une queue fourchue, une crinière et un pelage blanc qui semblent flotter au vent même quand celui-ci est absent. Très agressifs et rapides, ils vivent seuls ou évoluent en groupe pouvant atteindre une dizaine d'individus. Les Gytrashes vivent dans les bois de Grande-Bretagne et d'Écosse. Plusieurs meutes de Gytrashes vivent dans la Forêt Interdite, près de l'école de magie pour jeunes Sorciers de Poudlard.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	0	0
CON	0	0
TAI	2d6+1	7
PER	2d6+4	10-11
DEX	3d6+6	16-17
INT	1d6	3-4
APP	1d6+5	8-9
POU	2d6+4	10-11

MOUVEMENT :	11
POINTS D'EXISTENCE :	10-11
COMBAT : Morsure (40%)	1(2)
ARMURE	Intangible

COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; **Athlétisme :** 45% ; **Discrétion :** 25% ; **Empathie :** 20% ; **Esquive :** 50% ; **Orientation :** 35% ; **Vigilance :** 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Intangible : Comme tous les esprits, les Gytrashes ne possèdent pas de corps physique, ce qui les immunise à de nombreux sortilèges et affections. Par exemple, celui-ci est insensible aux poisons qui affectent les vivants. La majeure partie des sorts agissant sur la matière ne sont d'ailleurs d'aucun effet sur eux. Le Gytrash peut également traverser la matière à volonté.

Attaque tangible : Même si son corps est intangible, le Gytrash peut tout de même occasionner des dégâts

quand il mord ses adversaires. Ceux-ci sont de 1 lors d'une attaque classique et de 2 en réussite critique.

Agilité hors-norme : Le Gytrash est incroyablement agile. Capable de sauter dans tous les sens au moindre danger, il est extrêmement difficile à viser avec des sortilèges. Cette caractéristique particulière lui permet d'employer sa compétence esquive quand il est victime d'un sortilège afin de se mettre hors de portée de ses effets.

Points d'existence : Le Gytrash ne possède pas de points de vie au sens propre du terme. Néanmoins, la lumière peut s'attaquer à sa consistance et entamer ses points d'existence. Les points d'existence sont équivalents à la valeur POUvoir de la créature. Une fois les points d'existence de la créature arrivés à 0, celle-ci se dissipe et cesse d'exister.

FAIBLESSES : Le Gytrash est très sensible à la lumière. En règle générale, un simple charme de lumière peut être utilisé pour conjurer les Gytrashes. Même s'il n'a pas de points de vie à proprement parler, le Gytrash subit des dégâts à sa structure même quand il est soumis à de la lumière. En ce qui concerne les potions efficaces, nous trouvons la potion de :

☛ **Lumière aveuglante :** 1d4+2 dégâts

Les sortilèges suivants l'affectent également de la manière indiquée:

☛ **Lumière :** Formule commune : 1d4-1 dégâts

☛ **Lumière :** Formule extrême : 1d4+1dégâts

☛ **Vermilius :** Formule commune : 2 dégâts

☛ **Vermilius :** Formule extrême : 4 dégâts

Remarque : Des sortilèges comme « Oiseaux de lumière » et « Lumière de détresse » peuvent également les effrayer.

RESISTANCES : Le Gytrash semble particulièrement résistant aux autres sorts que ceux de lumière. Les sorts employant le feu, la glace ou ceux s'attaquant au corps physique d'une créature comme le sortilège de bloque-jambe ou celui de stupéfixion sont, par exemple, totalement sans effet sur lui.

ORGANISATION : Même si le Gytrash peut vivre seul, on trouve en général des meutes allant de trois à dix individus. Comme pour les loups, le Gytrash le plus puissant – c'est-à-dire celui possédant la valeur de POUvoir la plus haute – prend la tête de la meute en tant que Gytrash Alpha. En cas de rencontre, lancer 2d4+2 pour savoir le nombre de Gytrashes rencontré.

GYTRASH ALPHA : De par son statut, le Gytrash Alpha possède une valeur de POUvoir augmentée de 3 par rapport aux autres Gytrashes.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

ESPRIT ANIMAL / FANTÔME ANIMAL



Les fantômes d'animaux sont relativement communs dans le monde des Sorciers et alimentent nombre de rumeurs et légendes chez les Moldus. Également connus sous le nom d'esprits animaux, il s'agit en réalité de traces de ce qu'étaient les créatures alors qu'elles étaient vivantes.

Même si de nombreuses créatures peuvent devenir des esprits – on peut citer, entre autres exemples, les chevaux employés par les fantômes de Poudlard, certaines chauves-souris, chats et autres rats – ces fantômes particuliers sont assez peu connus et étudiés dans le monde des Sorciers. Un livre du nom de Fantômes de Grande-Bretagne écrit par le Sorcier Mopsy Fleabert traite du sujet, mais en se tenant aux éléments basiques sur les fantômes, à savoir comment les reconnaître et communiquer avec eux.

Un point particulier semble diviser à l'heure actuelle, à savoir si les animaux se changeant en fantômes sont, comme c'est le cas des Sorciers, dotés de capacités ou facultés magiques. Nombre de familiers de Sorciers devenant des fantômes, on peut penser qu'un lien avec un Sorcier puisse permettre à un animal de laisser une trace dans notre monde après sa mort.

Une chose est néanmoins certaine : les fantômes d'animaux sont tous dotés de capacités relativement identiques et partagent également certains traits, comme le fait d'être intangibles. Les esprits animaux semblent également capables de laisser une traînée d'ectoplasme derrière eux, traînée apparaissant sous la forme d'une substance verte ou argentée collante mais qui peut être détruite par le feu ou par certains sortilèges, comme celui d'Ectoplasmus par exemple.

Les pages suivantes donnent quelques exemples de fantômes animaux et leurs caractéristiques.

CLASSIFICATION MDLM : X

CHAT FANTÔME



Les chats fantômes sont, pour la grande majorité d'entre eux, des créatures domestiques ayant eu un lien plus ou moins développé avec des Sorciers. Nombre d'entre eux sont d'anciens familiers qui ont suivi les jeunes Sorciers dans leur formation dans les diverses écoles de magie. Profondément liés à leur anciens maîtres, ces fantômes restent proches des Sorciers qui les ont aimés jusqu'à ce que ceux-ci n'aient plus besoin d'eux. Parfois, les chats fantômes restent attachés à une famille qu'ils suivent partout, même lors de déménagements.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	0	0
CON	0	0
TAI	2d4+1	6
PER	3d6+2	12-13
DEX	3d6+2	12-13
INT	1d6+1	4-5
APP	3d6	10-11
POU	1d6+1	4-5

MOUVEMENT : 8
POINTS D'EXISTENCE : 4-5
COMBAT/ARMURE Intangible

COMPETENCES :

Acrobatie : 60%, **Athlétisme :** 40% ; **Discrétion :** 65% ; **Esquive :** 35%, **Orientation :** 30% ; **Vigilance :** 40%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Intangible : Comme tous les esprits, le chat fantôme ne possède pas de corps physique, ce qui l'immunise à de nombreux sortilèges et affections. Par exemple, celui-ci est insensible aux poisons qui affectent les vivants. La majeure partie des sorts agissant sur la matière ne sont d'ailleurs d'aucun effet sur eux. Le chat fantôme peut aussi traverser la matière à volonté.

Souplesse du chat : Même sous sa forme fantôme, le chat retombe sur ses pattes, même si cela ne lui est plus nécessaire.

Vision nocturne : Le chat fantôme voit aussi bien de nuit que de jour.

CHEVAL FANTÔME



Les chevaux fantômes sont la trace spirituelle que laissent les chevaux sur Terre en mourant. Un cheval fantôme ressemble en de nombreux points aux fantômes humains. Transparents, légèrement argentés, ils possèdent la capacité de traverser la matière et peuvent également servir de monture aux autres fantômes.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	0	0
CON	0	0
TAI	4d6+8	22
PER	3d6+6	16-17
DEX	3d6+4	14-15
INT	1d6	3-4
APP	3d6+6	16-17
POU	3d6	10-11

MOUVEMENT : 11
POINTS D'EXISTENCE : 10-11
COMBAT/ARMURE Intangible

COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; **Discrétion** 25% ; **Empathie :** 20% ; **Esquive :** 25% ; **Orientation :** 35% ; **Vigilance :** 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Intangible : Comme tous les esprits, les chevaux fantômes ne possèdent pas de corps physique ce qui les immunise à de nombreux sortilèges et affections. Par exemple, celui-ci est insensible aux poisons qui affectent les vivants. La majeure partie des sorts agissant sur la matière ne sont d'ailleurs d'aucun effet sur eux. Le cheval fantôme peut également traverser la matière à volonté.

MONTURES SPECTRALES : Les chevaux fantômes sont capables de servir de monture aux fantômes. Ceux-ci peuvent alors se déplacer avec eux comme le feraient des humains sur des chevaux vivants.

CORBEAU FANTÔME



Les corbeaux sont des animaux dotés d'une intelligence hors du commun et souvent associés à la sorcellerie. Nombre d'entre eux sont employés pour pratiquer la magie ou comme familier. Il n'est donc pas rare de trouver des corbeaux fantômes qui hantent les lieux de magie, comme la Forêt Interdite ou diverses écoles de magie.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	0	0
CON	0	0
TAI	2d4+1	6
PER	3d6+3	14-14
DEX	3d6+2	12-13
INT	2d6+3	10
APP	2d6+1	8
POU	2d6+1	8

MOUVEMENT : 10
POINTS D'EXISTENCE : 8
COMBAT/ARMURE Intangible

Acrobatie : 60%, **Discrétion :** 60% ; **Esquive :** 35%, **Orientation :** 50% ; **Vigilance :** 50% ; **Voler :** 75%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Imitation des sons : Comme quand il était encore vivant, le corbeau fantôme peut imiter des sons simples qu'il a entendus, comme le chuchotement d'une personne, un bébé qui pleure ou un petit cri animal. On peut néanmoins se rendre compte qu'il s'agit d'imitations si on réussit un jet de POUvoir x3.

Intangible : Comme tous les esprits, le corbeau fantôme ne possède pas de corps physique, ce qui l'immunise à de nombreux sortilèges et affections. Par exemple, celui-ci est insensible aux poisons qui affectent les vivants. La majeure partie des sorts agissant sur la matière ne sont donc d'aucun effet sur eux. Le corbeau fantôme peut également traverser la matière à volonté.

FANTÔME



Dans le monde des Sorciers, un fantôme est l'empreinte transparente en trois dimensions d'une Sorcière ou d'un Sorcier décédé qui continue d'exister dans le monde des mortels. Les Moldus ne peuvent pas revenir en tant que fantômes, et les Sorciers et Sorcières les plus sages choisissent de ne pas le faire. Les fantômes sont donc les Sorciers et les Sorcières qui ont, comme le veulent les légendes moldues, des affaires inachevées dans le monde des vivants. Il peut s'agir d'une peur, de culpabilité, de regrets ou d'attachement manifeste au monde matériel, comme à une personne ou un lieu. C'est cet attachement qui empêche le fantôme de passer à la dimension suivante.

Cette non-vie choisie par les fantômes limite néanmoins considérablement leur capacité à interagir avec le monde des vivants. Les fantômes ne possèdent dès lors plus de plaisir physique et leurs connaissances et capacités restent celles qu'elles étaient lors de leur vivant, sans espoir d'amélioration. Au contraire, les événements qui ont conduit au choix de devenir des fantômes s'aggraveront petit à petit avec le temps, les peurs s'accroissant, les rancœurs ne faisant que croître, faisant des fantômes des êtres de mauvaise compagnie.

Les fantômes ne peuvent répondre à la fameuse question que tout le monde se pose, à savoir ce que réserve l'après-vie, car ils ont eux-mêmes fait le choix d'une demi-vie plutôt que d'embrasser la mort.

CARACTERISTIQUES ET COMPETENCES

Les caractéristiques du fantôme sont identiques à celles du Sorcier ou de la Sorcière qu'il ou elle était avant sa transformation avec les modifications suivantes :

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	0	0
CON	0	0
TAI	Sorcier/ère	Sorcier/ère
PER	Sorcier/ère	Sorcier/ère
DEX	Sorcier/ère	Sorcier/ère
INT	Sorcier/ère	Sorcier/ère
APP	Sorcier/ère	Sorcier/ère
POU	Sorcier/ère	Sorcier/ère

MOUVEMENT : 8
POINTS D'EXISTANCE: POUvoir
BAGARRE : -
ARMURE : Intangible

COMPETENCES :

Identiques à celles possédées avant la transformation en fantôme, mais ne peuvent plus évoluer par la suite (voir stagnation)

POUVOIRS ET CAPACITES :

Déplacements sans limite : Les fantômes évoluent en apesanteur et peuvent voler dans n'importe quelle direction. Ils peuvent également se déplacer avec les courants d'air et d'eau.

Hypothermie : Si une partie ou la totalité d'un fantôme traverse une créature vivante, celle-ci ressentira une sensation de gel comme si elle avait été plongée dans de l'eau glacée.

Immatériel : Les fantômes sont capables de traverser des objets solides sans causer de dommages à eux-mêmes ou au matériau. Contrairement à d'autres esprits, les fantômes ne peuvent influencer la matière ni interagir directement avec celle-ci.

Modification des flammes : La présence de fantôme peut rendre les flammes bleues.

Perception (goût) : Un fantôme a la capacité de « presque » goûter les choses, ce qui est amplifié par l'utilisation d'aliments piquants et pourris

Perturbation : Les fantômes créent des perturbations dans l'eau, le feu et l'air. La température baisse à proximité immédiate d'un fantôme, effet qui s'intensifie si beaucoup se rassemblent au même endroit.

Sécrétion d'ectoplasme : Les fantômes secrètent un ectoplasme au fil du temps dans des endroits qu'ils fréquentent. Celui-ci peut bloquer certains passages mais peut être détruit par un sortilège d'Ectoplasmus.

Stagnation : Les fantômes, de par leur nature, n'évoluent plus et ne peuvent apprendre de

nouvelles connaissances. Ils peuvent cependant engranger quelques nouveaux souvenirs d'évènements importants, même si la notion « d'importance » pour eux diffère quelque peu de celle des êtres vivants.

ANCRAGE : Tous les fantômes possèdent un élément d'ancrage dans le monde des vivants. C'est cet ancrage qui leur permet de rester dans le monde des Sorciers et, sans lui, ils cesseront tout simplement d'exister. Briser l'ancrage d'un fantôme est équivalent à lui retirer la totalité de ses points d'existence. Les fantômes sont liés au lieu de leur mort et hantent celui-ci.

FAIBLESSES : Les fantômes ne peuvent pas être détruits par des sortilèges ou armes s'attaquant à la matière. Ils peuvent néanmoins être pétrifiés par le regard d'un basilic ou être affectés par certaines potions (comme le philtre de mandragore). Les fantômes peuvent également être repoussés par le sortilège de lumière et peuvent être « blessés » par le sortilège d'ectoplasmus.

FETE DE MORT : Les fantômes semblent célébrer leur mort comme les vivants le font pour leur naissance. Ils ont néanmoins tendance à être très sensibles aux circonstances de leur mort, montrant souvent une grande hésitation lorsqu'on leur demande comment celle-ci est survenue. Ce qui semble être une fête typique du jour de la mort implique un dîner aux chandelles composé de nourriture rance et moisie.

GESTION DES FANTOMES : Le Ministère de la Magie semble posséder un certain pouvoir juridique sur les fantômes. Mimi Geignarde par exemple, a été forcée de retourner sur son lieu de mort, qui était l'école de sorcellerie de Poudlard, lorsqu'elle a perturbé le mariage du frère d'Olive Hornby. Le Ministère de la Magie possède un département particulier : la Division Spirituelle, qui s'occupe exclusivement de la régulation et du contrôle des Créatures Magiques comme les fantômes.

UTILISATION : Même si la pratique est discutable, certains fantômes sont employés pour la fabrication de miroirs hantés. Le processus qui consiste à piéger un fantôme dans un miroir reste quelque peu flou, mais ceux-ci sont vendus au Chemin de Traverse par Janus Galloglass par exemple, ce qui pourrait signifier que la pratique est considérée comme légale par le Ministère de la Magie.

CLASSIFICATION MDLM : X

SPECTRE



Le Spectre est un esprit qui possède la capacité de prendre possession de certains objets comme des armures ou des squelettes. Une fois la possession effective, il peut interagir avec le monde qui l'entoure. Quand il évolue sous sa forme spectrale, le spectre n'est rien de plus qu'une brume argentée informe et incapable de la moindre interaction avec son environnement. Quand il possède un objet, le Spectre se déplace et agit lentement, comme s'il avait du mal à contrôler sa nouvelle forme. Seuls les Spectres possédant une puissance magique suffisante et ayant possédé de nombreux objets par le passé peuvent agir normalement quand ils possèdent un objet.

CARACTERISTIQUES ET COMPETENCES

Les caractéristiques du spectre ne sont effectives que quand il possède un objet inanimé.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+3	10
CON	0	0
TAI	0	0
PER	2d6+1	8
DEX	2d6+3	10
INT	2d4	5
APP	2d6	7
POU	2d6+3	10

MOUVEMENT : 8
POINTS D'EXISTANCE: POUvoir
COMBAT : Variable (20%) Variable

ARMURE : Variable

COMPÉTENCES :

Acrobatie : 30% ; **Discrétion** 20% ; **Empathie :** 10% ; **Esquive :** 40% ; **Fouille :** 20% ; **Orientation :** 35% ; **Vigilance :** 25%

POUVOIRS ET CAPACITÉS :

Déplacements sans limite : les Spectres évoluent en apesanteur et peuvent voler dans n'importe quelle direction. Ils peuvent également se déplacer avec les courants d'air et d'eau.

Hypothermie : Si une partie ou la totalité d'un Spectre traverse une créature vivante, celle-ci ressentira une sensation de gel comme si elle avait été plongée dans de l'eau glacée.

Immatériel : Les Spectres sont capables de traverser des objets solides sans causer de dommages à eux-mêmes ou au matériau.

Intangible : Comme tous les esprits, le Spectre ne possède pas de corps physique, ce qui l'immunise à de nombreux sortilèges et affections. Par exemple, celui-ci est insensible aux poisons qui affectent les vivants. La majeure partie des sorts agissant sur la matière ne sont donc d'aucun effet sur lui.

Modification des flammes : La présence de Spectres peut rendre les flammes bleues.

Possession : Le Spectre peut posséder un objet inanimé. Cette possession lui permet d'interagir avec son environnement et le dote de certaines compétences et caractéristiques nouvelles. Par exemple, le fait de posséder une armure ou un squelette lui permettra d'attaquer physiquement une cible, débloquent alors sa compétence « combat ». De même, selon l'objet possédé, il bénéficiera d'un bonus d'armure pour la réduction des dégâts. Les possessions peuvent cependant couvrir tous les objets inanimés, de la simple tasse à thé au lustre, en passant par les toilettes (au grand damne des élèves). Sous ces formes, le Spectre peut faire bouger les objets de quelques centimètres, mais sans plus. Dans le cas des toilettes, il pourra faire jaillir de l'eau de celle-ci par exemple. Chaque interaction avec l'objet en question se fait avec un jet de POUvoir, sauf pour les jets de combat.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionne pas correctement sur le Spectre. Tout sortilège lancé a 15% de chances d'échouer. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 086 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié. De plus, les sortilèges à durée permanente voient leurs effets passer à une durée variable (minutes)

CLASSIFICATION MDLM : XX

SPECTRE DE LA MORT



Le Spectre de la Mort est une créature malveillante native d'Irlande et poussant de terribles plaintes stridentes. L'aspect du Spectre de la Mort est celui d'une femme squelettique, aux longs cheveux noirs qui descendent jusqu'au sol, à la peau de couleur verdâtre et vêtue de haillons. On dit de lui qu'il est capable de rendre fou n'importe quel humain qui entendrait ses hurlements. Ces hurlements peuvent même tuer un Sorcier comme le feraient ceux d'une mandragore adulte. On dit également des Spectres de la Mort qu'ils apparaissent pour annoncer la mort d'un proche de la famille ou d'une personne dans l'entourage de celui ou ceux qui l'aperçoivent.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	(3d6+4)	(14-15)
CON	0	0
TAI	3d6+4	14-15
PER	3d6+4	14-15
DEX	3d6+2	12-13
INT	3d6+2	12-13
APP	2d6+2	9
POU	3d6+6	16-17

MOUVEMENT : 15
POINTS D'EXISTANCE : POUvoir
COMBAT : Griffes 30% (1d6)
ARMURE : Intangible
COMPÉTENCES :
Acrobatie : 60% ; **Discrétion** 70% ; **Empathie :** 50% ; **Esquive :** 70% ; **Fouille :** 40% ; **Orientation :** 55% ; **Vigilance :** 65%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Forme tangible : *Le Spectre de la Mort peut, s'il le désire, devenir tangible et adapter une forme physique. Sous cette forme, il peut interagir durant quelques minutes avec son environnement comme le ferait toute créature vivante. Sous sa forme tangible, il perd les facultés de sa capacité « intangible ». C'est uniquement sous cette forme qu'on peut lui faire boire la potion d'hilarité pour s'en débarrasser.*

Hurllements mortels : *Le cri du Spectre de la Mort se différencie clairement d'un cri humain ou animal, et il se fait toujours entendre durant la nuit. S'il est entendu le soir par les personnes encore éveillées, celui-ci provoque un profond sentiment de malaise ou bien il réveille les personnes durant leur sommeil en leur infligeant de violents cauchemars. Quand une personne aperçoit un Spectre de la Mort et entend son hurlement, il meurt sur le coup. **Sauvegarde :** Aucune.*

Intangible : *Comme tous les esprits, le Spectre de la Mort ne possède pas de corps physique, ce qui l'immunise à de nombreux sortilèges et affections. Par exemple, celui-ci est insensible aux poisons qui affectent les vivants. La majeure partie des sorts agissant sur la matière ne sont donc d'aucun effet sur lui. Le Spectre de la Mort peut également traverser la matière à volonté.*

Messager de la mort : *L'arrivée du Spectre de la Mort est signe d'une mort prochaine. Le Spectre de la Mort annonce alors cette mort par des pleurs ou des chants funèbres semblables à une mélodie, qui plongent ceux qui l'entendent dans une profonde tristesse.*

Résistance (magie) : *La majeure partie des sortilèges ne fonctionne pas correctement sur le Spectre de la Mort. Tout sortilège lancé a 25% de chances d'échouer Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 076 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié. De plus, les sortilèges à durée permanente voient leurs effets passer à une durée variable (minutes)*

ESPRITS GARDIENS : Dans certains cas particuliers, les Spectres de la Mort peuvent être employés comme gardiens d'objets ou de lieu. S'agissant de créatures malveillantes, cette garde n'est jamais de leur volonté et les Sorciers désirant lier ces créatures à un lieu ou un objet doivent pratiquer un sortilège d'asservissement.

FAIBLESSE : Le Spectre de la Mort peut être vaincu en lui faisant boire une potion d'Hilarité.

Sauvegarde : aucune.

SPECTRE PROTECTEUR : Certaines des plus grandes familles irlandaises possèdent un Spectre de la Mort qui leur sert de protecteur.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

LES ÊTRES

Un Être était l'une des quatre classifications utilisées par le Ministère de la Magie pour cataloguer les diverses créatures magiques qui habitaient le monde des sorciers. La définition d'un Être a passablement évolué au fil des siècles.

LA DEFINITION DES ÊTRES DU XIV^E SIECLE PAR BURDOCK MULDOON

La définition d'Être avait longtemps posé des problèmes au cours de l'histoire. Au XIV^e siècle, Burdock Muldoon, chef du Conseil des Sorciers, tenta de définir les Êtres comme n'importe quel membre de la communauté magique qui marchait sur deux jambes. Muldoon invita tous les Êtres à un sommet pour discuter de nouvelles lois magiques, et vit que sa définition était impraticable. Les gobelins avaient apporté avec eux toutes les créatures capables de marcher sur deux jambes, y compris les Diricots, les Augureys, les Focifères, les Pixies, les Fées et les Trolls. Le sommet sombra rapidement dans le chaos dégénéra en affrontement entre Sorciers et autres créatures quand les Trolls ont commencé à détruire la chambre avec leurs massues.



LA DEFINITION DES ÊTRES DU XVII^E SIECLE PAR ELFRIDA CLAGG

La successeur de Muldoon, Elfrida Clagg, tenta de redéfinir la notion d'Êtres comme ceux qui pouvaient parler la langue humaine. Néanmoins, même si cette définition réglait quelques problèmes, le sommet suivant sombra une nouvelle fois dans le chaos. Les Trolls étaient encore classés comme des Êtres, puisqu'on pouvait leur enseigner la langue humaine, ce que ne manquèrent pas de faire les Gobelins. De plus, les Chartiers, sorte de furets géants et grossiers, étaient également présents car capables de parler. Les Centaures refusèrent de participer car les Êtres de l'eau furent exclus, car ne pouvant être compris que lorsqu'ils parlent sous l'eau. Les fantômes, qui n'avaient pas été classés comme des êtres sous Muldoon, boudaient également le Conseil depuis les problèmes de définition du terme Êtres. Ceux-ci se plaignaient d'être classés parmi les êtres en affirmant qu'on ne peut pas « être » et « avoir été » en même temps.

LA DEFINITION DES ÊTRES DU XIXE SIECLE PAR GROGAN STUMP

Aujourd'hui, elle stipule : « Un être est une créature qui est dotée d'une intelligence suffisante pour comprendre les lois de la communauté magique et pour prendre une part de responsabilité dans l'élaboration de ces lois ». Cette définition fut établie par le ministre de la Magie Grogan Stump en 1811, et abouti à la création du Département de contrôle et de régulation des créatures magiques. Celle-ci pose encore quelques problèmes de nos jours, car elle englobe les Harpies et les Vampires, deux types de créatures malveillantes avec lesquelles les Centaures et Êtres de l'eau – pourtant des créatures très intelligentes et remplissant tous les critères pour faire partie des Êtres – ne voulaient pas être associés. Pour cette raison, les Centaures et Êtres de l'eau restent encore aujourd'hui classés parmi les animaux. Le problème des fantômes fut également réglé cette même année 1811 par Grogan Stump qui leur donna le statut d'Esprits.



HEGEMONIE DES SORCIERS SUR LES AUTRES ÊTRES

Parmi tous les Êtres, les Sorciers et Sorcières se considèrent comme une élite et comme supérieurs aux autres races. Certains Sorciers estiment que les autres Êtres ne méritent de vivre que pour leur être soumis et leurs servir d'esclaves. Pour cette raison et bien d'autres, les Sorciers empêchent les autres Êtres de porter ou d'employer une baguette. L'utilisation d'une baguette par un Être autre qu'un Sorcier est automatiquement puni sévèrement par le Ministère de la Magie. L'article 3 du code d'utilisation des baguettes magiques indique d'ailleurs que les créatures non-humaines tels que les elfes et les Gobelins ne sont pas autorisées à détenir une baguette. Cette interdiction a provoqué de très nombreux conflits entre les Sorciers et les Gobelins au fil des ans, et est la source de diverses révoltes gobelines. Malgré cette interdiction, n'importe quelle créature magique suffisamment intelligente pour comprendre le fonctionnement d'une baguette magique est potentiellement capable de s'en servir. Les Êtres autres que les Sorciers possèdent donc un haut potentiel de magie non exploité et pourraient potentiellement devenir de puissants pratiquants de magie si les règles concernant l'emploi des baguettes venaient à être modifiées.

ELFES DE MAISON



Les elfes de maison, plus communément appelés elfes, sont des créatures à l'apparence humanoïde. De petite taille, ils atteignent généralement les soixante centimètres à l'âge adulte et ne dépassent presque jamais les nonante centimètres de haut. Dépourvus de cheveux, ils sont maigres et possèdent des membres grêles qui leur donnent une apparence malade. Proportionnellement à leur corps, leur tête semble bien trop grande, tout comme leurs yeux globuleux et leurs oreilles de chauve-souris. Leur nez est long, crochu ou en forme de groin, et la couleur pâle de leur peau peut aller du rose au vert en passant par le jaune. Il est physiquement très difficile de différencier un elfe mâle d'une femelle. La voix de cette dernière est néanmoins encore plus aiguë, ce qui est la seule différence notable entre les deux genres.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d6+1	4-5
CON	2d6+1	8
TAI	1d6+1	4-5
PER	3d6+6	16-17
DEX	3d6+4	14-15
INT	2d6+3	10
APP	1d4+2	4-5
POU	3d6+6	17-18

MOUVEMENT : 7
POINTS DE VIE : 6-7
BAGARRE : Corps à corps : 20% 1
ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 55% ; **Artisanat (au choix) :** 60% ;
Athlétisme : 40% ; **Camouflage :** 55% ;
Cuisiner : 50% ; **Discrétion :** 70% ;
Dressage/Soin : 30% ; **Empathie :** 50% ;
Esquive : 60% ; **Fouille/Ménage :** 70% ; **Langue**

maternelle : 50% ; **Langue étrangère (au choix) :** 20% ; **Orientation :** 60% ;
Persuasion/baratin : 50% ; **Psychologie :** 55% ;
Survie : 25% ; **Vigilance :** 55%

CAPACITES :

Longévité : Les elfes de maison semblent capables de vivre jusqu'à plus de 200 ans.

Langage : En plus de la langue de leur maître, les elfes de maison peuvent parler d'autres langues étrangères.

POUVOIRS MAGIQUES : Les elfes de maison possèdent une magie intrinsèque puissante, mais qui diffère de celle employée par les Sorciers. Ces pouvoirs magiques, bien qu'ils soient normalement utilisés pour les tâches ménagères, peuvent être utilisés pour attaquer et se défendre. Cette magie s'emploie non seulement sans baguette (puisque leur est interdit d'en posséder une) mais également sans incantation. Malgré ces deux « handicaps », les elfes de maison possèdent une puissance qui rivalise avec celles des plus puissants Sorciers. Néanmoins, il est interdit à un elfe d'utiliser la magie sans l'autorisation de son maître.

Anti-portail : S'ils le désirent, les elfes de maison peuvent bloquer un portail et en interdire l'accès (comme ce fut le cas de celui de la voie 9 ¾).

Cuisine magique : Les elfes de maison sont capables de cuisiner magiquement.

Enflure : Les Elfes de maison sont capables d'utiliser un équivalent du sortilège d'Enflure.

Lévitiation d'objets : Les elfes de maison peuvent faire léviter les objets dans les airs et peuvent les déplacer à volonté dans l'espace.

Ménage magique : Les elfes de maison sont capables de faire le ménage magiquement

Modification d'ensorcellement : Les elfes de maison peuvent modifier la nature des ensorcellements lancés sur des objets afin de plier leur fonctionnement à leur volonté. (Ce fut le cas de l'ensorcellement du Cognard qui fut reprogrammé pour s'attaquer à Harry).

Repoussetout : Les elfes de maison sont capables d'utiliser un équivalent du sortilège de Repoussetout.

Transplanage : Les elfes de maison sont capables, comme les Sorciers, de transplaner pour se rendre d'un endroit à un autre. Cependant, ce pouvoir n'est pas limité par les sortilèges anti-transplanage. Un elfe de maison pourra donc transplaner au sein même de Poudlard et d'autres écoles de magie sans aucun problème alors que les Sorciers en sont incapables.

Autres sortilèges : En plus des sortilèges connus et cités plus haut, il est tout à fait possible pour un elfe de maison de posséder d'autres sortilèges. Si

ceux-ci ont été enseignés par le maître de l'elfe, celui-ci pourra très bien l'employer sans baguette. S'ils possédaient une baguette, il est fort à parier qu'un elfe de maison serait capable d'employer et de maîtriser tous les sortilèges qu'un Sorcier emploie.

HABILLEMENT : Les elfes de maison ne s'habillent qu'avec de vieux bouts de tissu tels que des vieilles serviettes ou taies d'oreillers usées et sales. Il s'agit pour eux d'un signe de servitude. Lorsqu'ils sont affranchis de leur maître, ils sont libres de s'habiller comme ils l'entendent mais ne semblent pas avoir connaissance des convenances vestimentaires.

SERVITUDE ET ALLEGEANCE : Les elfes de maison sont employés depuis des siècles comme serviteurs par les familles de Sorciers puissantes. Leur nature même fait qu'ils sont profondément dévoués à leur maître. Leur allégeance semble néanmoins plus liée à l'habitation où ils servent qu'à ses occupants. Certaines lois magiques obligent les elfes à se soumettre aux ordres de leur maître. S'il ne parvient pas à obéir aux ordres donnés, un elfe aura le réflexe de s'auto-punir par des châtiments corporels, sauf si son maître l'en dispense. Ces châtiments peuvent être légers comme ils peuvent être extrêmement violents, la gravité de ceux-ci dépendant de l'acceptation de l'échec chez le maître de l'elfe de maison. Néanmoins, comme pour le mensonge par omission, un elfe peut chercher des failles dans les ordres de son maître et agir avec une certaine latitude par rapport à ceux-ci. Malgré ce mode de vie difficile, ils apprécient leur condition et aiment vivre en esclavage. Un elfe de maison se sentira insulté si son maître propose de le payer pour son travail. À leurs yeux, être libéré représente la plus grande des humiliations

REPRODUCTION : Les elfes de maison se reproduisent rarement, et seulement avec l'autorisation de leurs maîtres.

CONDITIONS DE VIE ET DROITS : De par leur statut d'esclaves, les elfes de maison ne possèdent aucun droit au sens politique du terme. Ils ne peuvent posséder de baguette et leurs maîtres ont droit de vie ou de mort sur eux sans que personne ne trouve rien à redire. Il faudra attendre l'entrée d'Hermione Granger au Département de contrôle et de régulation des créatures magiques du Ministère de la Magie pour que des droits leurs soient accordés.

CLASSEMENT SELON LE MDLM : X

YUMBOE

Les Yumboes sont une espèce d'elfes de maison africains, originaires du Sénégal. Contrairement à leur cousins européens, ce sont des créatures malveillantes, qui ont tendance à voler de la nourriture aux humains pour se venger de les avoir croisés. Ils partagent cependant avec leurs cousins leurs fantastiques pouvoirs magiques intrinsèques, et peuvent également disparaître à volonté. Les Yumboes sont les mascottes de l'Équipe de Quidditch du Sénégal.

COMPETENCES : Les compétences des Yumboes sont identiques à celles des autres elfes de maison mais les pourcentages de maîtrise varient comme suit :

Acrobatie : 55% ; **Artisanat (au choix) :** 60% ; **Athlétisme :** 40% ; **Camouflage :** 60% ; **Cuisiner :** 10% ; **Discrétion :** 70% ; **Dressage/Soin :** 20% ; **Empathie :** 30% ; **Esquive :** 65% ; **Fouille/Ménage :** 60% ; **Langue maternelle :** 40% ; **Langue étrangère (au choix) :** 20% ; **Orientation :** 65% ; **Persuasion/baratin :** 70% ; **Psychologie :** 50% ; **Survie :** 35% ; **Vigilance :** 60%

Ils possèdent de plus la compétence suivante qui leur permet de dérober des objets : **Escamotage :** 60%. Cette compétence s'oppose à **Vigilance** pour contrer la tentative de vol.

COMPORTEMENT : Même s'il semble possible de traiter avec eux, comme c'est le cas pour les mascottes de l'équipe de Quidditch du Sénégal, les Yumboes n'apprécient pas de traiter avec les Sorciers et limitent leurs interactions avec eux à des vols de nourriture ou d'autres objets quand le hasard leur fait croiser leur route.

CLASSEMENT SELON LE MDLM : XX

GEANTS



Originaires d'Europe et d'Amérique du Nord, les Géants sont des êtres violents de nature. Physiquement, un géant ressemble à un humain de très grande taille et à la corpulence massive. Certains peuvent cependant avoir des caractéristiques bestiales, comme des molaires pointues et saillantes. Les Géants peuvent atteindre une taille de huit mètres à l'âge adulte et s'organisent parfois en colonies régies par les plus puissants et les plus violents d'entre eux. Les Géants possèdent leur propre langue et société, qui est régie par des règles spécifiques. Ils accordent énormément d'importance à la taille et la puissance, et peuvent aller jusqu'à tuer leurs bébés si ceux-ci sont plus petits qu'attendu.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+10	24
CON	4d6+6	20
TAI	4d6+10	24
PER	3d6+4	14-15
DEX	2d6+7	14
INT	2d6+3	10
APP	2d6+3	10
POU	2d6+3	10

MOUVEMENT :	20
POINTS DE VIE :	22
BAGARRE : Corps à corps : 65%	Arme+3d6
Lancer : 60%	Variable
ARMURE	-1

COMPETENCES :

Acrobatie : 20% ; **Artisanat (au choix) :** 40% ;
Athlétisme : 70% ; **Camouflage :** 10% ;
Cuisiner : 30% ; **Discrétion :** 20% ;
Dressage/Soin : 20% ; **Empathie :** 40% ;
Esquive : 50% ; **Fouille/Ménage :** 20% ; **Langue maternelle (Géant) :** 60% ; **Langue (Anglais) :** 50% ; **Orientation :** 40% ; **Persuasion/baratin :** 50% ; **Psychologie :** 40% ; **Survie :** 50% ;
Vigilance : 45%

CAPACITES :

Agressivité : Un Géant, même s'il peut discuter avec d'autres Êtres, ne peut s'empêcher d'attaquer quand il perd patience. Quand il est en présence d'un Être et que la conversation s'éternise ou quand il est de mauvaise humeur, il doit réussir un jet de POUx3 pour ne pas attaquer celui-ci.

Athlétisme : Le Géant possède des capacités physiques extraordinaires. En règle générale, les jets d'Athlétisme de difficulté normale et moyenne que le Géant doit effectuer sont considérés comme réussis automatiquement. Les jets d'Athlétisme classés comme difficiles sont à considérer comme moyens.

Arme improvisée : Un Géant peut utiliser tout objet qui l'entoure comme une arme. Troncs d'arbre, rochers et autre poteaux téléphoniques occasionnent alors des dégâts normaux, sans malus à l'attaque. Ces armes sont cependant moins solides que des armes classiques et finissent inmanquablement par se briser.

Impatience : La plupart des Géants n'ont pas la patience pour de longues discussions et semblent préférer simplifier les choses en tuant leur public si le sujet discuté s'avérait trop compliqué. Pour cette raison, il est impératif de se présenter avec des cadeaux lorsque l'on tente d'apaiser les Géants et de prendre son temps, donnant aux Géants le privilège de décider quoi faire avec ce qui a été offert.

Langage : Les Géants parlent leur propre langue mais sont capables d'apprendre l'anglais ou d'autres langues. Ils sont également capables d'apprendre à lire et écrire.

Magie intrinsèque : Les Géants sont capables de pratiquer la magie, que ce soit sous la forme de potions, en jetant des sortilèges avec ou sans baguette. Il est cependant très rare que ceux-ci prennent le temps d'apprendre la magie et il leur est interdit d'utiliser une baguette magique.

Mauvaise vue : Les Géants possèdent une vue plus faible que celle des humains. Quand ils effectuent un jet de PERception (vue), celui-ci se fait sur PERx3 au lieu de PERx5

Peu épaisse : La peau des Géants est plus résistante que celle des Sorciers ce qui se traduit par un réduction de dégâts physiques de 1.

Piétinement : Quand il charge une cible, le Géant peut décider de la piétiner en traversant la case occupée par celle-ci. Le piétinement occasionne 2d6+2 dégâts à toutes les cibles qui voient leur case d'occupation traversée par le Géant en train de charger.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionne pas correctement sur les Géants, qui semblent être encore plus résistants à ceux-ci que les dragons. Tout sortilège lancé sur lui a 60% de chances d'échouer. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 041 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié, voire plus, comme pour le sortilège de Stupéfixion. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes). Comme pour les dragons, seuls les sortilèges visant les yeux sont pleinement effectifs sur eux.

Résistance (stupéfixion) : Il est extrêmement difficile de stupéfixer un Géant. Tout sortilège de stupéfixion lancé sur un Géant se voit affecté comme suit : malus de 10% aux actions entreprises pour une durée d'une heure (3 heures pour la formule extrême). Il est donc nécessaire de lancer avec succès dix sortilèges de ce type pour qu'il finisse dans le coma.

REPUTATION : Les Géants sont haïs par la majeure partie de la communauté des Sorciers. Qu'il s'agisse de leurs différences physiques, de leur comportement violent ou de leur participation aux massacres qui se sont déroulés durant la Grande Guerre des Sorciers, leur réputation leur vaut d'être considérés comme des sous-êtres. Les Sorciers repoussent sans cesse les Géants qui s'approchent trop près de leurs habitations ou de celles des Moldus, les cantonnant dans de petites zones montagneuses.

ORGANISATION SOCIALE : Les Géants vivent généralement dans des tribus. Bien que leur nombre diminue sans cesse, les tribus fusionnent entre elles quand les effectifs diminuent. Une tribu de Géants est dirigée par le Géant le plus fort, connu sous le nom de Gulp. Cependant, être Gulp ne signifie pas être hors de danger. La position de Gulp signifie que ce dernier devra se battre contre tous les Géants qui désirent prendre sa place tout au long de son règne. Les Géants vivent dans des montagnes reculées dans lesquelles ils se disputent sans cesse à propos de tout et de rien pour le simple plaisir de se battre. Ce comportement fait que le nombre de Géants ne cesse de diminuer ces dernières années.

CLASSEMENT SELON LE MDLM : XXXX

GOBELINS



Les Gobelins sont des êtres humanoïdes de petite taille, possédant un teint basané, des longs doigts et des longs pieds. Leur tête est le plus souvent en forme de dôme et ils sont légèrement plus grands que les elfes de maison. Un existe trois sous-espèces de Gobelins connus actuellement : le Gobelain européen, le Gobelain noir et le Puckwoodgenie. Ce dernier diffère cependant de ses deux cousins dans ses compétences et son comportement.

GOBELAIN EUROPÉEN

Les Gobelains européens sont ceux qui gèrent la banque de Gringotts et qui travaillent le plus avec les Sorciers. Il s'agit d'êtres très intelligents qui sont capables de faire de la magie sans utiliser de baguette. Entre autres connus pour leurs talents de forgerons et d'orfèvres, ils possèdent une notion de la propriété, du paiement et du remboursement qui diffèrent de celle des humains. Fait étonnant pour les Sorciers, les Gobelains ne semblent pas posséder de nom de famille. Les Gobelains sont également connus pour fabriquer la monnaie du monde magique, gérer la banque de Gringotts et une grande partie de l'économie du monde magique.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+3	10
CON	2d6+2	9
TAI	2d4+1	6
PER	3d6+4	14-15
DEX	3d6+2	12-13
INT	2d6+10	17
APP	2d4+3	8
POU	2d6+7	14

MOUVEMENT :	7
POINTS DE VIE :	7-8
COMBAT :	
Corps à corps 25%	(variable)
Distance 35%	(variable)
ARMURE :	-

COMPETENCES :

Acrobatie : 50% ; **Artisanat (forge) :** 70% ; **Artisanat (orfèvrerie) :** 70% ; **Athlétisme :** 30% ; **Connaissance (art de la forge) :** 60% ; **Connaissance (pierres précieuses) :** 60% ; **Discrétion 50% ; Empathie :** 40% ; **Esquive :** 40% ; **Fouille/Ménage :** 60% ; **Langue maternelle (Gobelbabil) :** 60% ; **Langue (Anglais) :** 50% ; **Orientation :** 60% ; **Persuasion/baratin :** 50% ; **Psychologie :** 50% ; **Survie :** 10% ; **Vigilance :** 55%

CAPACITES :

Artisanat (forge) : Les gobelins parviennent à travailler le métal d'une façon unique quand ils forgent des armes et des armures, lui insufflant leur magie et le dotant de particularités très spécifiques. L'argent des Gobelins est connu pour absorber ce qui le renforce et rejeter la simple saleté.

Artisanat (orfèvrerie) : Les Gobelins sont capables de travailler les pierres précieuses brutes pour en faire de magnifique bijoux.

Connaissance (arts de la forge) : Les Gobelins connaissent parfaitement le travail de la forge et les outils employés dans cet art délicat. Ils sont également capables de reconnaître leur travail, parmi n'importe quelles reproductions, aussi fidèles soient-elles.

Connaissance (pierres précieuses) : Les Gobelins connaissent parfaitement les pierres précieuses, savent les travailler pour en faire de fabuleux bijoux aux propriétés magiques.

Langue : Les Gobelins parlent leur propre langue, qui se nomme le Gobelbabil. C'est un langage rude, dissonant et qui ressemble à une suite de sons gutturaux et grinçants

POUVOIRS MAGIQUES : Les Gobelins possèdent une magie intrinsèque puissante mais qui diffère de celle employée par les Sorciers. Ces pouvoirs magiques s'emploient sans baguette (puisque leur est interdit d'en posséder une) mais également sans incantation. On ne sait pas quels pouvoirs magiques (autre que ceux d'enchantement d'objets) sont capables d'employer les Gobelins mais certainement ceux-ci possèdent-ils des pouvoirs « Innés » comme ceux des elfes de maison.

MAGIE DE FORGE : Quand ils forgent un objet, les Gobelins peuvent lui insuffler certaines

propriétés magiques. On ne sait cependant pas quelle méthode les Gobelins emploient pour ce faire, ceux-ci ayant refusé de partager leurs secrets quand ils se sont vu refuser l'utilisation de baguettes magiques par les Sorciers. Voici quelques propriétés que peuvent posséder les armes :

- ✦ **Quasi-indestructibilité :** Rend les objets si solides qu'ils en deviennent pratiquement indestructibles.
- ✦ **Antirouille :** Empêche les objets de rouiller
- ✦ **Absorption :** L'objet devient capable d'absorber les propriétés de ce qui pourrait le détruire, le rendant immunisé à cette propriété tout en reproduisant son effet.
- ✦ **Repousse-saleté :** Repousse la saleté qui pourrait se trouver sur l'objet. Celui-ci reste toujours de la même propreté que lorsqu'il est sorti de la forge.

RELATION AVEC LES SORCIERS : Même si les Gobelins sont en relativement bons termes avec les Sorciers, un vieux débat sur la possibilité de posséder une baguette fait rage entre les eux. Les Gobelins – même s'ils parviennent à faire de la magie sans elles – trouvent que les Sorciers les empêchent de développer leur magie en leur interdisant l'utilisation de baguettes.

NOTION DE PROPRIETE : La notion de propriété est assez différente pour un Gobelin qu'elle ne l'est pour un Sorcier. Pour eux, le maître véritable et légitime d'un objet est celui que le fabrique. Un acquéreur n'est tout au plus qu'un possesseur temporaire et, à sa mort, l'objet devrait être rendu à son créateur. Le fait de transmettre un objet de Sorcier en Sorcier sans payer une nouvelle fois l'objet n'est, pour eux, pas très différent d'un vol

CLASSIFICATION MDLM : XX

GOBELIN NOIR

Les Gobelins noirs sont considérés comme une sous-espèce de Gobelins particulièrement agressive. Originaires de Grande-Bretagne, ils sont physiquement très proches des Gobelins européens, ils partagent avec eux leurs traits physiques et leurs compétences mais possèdent une peau plus sombre.

Les compétences de combat des Gobelins noirs sont plus élevées que celles du Gobelins européen :

COMBAT :	
Corps à corps 55%	(variable)
Distance 50%	(variable)

PUCKWOODGENIE



Le Puckwoodgenie est une créature magique originaire d'Amérique qui est un lointain cousin du Gobelin. Il s'agit d'un petit être à l'apparence humanoïde. Il possède une peau grise et de grandes oreilles. Le Puckwoodgenie est un être rusé et très indépendant. Il n'apprécie pas particulièrement la compagnie des humains, qu'il s'agisse de Sorciers ou de Non-Sos à qui il aime jouer des tours. Le Puckwoodgenie est une doté de très grands pouvoirs magiques mais il préfère chasser ses proies de manière traditionnelle avec un arc et des flèches empoisonnées. Le Puckwoodgenie est le symbole et le nom de l'une des quatre maisons de l'école de sorcellerie d'Ilvermorny en Amérique du Nord. Des Puckwoodgenies travaillent dans cette école à la maintenance et la sécurité.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+3	10
CON	2d6+3	10
TAI	2d4+1	6
PER	3d6+4	14-15
DEX	3d6+2	12-13
INT	2d6+4	11
APP	2d4+3	8
POU	3d6+2	12-13

MOUVEMENT :	7
POINTS DE VIE :	6-7
COMBAT :	
Corps à corps 30%	(variable)
Distance 45%	(variable)

ARMURE :

COMPETENCES :

Acrobatie : 65% ; **Connaissance (Forêts)** : 60% ; **Créations (poisons)** : 60% ; **Artisanat (Création d'armes)** : 55% ; **Discrétion** 70%(+10%) ; **Empathie** : 40% ; **Esquive** : 60% ; **Fouille** : 40% ; **Orientation** : 55%(+10%) ; **Pistage** : 55% ; **Vigilance** : 65%(+10%)

POUVOIRS ET CAPACITES :

Adaptation au milieu : Quand il évolue dans un milieu forestier, le Puckwoodgenie bénéficie d'un bonus d'intuition de 10% à ses jets de discrétion, d'orientation, et de vigilance.

Artisanat (création d'arme) : Le Puckwoodgenie sait fabriquer ses propres armes pour chasser. Celui-ci est capable de créer des arcs et flèches, mais aussi des javelines et autres lances. Il est également capable de créer des bolas et des frondes.

Artisanat (création de pièges) : Le Puckwoodgenie sait fabriquer des pièges visant à capturer ses proies. Cette compétence est à 60% de degré de maîtrise.

Connaissance (forêts) : Le Puckwoodgenie possède une excellente connaissance de la forêt, des plantes qui y poussent et des créatures qui y vivent.

Création de poisons : le Puckwoodgenie connaît bien la forêt et peut utiliser les plantes, champignons et autres animaux pour créer de puissants poisons dont il enduit ensuite les pointes de ses flèches pour la chasse. Compétence à 65% de maîtrise. L'un des plus puissants poisons contre la magie est d'ailleurs créé par ces créatures et se nomme le venin de Puckwoodgenie.

Langue : Les Puckwoodgenie parlent leur propre langue qui se nomme le Gobelbabil. C'est un langage rude, dissonant et qui ressemble à une suite de sons gutturaux et grinçants

Magie innée : Les Puckwoodgenies sont des créatures intrinsèquement magiques qui sont capables d'employer celle-ci sans baguette. Ils peuvent soigner les blessures, réduire les fractures et purifier le corps des poisons. Ils peuvent aussi employer certains sorts que les Sorciers utilisent comme des sorts « Innés » sans recourir à une baguette. Ces sorts dépendent de la créature. Un Puckwoodgenie possède 3 sorts de niveau 1, 1 de niveau 2 et 1 de niveau 3 qu'il peut lancer de manière innée.

Maniement des armes : Le Puckwoodgenie sait manier les lances, les javelines, les pics, les arcs ou les frondes et les bolas.

Pistage : Permet de suivre une proie préalablement repérée. La difficulté du pistage dépend du terrain, de la météo et de l'ancienneté de la piste. Compétence à 50% de maîtrise.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionne pas correctement sur le Puckwoodgenie. Tout sortilège lancé sur lui a 15% de chances d'échouer. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 086 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres voient leurs effets diminués de moitié. De plus, les sortilèges à durée permanente voient leurs effets passer à une durée variable (heures)

CLASSIFICATION MDLM : XXX

HARPIES



Les Harpies sont les sorcières de contes de fée des Moldus. D'apparence humaine, mais dépourvues de toute beauté physique, elles sont, le plus souvent, malveillantes et imbues d'elles-mêmes. Les Harpies sont des êtres sauvages qui ressemblent à de vieilles sorcières laides, mais avec plus de verrues. Elles ont quatre orteils à chaque pied, ont un goût pour la chair des enfants humains et possèdent une magie rudimentaire, semblable à celle d'un troll. On trouve des Harpies dans le monde entier, comme en témoignent les nombreux contes pour enfants qui nous viennent des quatre coins du globe. Classées parmi les « Êtres », c'est en partie pour ne pas être associés à elles que les Centaures refusèrent de faire partie de cette catégorie et rejoignirent les animaux.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+4	11
CON	2d6+5	12
TAI	2d6+6	13
PER	2d6+6	13
DEX	2d6+6	13
INT	2d6+6	13
APP	2d6+2	9
POU	2d6+3	10

MOUVEMENT :	9
POINTS DE VIE :	12-13
COMBAT :	
Bagarre 50%	(variable)
Distance 45%	(variable)
ARMURE :	-

COMPETENCES :

Acrobatie : 45% ; **Artisanat** (Création de potions) : 60% ; **Connaissance** (Mythes et légendes S-M) : 40% ; **Déguisement :** 10% ; **Athlétisme :** 30% ; **Discrétion** 50% ; **Divination :** 35% ; **Empathie :** 30% ; **Esquive :** 40% ; **Fouille/Ménage :** 50% ; **Herboristerie :** 60% ; **Langue maternelle** (variable) : 60% ; **Langue** (variable) : 30% ; **Orientation :** 50% ; **Persuasion/baratin :** 50% ; **Psychologie :** 50% ; **Soin/dressage :** 50% ; **Survie :** 20% ; **Vigilance :** 45%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Déguisement : Bien que tentant de faire de leur mieux, les Harpies ne sont pas très douées pour se déguiser et ainsi passer inaperçues au milieu des Moldus. Tout jet de déguisement fait par une Harpie est automatiquement monté d'une catégorie. Une difficulté facile passant à moyenne, une moyenne à difficile et une difficile à impossible.

Magie rudimentaire : Les Harpies possèdent une forme de magie rudimentaire. Celle-ci est moins puissante que celle des Sorciers, mais leur permet tout de même de préparer de puissantes potions et poisons qu'elles emploient contre leurs adversaires.

Régime alimentaire (viande crue) : Les Harpies semblent préférer se nourrir de viande crue. De plus, les Harpies possèdent une attirance toute particulière pour la chair de jeunes enfants.

Artisanat (création de potions) : Grâce à leur magie rudimentaire, les Harpies sont capables de créer des potions magiques de niveau 1 à 4. Les potions de plus haut niveau sont cependant hors de leur portée.

Herboristerie : Les Harpies possèdent une excellente connaissance des plantes et champignons, et de leurs utilisations dans les potions et poisons.

Langue : Les Harpies parlent la langue du pays qu'elles habitent. Elles peuvent cependant apprendre d'autres langues.

FAMILIER : Les Harpies peuvent posséder un familier, comme c'est le cas pour les Sorciers. Il s'agit le plus souvent de chat, de rat ou de corbeaux voir d'autres créatures malveillantes.

HABITAT : Les Harpies vivent parmi les autres Sorciers, même si certaines préfèrent vivre dans des grottes, des caves ou des maisons abandonnées au milieu de la forêt. A cause des problèmes de déguisement dont elles souffrent, elles restent dans les lieux exclusivement peuplés de Sorciers comme Pré-au-Lard, le Chemin de Traverse ou l'Allée des Embrumes.

CLASSIFICATION MDLM : XX-XXX

HUMAINS

Les humains représentent l'écrasante majorité des créatures vivantes qui peuplent le monde. Mais parmi eux, seule une minorité peut pratiquer la magie ou a connaissance de son existence. Les différentes catégories présentées ci-dessous permettront de décrire plus en détail les différents humains existants, leurs capacités particulières et leur relation avec le monde magique. Bien que très variés, les humains possèdent certaines caractéristiques identiques, qu'ils soient Sorciers, Moldus ou Cracmols.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6	10-11
CON	3d6	10-11
TAI	3d6	10-11
PER	3d6	10-11
DEX	3d6	10-11
INT	3d6	10-11
APP	3d6	10-11
POU	3d6	10-11

MOUVEMENT : 8
POINTS DE VIE : 10-11
ARMURE : -

CRACMOLS



Un Cracmol est une personne dont au moins l'un des parents est un Sorcier, mais qui ne possède pas de pouvoir magique. Les Cracmols sont très rares car la magie est un gène dominant et résistant chez les Sorciers, et celui-ci se transmet presque toujours à sa progéniture. Les Cracmols ne sont généralement pas admis dans les écoles de magie, comme c'est le cas pour Poudlard. Les Cracmols connaissent cependant le monde magique (du moins pour la plupart) et savent

identifier les créatures qui y vivent ainsi que les manifestations de magie. Quand il a des enfants avec un Moldu, un Cracmol pourra voir l'un de ses enfants, petits-enfants ou arrière-petits-enfants développer des dons magiques.

POUVOIRS ET CAPACITES :

Connaissances (monde magique) : Bien que dépourvus de pouvoirs magiques, les Cracmols sont élevés par au moins un parent Sorcier et possèdent des connaissances sur le monde de la magie. Celles-ci varieront en fonction de leur enseignement, mais peut être aussi pointue que celle des Sorciers.

Inapte (magie) : Même s'ils le voulaient, les Cracmols sont incapables d'employer la magie, même avec une véritable baguette. Cette inaptitude s'étend également à la préparation des potions. On dit que même s'il possédait un véritable livre de potions pour Sorciers et qu'il possédait tous les ingrédients nécessaires, un Cracmol ne serait capable que de créer une soupe insipide avec ceux-ci, même en suivant la recette à la lettre. Les ingrédients magiques sont également sans effets quand ils sont employés par des Cracmols. Cette inaptitude se traduit également par une incapacité à voir certains Non-êtres et Esprits.

Sixième sens : Les Cracmols, bien que dépourvus de magie intrinsèque, sont capables de voir des choses qui sont cachées des Moldus et certains objets et créatures magiques qui peuvent les aider.

CONSIDERATION : Le Ministère de la Magie ne tient pas de registre de naissance des Cracmols. Pour lui, c'est comme si les Cracmols n'étaient jamais nés, ce qui traduit bien le mépris général de la société magique à leur égard. En cas de nécessité, on peut cependant vérifier si une personne est un Cracmol en utilisant le nom de leurs parents. La pratique courante avec les Cracmols est de les envoyer dans les écoles moldues comme les autres enfants moldus, et de les encourager à s'intégrer à leur communauté. Pour les parents, ce procédé est beaucoup plus gentil que de les laisser vivre dans le monde magique, où ils seront toujours traités comme des citoyens de seconde classe, car les Sorciers considèrent les Cracmols comme inférieurs aux Moldus. Mais tous les Sorciers ne sont heureusement pas si extrêmes dans leur animosité envers les Cracmols et une Société de Soutien aux Cracmols a même été fondée pour tenter de les faire accepter comme membres à part entière du monde magique. Cette dernière ne remporte cependant pas un grand succès et les Cracmols peinent toujours à être reconnus comme faisant partie du monde magique.

MOLDUS



Les Moldus, également connus sous le nom de Non-Majs aux États-Unis ou Non-magiques en France, sont des humains dépourvus de magie. La grande majorité des Moldus ne connaît rien du monde magique et des créatures qui le peuplent, et les Sorciers font tout ce qui est en leur pouvoir pour que cela ne change pas. Les seules exceptions sont les cas de mariage ou de parenté avec des Sorciers et Sorcières.

POUVOIRS ET CAPACITES :

Inapte (magie) : *Même s'ils le voulaient, les Moldus sont incapables d'employer la magie, même avec une véritable baguette. Cette inaptitude s'étend également à la préparation des potions. On dit que même s'il possédait une véritable livre de potions pour Sorciers et qu'il possédait tous les ingrédients nécessaire, un Moldu ne serait capable que de créer une soupe insipide avec ceux-ci, même en suivant la recette à la lettre. Les ingrédients magiques sont également sans effets quand ils sont employés par des Moldus. On citera, par exemple, des Moldus prétendant posséder de véritables cornes de Licorne aux vertus médicinales véritables. Même si certaines d'entre-elles étaient cornes de Licorne véritable, leur propriétés médicinales seraient sans effets entre leurs mains. Cette inaptitude se traduit également par une incapacité à voir les Non-êtres et certains Esprits.*

Incrédulité : *S'il y a bien une chose pour laquelle les Moldus sont doués, c'est la faculté à occulter les phénomènes magiques de leur mémoire. Quand ils sont témoins d'un événement magique, par exemple qu'ils croisent une créature magique (comme un Épouvantard), l'incongruité de la situation fait que leur cerveau préfère oublier ce qu'il vient de se produire, voire l'interpréter comme un phénomène parfaitement rationnel. Pour réellement se rendre compte que la magie*

existe, ils doivent réussir un jet de POUvoirx1. Une telle réussite est généralement suivie d'une peur terrible et d'un comportement chaotique qui sera rapidement repéré par le Ministère de la Magie, qui interviendra à l'aide des Oubliators pour effacer les souvenirs problématiques.

Ingéniosité : *Bien que dépourvus de pouvoirs magiques, les Moldus possèdent une curiosité et une ingéniosité qui étonne sans cesse les Sorciers. Capables, avec leur technologie, d'égaliser certains exploits magiques, ils repoussent sans cesse leurs limites pour développer de nouvelles inventions capables de leur faciliter la vie.*

CONSIDERATION : Nombre de Sorciers et Sorcières considèrent qu'être classé dans les Êtres au même titre que les Moldus est une honte et que ces derniers devraient être classés dans la catégorie « Animaux ». Des demandes concernant la légalisation de la chasse aux Moldus ont d'ailleurs été faites au Ministère de la Magie à plusieurs reprises par des Sang-Purs.

SECRET MAGIQUE ET MOLDUS : Depuis la création du Code International du Secret Magique en 1692, Sorciers et Sorcières doivent impérativement cacher l'existence de la magie aux Moldus. Si un Moldu est témoin d'un acte de sorcellerie ou rencontre une créature magique, ses souvenirs seront effacés le plus rapidement possible par des sortilèges de confusion ou d'amnésie lancés par une unité d'intervention particulière du Ministère de la Magie, les Oubliators.

MOLDUS ET MAGIE : Historiquement, les Moldus considèrent la magie comme quelque chose de malfaisant. Quand ils ont été confrontés à la sorcellerie par le passé, les Moldus ont toujours répondu par la violence, brûlant les Sorciers et Sorcières présumés sur le bûcher. Bien que protégés des flammes par le sortilège de Gel-flamme, les pratiquants de la magie ont finalement décidé de se cacher des Moldus. De nos jours, les Moldus considèrent la magie comme un conte de fée et ont tendance à ne pas croire à celle-ci, même quand ils sont témoins de véritables actes de magie. Même lorsqu'ils sont officiellement informés de son existence, comme c'est le cas lorsqu'un membre de la famille développe des aptitudes magiques, ils préfèrent souvent faire abstraction de cette information.

TOURMENTE-MOLDU : Il s'agit d'un terme pour les blagues que les Sorciers et les Sorcières jouent parfois aux Moldus. Ces farces impliquent généralement l'enchantement des objets de tous les jours d'une manière qui embrouillera ou effrayera les Moldus qui les rencontrent.

SORCIERS ET SORCIÈRES



Les Sorciers et Sorcières sont des êtres humains capables de pratiquer la magie. Leurs pouvoirs leur sont transmis par au moins un de leurs parents qui est Sorcier et se manifeste à l'âge de sept ans. Quelques rares exceptions font état de manifestations de pouvoir à l'âge adulte, mais ces cas sont extrêmement rares.

POUVOIRS ET CAPACITES :

Magie intrinsèque : Les Sorciers et les Sorcières sont capables de pratiquer la magie, que ce soit sous la forme de potions, ou en jetant des sortilèges avec ou sans baguette. Cette magie peut également se manifester sous d'autres formes, comme la capacité à entrevoir le futur, de modifier son corps en le métamorphosant, de communiquer avec les animaux, de lire dans les pensées ou de voir à travers les illusions magiques. Cette magie est héréditaire et se transmet aux enfants si au moins l'un des deux parents est un Sorcier. Dans de rares cas, des enfants sans magie naissent de parents Sorciers. Ces enfants sont nommés des Cracmols.

Sensibilité aux Esprits et Non-Êtres : Les Sorcières et les Sorciers sont beaucoup plus sensibles à ce que les Moldus appellent une activité paranormale. Ils verront et entendront clairement les Esprits et Non-Êtres là où un Moldu pourrait seulement ressentir vaguement qu'un endroit est hanté.

LE SANG ET LES SORCIERS : Il existe une sorte de classification dans le monde des Sorciers en fonction du statut de sang : les descendants de lignées de Sorciers sont appelés Sang-Purs, ceux n'ayant qu'une partie de leur famille magique sont nommés les Sang-Mêlés, et les enfants de Moldus sont appelés les Nés-Moldus. Cette

classification, bien que purement technique, fait l'objet d'une hiérarchisation pour les Sang-purs, qui se considèrent comme supérieurs aux autres représentants du monde de la magie.

MANIFESTATION DE LA MAGIE : En règle générale, la magie d'un Sorcier se manifeste à l'âge de sept ans, mais il existe des Sorciers qui ne manifestent leur magie qu'à l'âge adulte. Ces Sorciers – considérés jusque-là comme des Cracmols – subissent ce qu'on nomme un « épanouissement tardif ».

PUISSANCE MAGIQUE ET PERSONNALITE : Bien que la puissance magique soit une composante importante chez les Sorciers, il est avéré que la plupart des plus grands Sorciers et Sorcières possédant de grands pouvoirs magiques n'ont pas une once de logique. Cela suggère que leur dépendance complète à une magie puissante les a conduits à négliger d'autres aspects de leur esprit.

MAGIE NOIRE : Certains Sorciers et Sorcières malveillants emploient une magie interdite nommée magie noire. Voldemort fut l'un des pratiquants les plus connus de cette magie particulière.

CODE VESTIMENTAIRE : Les Sorcières et Sorciers ont l'habitude de porter des vêtements verts ou violets, parfois même les deux couleurs ensemble, pour se reconnaître dans le monde des Moldus. Cette particularité vestimentaire les fait paraître « étranges » ou « extravagants » pour les Moldus.

SOCIETE MAGIQUE ET FORMATION: La Société magique est grande, vaste et secrète. On trouve des Sorciers et des Sorcières dans le monde entier, même si leur nombre exact est inconnu. Les Sorciers se cachent des Moldus pour éviter des représailles de leur part. Bien que généralement mélangés à la société moldue, quelques villages sont uniquement peuplés de Sorciers et Sorcières, comme Pré-au-Lard. Les enfants de Sorciers sont envoyés dans des écoles de magies pour jeunes Sorciers qui sont spécialisées dans l'apprentissage et l'enseignement de la magie afin que ceux-ci apprennent à maîtriser leurs pouvoirs magiques. Avant cela, certains jeunes Sorciers peuvent suivre un cursus scolaire moldu, même si l'enseignement à domicile est préféré par nombre de parents Sorciers. Des cas de manifestations de magie spontanées sont couramment signalés pour des enfants Sorciers suivant des cours moldus, ce qui peut mener à l'intervention des Oubliators.

VELANES



Les Vélane possèdent une apparence humaine et sont dotées d'une beauté hors-norme qui rend perplexes toutes les personnes qui les côtoient. Celles-ci sont parfaitement conscientes qu'elles ne peuvent être humaines, et pourtant, une partie de leur esprit ne peut se résoudre à ne pas les considérer comme telles. Leurs cheveux semblent faits d'or blanc et volent derrière elles, alors qu'il n'y a pas le moindre vent. Leur peau scintille comme le clair de lune. Les Vélanes possèdent une magie particulière qui leur permet d'attirer tous les hommes vers elles. Quand elle emploie son pouvoir, la Vélane prend l'apparence d'une femme à la beauté envoi-ante, presque surnaturelle ; mais lorsqu'elle s'énerve, elle devient hideuse et ressemble à une harpie. Les Vélanes peuvent se reproduire avec des humains, donnant naissance à des enfants métis mi-vélane, mi-humain. Bien que la grande majorité des hybrides Vélanes soient de sexe féminin, certains d'entre eux peuvent être de sexe masculin. Les Vélanes sont souvent nommées Nymphes par les Sorciers et se retrouvent parfois dans les légendes moldues.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+2	9
CON	2d6+2	9
TAI	2d6+6	13
PER	2d6+6	13
DEX	2d6+6	13
INT	2d6+4	11
APP	2d6+13	20
POU	2d6+6	13

MOUVEMENT : 8
POINTS DE VIE : 12
BAGARRE : Griffes 30% (1d4-1)
 Bec (1d6-1)
ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 70% ; **Athlétisme :** 60% ; **Danse :** 70% ; **Discrétion :** 10% ; **Empathie :** 60% ; **Esquive :** 60% ; **Fouille/Ménage :** 20% ; **Langue maternelle :** 50% ; **Langue étrangère (au choix) :** 40% ; **Orientation :** 20% ; **Persuasion/baratin :** 60% ; **Psychologie :** 70% ; **Survie :** 5% ; **Vigilance :** 45%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Armes naturelles (Bec et Crocs) : La Vélane, quand elle se métamorphose sous l'effet de la colère, peut occasionner des dégâts létaux à l'aide de ses ongles, qui sont plus solides que ceux des autres êtres humains, ainsi qu'avec son bec. Lors d'un jet dans la compétence Bagarre, les dégâts de griffes occasionnent 1d4-1 dégâts et ceux de bec 1d6-1 dégâts.

Boule de feu : La Vélane possède la capacité de lancer des boules de feu. Celle-ci possède une portée de POUvoir mètres et occasionnent 1d4+2 dégâts. En plus de cela, elles possèdent 50% de chance d'enflammer la cible touchée.

Danse de séduction : Quand elle danse, la Vélane déploie toute la puissance de sa magie de fascination. Il devient dès lors très difficile de résister aux effets de celle-ci. Considérez que la valeur d'APParence pour les jets d'opposition est doublée.

Fascination hypnotique : Les Vélanes possèdent un fort pouvoir d'attraction sur les êtres humains de sexe mâle. Quand elles parviennent à capter le regard de leur cible, celle-ci peut perdre ses moyens, ressentant une attirance sans limite pour elle et la faisant paraître plus belle que la plus belle des femmes à ses yeux. Sous son emprise, la cible se met en avant, peut aller jusqu'à mettre sa vie en danger pour l'impressionner, et mentira pour se targuer de prouesses plus fantaisistes les unes que les autres. Ce pouvoir fonctionne à peu près comme le sortilège Delecto ou le sortilège de Séduction, duquel ils sont directement inspirés et qui possèdent des effets relativement similaires, mais sans commune mesure avec ce pouvoir. Quand une personne aperçoit une Vélane, il doit réussir un jet en opposition APPxPOU pour résister aux effets de la fascination. Si le jet est réussi, il est immunisé à la fascination pour 24 heures, sauf si la Vélane danse. Dans ce cas, un autre jet en opposition devra être effectué avec la nouvelle valeur d'apparence de la « danse de la séduction ». Les effets de la fascination perdurent tant que la cible voit la Vélane, puis se dissipent en

1d4+2 minutes une fois que le contact visuel est rompu.

Magie intrinsèque : La magie des Vélanes est quelque peu différente de celle des Sorciers. Elles sont capables de faire usage de la magie sans recourir à une baguette et sans prononcer d'incantation.

Métamorphose colérique : Quand elle se met en colère, une Vélane voit sa beauté magique disparaître. Son visage s'allonge en tête d'oiseau pointue et au bec cruel. De longues ailes écailleuses éclatent de leurs épaules et se déploient dans son dos.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Vélanes. Tout sortilège lancé a 10% de chances d'échouer Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 091 et 000, alors le sortilège est raté.

Voler : La Vélane, quand elle se métamorphose sous l'effet de la colère et qu'elle déploie ses ailes, devient capable de voler.

Autres sortilèges : En plus des sortilèges connus et cités plus haut, il est tout à fait possible pour une Vélane de posséder d'autres sortilèges. Celle-ci pourra les employer sans baguette et sans incantation.

FAIBLESSES :

Défaut psychologique (colère) : Les Vélanes ont une nette tendance à se mettre en colère et pour des raisons qui peuvent paraître futiles. Tous les jets pour rester maître de soi sont augmentés d'une catégorie de difficulté. Les jets de résistance faciles passent à moyens, les moyens à difficiles, etc.

UTILISATION : Cheveux de Vélane: Les cheveux de Vélane peuvent être employés comme ingrédient magique et entrent dans la composition de baguettes magiques comme coeur. Le célèbre fabricant de baguettes Garrick Ollivander a noté qu'il ne l'avait personnellement jamais utilisé, car il trouvait le résultat capricieux.

RELATION AVEC LES SORCIERS : Nombre de Vélanes se marient avec des Sorciers et donnent naissance à des hybrides Vélanes-Sorciers. Elles sont donc assez bien intégrées au monde de la magie. En 1994, les mascottes de l'équipe nationale bulgare de Quidditch lors de la Coupe du monde de Quidditch étaient des Vélanes. Celles-ci ont dansé pour hypnotiser les joueurs ainsi que les fans de l'autre équipe ; même l'arbitre a été affecté.

CLASSIFICATION SELON LE MDLM : XXX

LES HYBRIDES

Les hybrides ne représentent pas réellement une catégorie à part entière, puisqu'ils sont issus du croisement entre deux êtres appartenant à des espèces différentes. Néanmoins, leurs caractéristiques propres et les aptitudes magiques issues de leurs deux parents en font des créatures à part, aussi bien au sein de la société que de par leur physique différent des normes du monde magiques.

HYBRIDE, UNE DENOMINATION PEJORATIVE

De manière générale, le terme « hybride » est donné à des êtres humains avec au minimum un parent qui n'est pas humain. On trouve également d'autres variantes de cette appellation, comme « partie-humain » ou « semi-humain », même si hybride est plus largement répandu. Le terme hybride peut aussi désigner un humain dont l'un des ancêtres n'était pas humain et qui possède certaines caractéristiques de cet ancêtre.

Remarque sur le terme hybride : Dans les livres, la terminologie employée pour désigner les créatures hybride est « Part-Human », qui pourrait se traduire littéralement par « en partie humain » ou « partiellement humain ». Les différents traducteurs des romans ont parfois employé cette dénomination, même si le terme tendant à s'imposer est celui d'hybride. Nous avons donc choisi d'employer ce terme pour la description des humains possédant une part de créature magique dans leurs gènes. Une créature « part-vampire » par exemple, sera traduite par Hybride-Vampire en français dans cette encyclopédie.

ACCEPTATION DANS LE MONDE DES SORCIERS

Dans le monde des Sorciers, le terme hybride est péjoratif et hautement dégradant pour celui qui en est qualifié. Il sous-entend que la personne ne possède pas les mêmes droits que les Sorciers humains, et parfois même qu'ils ne doivent pas du tout être considérés comme des humains. Discriminés à divers moment de l'histoire, certains ont été chassés pour être éliminés par des Sorciers Sang-Purs qui ne supportaient pas leur existence. La grande majeure partie des Sorciers et Sorcières n'apprécient pas les êtres non-humains, qu'il s'agisse d'elfes de maison, de gobelins ou de centaures, et étendent cette inimitié envers les hybrides. Il n'y a qu'à se référer au comportement de Dolores Ombrage ou de Rita Skeeter envers les hybrides pour mieux comprendre ces comportements, même si ces deux Sorcières ne sont pas les plus représentatives du monde des Sorciers



ATTRIBUTS PHYSIQUES ET MAGIQUES

Les hybrides partagent des attributs avec leurs deux parents, mais sont tous capables d'utiliser la magie, ce qui laisse à penser que le gène de la magie est dominant même dans ce cas. Ils peuvent également posséder des traits propres à leur parent non humain, comme la capacité à résister à certains sortilèges ou à employer des facultés magiques innées, sans employer de baguette.

TRANSMISSION DES CAPACITÉS MAGIQUES ET DES ATTRIBUTS

On ne sait pas exactement combien de générations sont nécessaires pour que les traits magiques et physiques provenant du parent non-humain disparaissent totalement. Néanmoins, une personne possédant au moins un arrière-grand-parent non-humain possède encore certaines de ces caractéristiques, comme c'est le cas avec le professeur Filus Flitwick par exemple.

HYBRIDES MODLUS

On ne sait pas si les Moldus peuvent avoir une descendance avec un être magique, mais il devrait – selon toute logique – en résulter un hybride dépourvu de magie. Les rencontres entre Moldus et êtres magiques étant très rares, ces hybrides doivent être encore plus rares que ceux ayant un Sorcier pour parent.

HYBRIDE-ELFE



Un être Hybride-Elfe est un être humain possédant une ascendance avec un elfe de maison européen ou Yumboe lui venant de l'un de ses ancêtres. Très rares, on en recense cependant certains dans les Écoles de Magie pour jeunes Sorciers comme Poudlard. Plus petit que la moyenne, possédant un physique légèrement plus disgracieux que celui des autres Sorciers selon leurs propres critères, ils semblent ne pas avoir hérité des puissants pouvoirs de leurs ancêtres elfes de maison et possèdent une magie plus faible que celle des Sorciers classiques. Physiquement, les Hybrides-Elfes sont plus petits que les humains classiques, possèdent de grands yeux et quatre doigts à chaque main. Les Hybrides-Elfes ont également une capacité leur permettant de passer inaperçus dans la foule, ce qui leur permet d'être rarement dérangés quand ils ne désirent pas être vus. Cette capacité agit également sur les souvenirs de ceux et celles qui les côtoient en ayant tendance à effacer leur présence de ceux-ci.

Les caractéristiques d'un Hybride-Elfe sont identiques à celle d'un Sorcier classique avec les modifications suivantes :

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	Humain -1	10
CON	Humain -1	10
TAI	Humain -2	9
PER	Humain +2	13
DEX	Humain +2	13
INT	Humain ± 0	11
APP	Humain -1	10
POU	Humain -2	9

MOUVEMENT :	8
POINTS DE VIE :	8-9
BAGARRE :	Variable
ARMURE :	-

COMPETENCES : Identiques à celles d'un Sorcier classique avec une petite différence pour les descendants de Yumboe.

POUVOIRS ET CAPACITES :

Anonymat : Même s'ils possèdent un physique peu commun, les Hybrides-Elfes dégagent un étrange pouvoir qui les fait passer inaperçus dans la société. On oublie souvent leur présence et il est nécessaire de se concentrer pour ne pas les oublier qu'ils se trouvent avec nous. Plus le nombre de personnes alentours est grand et plus il est difficile de se rendre compte de leur présence ou de se souvenir s'ils ont ou non participé à un événement. Cette capacité agit également sur les souvenirs des personnes présentes et a tendance à brouiller ceux-ci. Dès lors, la victime de cette capacité se souviendra de la présence d'une personne mais ses traits seront brouillés, empêchant la cible de se souvenir clairement s'il s'agissait ou non de l'Hybride-Elfe. Cette compétence passive est à la fois un don et une malédiction pour les Hybrides-Elfes, car elle leur permet d'éviter en partie les discriminations subies par les autres hybrides, mais les condamne également à ne jamais pouvoir se mettre en avant par leurs compétences, leurs exploits et leurs résultats scolaires. Cette capacité se traduit par des malus dans toutes les compétences visant à détecter ou de se souvenir de la présence du personnage, et qui dépendent du nombre de personnes présentes avec lui. Les potions de mémoire ou de concentrations permettent de contrer cette effet dans une certaine mesure.

Faiblesse magique : La magie intrinsèque des Hybrides-Elfes est plus faible que celle des Sorciers classiques. Cela se traduit par un malus supplémentaire de 10% lorsque celui-ci tente de lancer des sortilèges et de 5% lorsqu'il fabrique des potions.

Magie sans baguette : Les Hybrides-Elfes ont étonnamment plus de facilité à lancer des sortilèges sans baguette, ce qui se traduit par une diminution du malus de 5% quand ils n'emploient pas leur baguette.

Vigilance et discrétion améliorée : Leur nature elfique se traduit naturellement par un bonus de 10% dans les compétences discrétion et vigilance. De plus, l'expérience gagnée dans ces deux compétences est 1/3 supérieure à celle des Sorciers classiques.

DESCENDANTS DE YUMBOE : En plus des autres compétences possédées lors de la création du personnage, les Hybrides-Elfes yumboe possèdent un bonus à tous leurs jets de compétences de 15% quand ils tentent de dérober un objet, et à leurs jets de sauvegarde quand on tente de leur dérober l'un de leurs biens.

HYBRIDE-GÉANT



Les Hybrides-Géants sont des êtres possédant une part d'héritage génétique provenant d'un ancêtre Géant. Les Hybrides-Géants tirent des avantages de leurs deux héritages. De leurs parents Sorciers, ils tirent la capacité à employer la magie alors que leur héritage Géant les rend plus grands, plus forts physiquement tout en les dotant d'une certaine résistance à la magie. Si ce n'est leur incroyable stature, les Hybrides-Géants apparaissent comme des humains classiques, sans distinction physique particulière. Les Hybrides-Géants sont rares, car il est difficile pour un géant de dépasser son animosité suffisamment longtemps pour nouer des liens d'amour avec un humain. De plus, les Géants abandonnent souvent de tels enfants, qu'ils jugent trop petits et trop frères.

Les caractéristiques d'un Hybride-Géant sont identiques à celle d'un Sorcier classique avec les modifications suivantes :

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	Humain +3	14
CON	Humain +3	14
TAI	Humain +4	15
PER	Humain -2	9
DEX	Humain -2	9
INT	Humain ±0	11
APP	Humain -1	10
POU	Humain ±0	11

MOUVEMENT :	13
POINTS DE VIE :	14-15
BAGARRE :	Variable
ARMURE :	-

COMPETENCES : Identiques à celles d'un Sorcier classique.

POUVOIRS ET CAPACITES :

Athlétisme : Les Hybrides-Géants possèdent des capacités physiques extraordinaires. Cela se traduit par un bonus de 10% dans la compétence Athlétisme. De plus, l'expérience gagnée dans cette compétence est 1/3 supérieure à celle des Sorcier classiques.

Impatience : La plupart des Hybrides-Géants n'ont pas beaucoup de patience pour des tâches longues et complexes. Les jets de POUvoir pour se concentrer sur un tâche sont systématiquement augmentés d'une catégorie de difficulté par rapport aux humains classiques.

Inefficacité (potions pour physiologie humaine) : Les Hybrides-Géants sont incapables d'employer des potions qui ciblent une physiologie humaine, comme le Polynectar par exemple.

Langage : Les Hybrides-Géants parlent également la langue des Géants en plus de la langue du pays dans lequel ils sont nés. Cette compétence est à une maîtrise de base de 25% et une maîtrise maximale de 95%.

Magie intrinsèque : Les Hybrides-Géants sont capables de pratiquer la magie, que ce soit sous la forme de potions, ou en jetant des sortilèges avec ou sans baguette. Cette magie peut également se manifester sous d'autres formes, comme la capacité à entrevoir le futur, de modifier son corps en le métamorphosant, de communiquer avec les animaux, de lire dans les pensées ou de voir à travers les illusions magiques.

Mauvaise vue : Les Hybrides-Géants possèdent une vue plus faible que celle des humains. Quand ils effectuent un jet de PERception (vue), celui-ci se fait sur PERx4 au lieu de PERx5

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Hybrides-Géants, qui semblent être encore plus résistants à ceux-ci que les dragons. Tout sortilège lancé a 30% de chances d'échouer sur lui. Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 071 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié, voire plus, comme pour le sortilège de Stupéfixion. De plus, les sorts à durée permanente passent à durée variable (minutes). Comme pour les dragons, seuls les sortilèges visant les yeux sont pleinement effectifs sur eux.

Résistance (stupéfixion) : Il est difficile de stupéfixer un HybridesGéant.. Tout sortilège de Stupéfixion lancé sur un géant se voit affecté comme suit : malus aux action de 20% aux actions entreprises pour une durée d'une heure (3 heures pour la formule extrême). Il est donc nécessaire de lancer avec succès cinq sortilèges de ce type pour que l'Hybride-Géant finisse dans le coma (malus cumulé aux actions de 100%).

HYBRIDE GOBELIN



Un Hybride-Gobelin est un humain dont l'un des ancêtres au moins était un gobelin. Bien que plus petits et faibles physiquement que les humains classiques, les Hybrides-Gobelins possèdent une intelligence largement supérieure à ceux-ci et ont hérité de leur ancêtre Gobelin une capacité à manipuler la magie et les sortilèges grandement facilitée. Celle-ci leur permet de mieux appréhender le fonctionnement de la magie et les mécanismes entrant dans le fonctionnement des sortilèges et potions. Pour cette raison, les Hybrides-Gobelins sont des chercheurs en magie et des savants reconnus, capables de créations dépassant ce que les Sorciers sont normalement capables.

Les caractéristiques d'un Hybride-Gobelin sont identiques à celle d'un Sorcier classique avec les modifications suivantes :

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	Humain -1	10
CON	Humain ± 0	11
TAI	Humain -2	8
PER	Humain ± 0	9
DEX	Humain ± 0	9
INT	Humain +3	11
APP	Humain ± 0	10
POU	Humain +2	11

MOUVEMENT :	7
POINTS DE VIE :	9-10
COMBAT :	Variable
ARMURE :	-

COMPETENCES : Identiques à celles d'un Sorcier classique, avec ces compétences supplémentaires :

Artisanat (forge et orfèvrerie) : une au choix
Connaissance (arts de la forge et pierres précieuses) : une au choix

Langue (Gobelbabil) : Maîtrise de base 20% / Maîtrise maximale 95%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Affinité (création de sortilèges et de potions) : La grande intelligence des Hybrides-Gobelins leur permet de mieux comprendre les mécanismes qui entrent dans la création de sortilèges et de potions. Cette compréhension diminue considérablement la difficulté pour créer un nouveau sortilège ou une nouvelle potion, que ce soit au niveau du temps ou de la difficulté à le créer. Le temps à consacrer à la création d'un sortilège ou une potion est diminué de moitié, tout comme le malus à la création. Cette capacité ne fonctionne cependant que sur une seule catégorie de magie (Enchantements, Mauvais Sorts, Métamorphose, Potions) dans laquelle l'hybride se spécialisera.

Artisanat (forge et orfèvrerie) : S'il choisit la compétence artisanat (forge) ou artisanat (orfèvrerie), l'Hybride-Gobelin bénéficiera d'un bonus de compétence de 10% dans celle-ci. De plus, le gain d'expérience gagné sera de 1/3 supplémentaire à chaque jet de gain d'expérience.

Connaissance (arts de la forge et pierres précieuses) : S'il choisit la compétence connaissance (arts de la forge) ou connaissance (pierre précieuses), l'Hybride-Gobelin bénéficiera d'un bonus de compétence de 10% dans celle-ci. De plus, le gain d'expérience sera de 1/3 supplémentaire à chaque jet de gain d'expérience.

Facilités en enchantements : Les Hybrides-Gobelins ont une facilité naturelle à apprendre et à maîtriser les enchantements. Cette capacité leur donne naturellement un bonus de 10% dans la matière scolaire « enchantements », qu'ils emploient leur baguette ou non pour lancer les sorts en question. De plus, chaque jet pour gagner de l'expérience dans cette matière octroie 1/3 de point(s) en plus.

Haute intelligence : L'intelligence des Hybrides-Gobelins est largement supérieure à celle des autres humains. Leur manière de penser et d'appréhender les problèmes complexes est également différente de la leur, si bien qu'ils sont capables de résoudre problèmes et énigmes sur lesquels les autres Sorciers butent en temps normal.

Langue : Les Hybrides-Gobelins parlent la langue des Gobelins, qui se nomme le Gobelbabil. C'est un langage rude, dissonant et qui ressemble à une suite de sons gutturaux et grinçants

Magie sans baguette : Les Hybrides-Gobelins ont étonnamment plus de facilité à lancer des sortilèges sans baguette, ce qui se traduit par une diminution du malus de 10% quand ils n'emploient pas leur baguette.

HYBRIDE TROLL



Les Hybrides-Troll sont des humains qui possèdent un ancêtre Troll. Bien que très rares du fait de la violence et de l'agressivité des Trolls, qui rend difficile tout contact avec les Sorciers, on recense tout de même quelques-uns de ces hybrides au cours des derniers siècles. Les Hybrides-Troll sont connus pour leur physique disgracieux. Il n'est pas rare que leur visage soit couvert de verrues, d'acné et autres boutons en tout genre. Trapus, ils sont également légèrement difformes par rapport aux humains classiques et ont tendance à avoir une forte odeur corporelle qui incommode les autres Sorciers. La nature des Hybrides-Troll les pousse à l'agressivité et ils aiment généralement se battre pour prouver leur force et leur supériorité physique. Ils sont d'ailleurs connus pour leur grande force et la capacité à augmenter celle-ci magiquement à volonté. En contrepartie de cette force herculéenne, les Hybrides-Troll souffrent d'un intellect plus limité que la moyenne.

Les caractéristiques d'un Hybride-Troll sont identiques à celle d'un Sorcier classique avec les modifications suivantes :

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	Humain +2	13
CON	Humain +2	13
TAI	Humain +1	12
PER	Humain ±0	11
DEX	Humain -1	10
INT	Humain ±0	11
APP	Humain -2	9
POU	Humain ±0	11

MOUVEMENT :	9
POINTS DE VIE :	12
BAGARRE : Morsure	(1)
ARMURE :	-

COMPETENCES : Identiques à celles d'un Sorcier classique.

POUVOIRS ET CAPACITES :

Armes naturelles (Morsure) : Comme le Troll, l'Hybride-Troll peut occasionner des dégâts létaux à l'aide de ses dents, grâce aux puissants muscles de ses mâchoires. Lors d'un jet de Bagarre, les dégâts de morsure occasionnent 1 dégât léta.

Augmentation de force : L'héritage Troll de l'hybride lui permet d'augmenter momentanément sa force physique de 4 unités pour une durée de POUvoir minutes. Cette capacité fatigue cependant l'Hybride-Troll, qui devra ensuite se reposer pour récupérer durant une heure. Il peut utiliser cette capacité jusqu'à trois fois par jour. S'il ne se repose pas après avoir utilisé cette capacité, l'Hybride-Troll est incapable de la réutiliser jusqu'à ce qu'il se soit reposé.

Endurance supérieur : Un Hybride-Troll possède une endurance supérieure à la normale. Quand il tente un jet dans sa compétence athlétisme pour un effort physique de longue durée, il bénéficie naturellement d'un bonus de 20% à son jet, qui vient s'ajouter au pourcentage de sa compétence.

Odeur corporelle : L'Hybride-Troll dégage naturellement une forte odeur qui est considérée comme désagréable pour les autres. Celle-ci rend les jets de PERception (odorat) plus simple pour le repérer, diminuant la difficulté d'une catégorie. Les jets de perception difficiles passent à moyens, les moyens à faciles et les faciles à réussite automatique.

Sudation : l'Hybride-Troll a tendance à transpirer abondamment, ce qui va de pair avec sa forte odeur corporelle. Même quand il ne fait pas chaud ou qu'il ne fait pas d'exercice, l'Hybride-Troll a tendance à transpirer plus que la moyenne. Cette sudation empire quand il fait un effort physique.

HERITAGE : En fonction de son ancêtre Troll, l'Hybride-Troll bénéficie en plus de l'une des compétences suivantes :

🦋 **Héritage des forêts (Camouflage) :** Quand il reste totalement immobile dans la végétation, l'Hybride-Troll des forêts bénéficie d'un bonus de camouflage de 10% qui s'ajoute à sa compétence discrétion.

🦋 **Héritage des montagnes (Bagarre) :** Quand il se bat, l'Hybride-Troll des montagnes bénéficie d'un bonus de 10% à sa compétence bagarre. Ce bonus vient s'ajouter au pourcentage possédé dans cette compétence.

🦋 **Héritage des rivières (Natation) :** L'Hybride-Troll des rivières nage beaucoup mieux que la moyenne et n'a pas peur de l'eau. Quand il effectue un jet d'Athlétisme pour se déplacer dans l'eau, il le fait avec un bonus de 10%

HYBRIDE-VAMPIRE

Un être Hybride-Vampire est un être humain possédant une ascendance vampire lui venant de l'un de ses ancêtres. Assez rares, ils se fondent dans la masse des autres Sorciers car ils ne possèdent pas toutes les faiblesses et pouvoirs des vampires purs. Physiquement, ils ressemblent à un humain mais avec des traits de Vampire subtils tels que des canines légèrement plus longues que la moyenne et une peau pâle. En plus de ces attributs physiques, les Hybrides-Vampire possèdent également quelques pouvoirs de leurs ancêtres, comme une certaine résistance à la magie, une résistance naturelle aux poisons et des capacités innées. Ces capacités varient cependant d'un Hybride-Vampire à un autre. Dans le folklore Moldu, les Hybrides-Vampires sont également appelés Dhampires.

Les caractéristiques d'un Hybride-Vampire sont identiques à celle d'un Sorcier classique avec les modifications suivantes :

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	Humain +1	15
CON	Humain -2	11
TAI	Humain ±0	13
PER	Humain±0	14
DEX	Humain+1	14
INT	Humain ±0	11
APP	Humain +1	15
POU	Humain +1	15

MOUVEMENT :	8
POINTS DE VIE :	12
BAGARRE :	Griffes 30% (1) Crocs 40% (1d4-1)
ARMURE :	-

COMPETENCES : Identiques à celles d'un Sorcier classique.

POUVOIRS ET CAPACITES :

Armes naturelles (Griffes et Crocs) : Comme le Vampire, l'Hybride-Vampire peut occasionner des dégâts létaux à l'aide de ses ongles, qui sont plus solides que ceux des autres êtres humains, ainsi qu'avec ses canines pointues. Lors d'un jet de Bagarre, les dégâts de griffes occasionnent 1 dégât et ceux de morsure 1d4-1 dégâts.

Détection du sang : Un Hybride-Vampire possède la capacité innée de sentir la présence de sang, mais de manière différente de leur ancêtre. Un Hybride-Vampire est capable de déterminer si une personne est blessée et qu'elle saigne si elle se trouve à 12 mètres de lui grâce à un jet de PERceptionx3. Cela ne le renseigne cependant pas sur la nature de la blessure ni sur sa gravité.

Fascination : Les Hybrides-Vampires possèdent un fort pouvoir d'attraction sur les êtres humains, comme leurs ancêtres, même si cette capacité n'est pas aussi développée que chez ces derniers. Quand ils

parviennent à capter le regard de leur cible, celle-ci peut perdre ses moyens, ressentant un mélange d'attraction, de peur et de soumission qui les empêche d'agir. Ce pouvoir fonctionne à peu près comme le sortilège Delecto ou le sortilège de Séduction, duquel ils sont directement inspirés et qui possèdent des effets relativement similaires. Le regard d'un Hybride-Vampire charme une cible et la fascine tant que les regards ne se lâchent pas. Une fois que le contact visuel est rompu, les effets perdurent encore durant 1 round, à moins que le personnage ne subisse un contresort ou ne boive une potion qui en dissiperait les effets. La fascination ne peut cependant pas être utilisée sur une cible qui se trouve en train de combattre ou qui se trouve à plus de 3 mètres de l'Hybride-Vampire. (Opposition : APPx4/POU)

Longévité : Les Hybrides-Vampires vivent en moyenne plus longtemps que les Sorciers classiques. En règle générale, un Hybride-Vampire peut largement dépasser les 100 ans.

Morsure vampirique : Comme les Vampires, les Hybrides-Vampires peuvent mordre une personne pour se repaître de son sang. Néanmoins, ceux-ci ne peuvent pas transmettre le vampirisme. Quand il emploie la morsure vampirique, il peut choisir de n'infliger qu'un point de dégâts au lieu du 1d4-1 dégâts de la morsure classique.

Pouvoir du sang : Quand il a consommé du sang humain (un litre minimum), l'Hybride-Vampire entre dans une sorte de transe dans laquelle il voit sa valeur de mouvement augmenter de 1 et sa valeur de POUvoir augmenter de 1. Cependant, il devient également plus agressif et fermé à la négociation ou l'empathie, qui se voient diminués de 5%. Cette transe dure 1 heure environ après la consommation d'un litre de sang.

Régime alimentaire : Les Hybrides-Vampires peuvent consommer du sang, même s'ils ne sont pas autant attirés par celui-ci que leurs ancêtre. Sinon, ils se nourrissent comme des Sorciers classiques.

Résistance aux poisons : Les Hybrides-Vampires possèdent une certaine résistance face aux poisons et autres toxines. Quand un Hybride-Vampire est la cible d'un poison, la VIRulence de celui-ci est diminuée de 1. Tous les poisons et autres substances de VIRulence 1 ou inférieures sont, de fait, inefficace contre lui.

ANIMAGUS : Si un Hybride-Vampire devient Animagus, c'est souvent une chauve-souris.

FAIBLESSES :

Ail : Les Hybrides-Vampires ne craignent pas l'ail. Bien qu'ils n'en apprécient ni l'odeur, ni le goût, celui-ci ne les fait pas fuir.

Soleil : Les Hybrides-Vampires sont importunés par le soleil, qui les éblouit et qui les gêne (malus de 10% à toutes les actions nécessitant la vue lors d'ensoleillement). Celui-ci ne leur cause cependant pas de dégâts autre que des coups de soleil bien plus fréquents que la moyenne.

HYBRIDE VELANE



Un Hybride-Vélane est un humain qui possède une ancêtre Vélane. La grande majorité des Hybrides-Vélanes sont de sexe féminin, même si quelques rares cas font état d'hybrides de sexe masculin. De leur ancêtre Vélane, ces hybrides tirent une grande beauté physique et, dans une moindre mesure, une capacité à charmer les personnes de sexe opposé. De leur parent Sorcier, les Hybrides-Vélanes possèdent la capacité d'employer la magie et possèdent le droit d'utiliser des baguettes. Contrairement aux autres Hybrides, les Hybrides-Vélanes sont moins la cible de la haine des autres Sorciers, principalement parce qu'il est plus difficile de détecter leur métissage. Leur grande beauté physique et leur ressemblance avec les Sorciers classiques jouent également en leur faveur, et leur permet d'éviter la maltraitance et le racisme de nombreux Sorciers et Sorcières.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	Humain -1	10
CON	Humain -2	9
TAI	Humain ±0	11
PER	Humain ±0	11
DEX	Humain +1	12
INT	Humain ±0	11
APP	Humain +2	13
POU	Humain +1	12

MOUVEMENT :	8
POINTS DE VIE :	10
BAGARRE :	Variable
ARMURE :	-

COMPETENCES : Identiques à celles d'un Sorcier classique avec la compétence suivante en bonus :
Danse : Maîtrise de base 20% / Maîtrise maximale 90%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Affinité avec le feu : L'Hybride-Vélane n'est pas capable de convoquer des boules de feu comme son ancêtre Vélane, mais semble posséder une affinité avec les sorts de feu. Tout sortilège employant du feu ou en convoquant se lance avec un bonus de 10%.

Danse de séduction : Quand elle ou il danse, l'Hybride-Vélane déploie toute la puissance de sa magie de fascination. Il devient dès lors très difficile de résister aux effets de celle-ci. Considérer que la valeur d'APParence est augmentée de 5 pour les jets d'opposition.

Fascination hypnotique : Les Hybrides-Vélanes possèdent un fort pouvoir d'attraction sur les êtres humains de sexe opposé. Quand ils ou elles parviennent à capter le regard de leur cible, celle-ci peut perdre ses moyens, ressentant une attirance sans limite pour elle/lui et la/le faisant paraître plus belle/beau que tout autre être à ses yeux. Sous son emprise, la cible se met en avant, peut aller jusqu'à mettre sa vie en danger pour l'impressionner et mentira pour se targuer de prouesses plus fantaisistes les unes que les autres. Ce pouvoir fonctionne à peu près comme le sortilège Delecto ou le sortilège de Séduction duquel ils sont directement inspirés et qui possèdent des effets relativement similaires, mais sans commune mesure avec ce pouvoir. Quand une personne aperçoit un Hybride-Vélane, elle doit réussir un jet en opposition APPxPOU pour résister aux effets de la fascination. Si le jet est réussi, elle est immunisée à la fascination pour 12 heures sauf si l'Hybride-Vélane danse. Dans ce cas, un autre jet en opposition devra être effectué avec la nouvelle valeur d'apparence de la « danse de la séduction ». Les effets de la fascination perdurent tant que la cible voit l'Hybride-Vélane puis se dissipent en 1d4+1 minutes une fois que le contact visuel est rompu.

Magie sans baguette : Les Hybrides-Vélanes ont étonnement plus de facilité à lancer des sortilèges sans baguette ce qui se traduit par une diminution du malus de 5% quand elles n'emploient pas leur baguette.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Hybrides-Vélanes. Tout sortilège lancé a 5% de chances d'échouer Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 096 et 000, alors le sortilège est raté.

FAIBLESSES :

Tendance à la colère : Les Hybrides-Vélanes ont une nette tendance à se mettre en colère et pour des raisons qui peuvent paraître futiles. Tous les jets pour rester maître de soi se voient affectés d'un malus de 10%.

LES NON-ÊTRES

Le terme Non-Être est l'un des quatre termes employés par le Ministère de la Magie pour classifier les créatures magiques. Ces créatures sont également connues sous le nom « d'Apparition Spectrale d'Origine Non Humaine » même si le terme de Non-Être lui est préféré, car plus court à employer.

ASPECT DES NON-ETRES

Les Non-Êtres ressemblent beaucoup aux Esprits de par leur comportement, mais aussi de par leur nature intrinsèque et leurs capacités. Il s'agit cependant de créatures magiques qui ne possèdent pas d'équivalent chez les Moldus et qui n'ont jamais été vivantes dans le passé. Comme pour les Esprits, rares sont les Sorciers qui s'intéressent à ces créatures et qui les étudient. Actuellement, seul Remus Lupin est connu pour être un expert en Non-Êtres. Bien qu'il ne s'agisse que de suppositions, il est fort probable qu'un Non-Être n'apparaisse que sous certaines conditions spécifiques. De la même manière, on peut supposer que les Non-Êtres sont incapables de donner naissance à l'un de leurs semblables grâce à l'union de deux créatures de la même espèce, comme on sait que c'est le cas pour les Détraqueurs, les esprits frappeurs ou encore les Epouvantards.

« NAISSANCE » ET NATURE D'UN NON-ETRE

Même si cela n'a jamais été observé, il semblerait que ces créatures naissent en prenant leurs racines dans les émotions humaines, principalement les émotions négatives qui renferment une grande puissance. Tous les Non-Êtres, comme c'est le cas pour les objets dotés de conscience d'ailleurs, sont considérés comme étant amortels. Cet état particulier désigne le fait de ne jamais avoir été vivant et, de fait, de ne pouvoir mourir de manière naturelle. L'amortalité diffère cependant de l'immortalité dans le sens où une créature amortelle est capable d'être détruite ou renvoyée au néant.



Les Non-Êtres semblent également capables de voler dans les airs sans devoir recourir à un moyen matériel ou à un quelconque sortilège. En fonction de la forme qu'ils prennent (comme c'est le cas pour les Épouvantards), ils renoncent cependant momentanément à employer cette capacité.

Les Non-Êtres semblent également posséder une forme d'empathie et semblent capables de ressentir des émotions, ce qui permet aux Sorciers de négocier avec eux. Par exemple, certains d'entre eux peuvent ressentir la peur, la colère, respecter l'autorité en place, etc. Nombre de Sorciers préfèrent alors passer des pactes avec des Non-Êtres pour éviter de devoir se débarrasser d'eux.

DETRUIRE UN NON-ETRE

Ne s'agissant pas de créatures vivantes, il est assez difficile de se débarrasser d'un Non-Être. Les Sorciers et Sorcières ont donc inventé divers sortilèges qui peuvent chasser ces esprits en utilisant les émotions positives comme vecteur. Leur nombre pourrait également être limité en réduisant les conditions qui les engendrent, même si cette méthode reste plus difficile à mettre en place.

NON-ETRES ET MOLDUS

Bien que proches des Esprits, les Non-Êtres semblent ne pas pouvoir être perçus par les Moldus, ou à grand peine. Pour eux, ces créatures sont invisibles et leurs actions sur le monde matériel sont perçues par les Moldus comme des effets de leur imagination. Dans la grande majorité des cas, les Moldus arrivent à la conclusion que des lieux sont hantés par des fantômes ou des esprits, alors qu'ils sont en réalité occupés par des Non-Êtres.



Les Moldus peuvent cependant ressentir l'effet des Non-Êtres sur leur personne et peuvent être affectés par leurs capacités. Ainsi, un Détraqueur peut très bien s'attaquer à un Moldu, qui ne verra pas ce qui l'agresse mais qui ressentira parfaitement l'agression de ce dernier.

DETRAQUEUR



Les Détraqueurs sont des créatures issues des ténèbres et sont considérées par les Sorciers comme les créatures les plus abjectes qui puissent exister. Les Détraqueurs possèdent une apparence humanoïde et sont le plus souvent recouverts d'une large cape noire en lambeaux qui cache leurs traits. Leurs mains sont luisantes, grisâtres, visqueuses et recouvertes de croûtes. Les Détraqueurs se nourrissent de la joie des êtres vivants, les plongeant dans un désespoir profond et une tristesse sans bornes. Ils sont aussi capables d'aspirer l'âme d'une personne, ne laissant de leur victime qu'une coquille vide. Les Détraqueurs se déplacent en lévitant au-dessus du sol à quelques centimètres de celui-ci. Ils sont incapables de traverser la matière solide. Les Détraqueurs n'ont pas de genre. Ils grandissent dans des lieux sombres, là où les ténèbres se concentrent.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+3	10
CON	0	0
TAI	2d6+6	15
PER	2d6+6	15
DEX	3d6+3	13-14
INT	2d6+3	10
APP	3d6+3	13-14
POU	3d6+6	16-17

MOUVEMENT : 10
POINTS DE VIE : 0
BAGARRE : 40% Absorption
ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 35% ; **Discrétion :** 60% ; **Empathie :** 10% ; **Esquive :** 50% ; **Orientation :** 35% ; **Survie :** 40% ; **Vigilance :** 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Absorption (bonheur) : Quand il se trouve à portée de contact de sa cible, un Détraqueur peut effectuer un jet de combat pour se nourrir. Il prend alors une longue et lente inspiration qui produit une sorte de râle qui absorbe toute la joie de sa proie. Si on lui en donne le temps, un Détraqueur se nourrira jusqu'à réduire sa proie à quelque chose qui lui ressemble : un être maléfique, dépourvu d'âme. Une personne qui subit son pouvoir ne garde plus en mémoire que les pires moments de sa vie durant POUvoir du Détraqueur heures. Cet état de tristesse se manifeste par une sorte d'apathie et de résignation, qui se traduit par un malus à toutes les actions de 25%. Le chocolat est un excellent remède contre le malaise que provoquent les Détraqueurs, même si son effet n'est que passager et qu'il doit être consommé toutes les heures jusqu'à ce qu'ils ne cessent.

Amortalité : Comme tous les Non-Êtres, les Détraqueurs sont considérés comme amortels, ce qui signifie qu'ils n'ont jamais été vivants et qu'ils ne peuvent pas mourir de mort naturelle. Ils peuvent cependant être détruits ou conjurés par d'autres méthodes magiques.

Annihilation (magie) : Un contact prolongé avec un ou plusieurs Détraqueurs peut annihiler les pouvoirs magiques d'un Sorcier.

Aura de tristesse : Quand une personne s'approche à une distance équivalente ou inférieure à celle de la valeur de POUvoir d'un Détraqueur, toute sensation de plaisir, tout souvenir heureux disparaît. Opposition (POUxPOU). Une personne subissant l'aura de tristesse d'un Détraqueur subit un malus de 10% à toutes ses actions. Toute personne entrant dans l'aura d'un Détraqueur a également l'impression que la lumière autour d'elle baisse et que les ténèbres s'épaississent.

Aveugle : Les Détraqueurs sont aveugles et ne s'orientent que grâce à leur capacité à détecter le bonheur.

Baiser du Détraqueur : Le Baiser du Détraqueur représente son arme la plus puissante. Pour ce faire, le Détraqueur retire sa cagoule, referme sa mâchoire sur la bouche de sa victime et aspire son âme. Bien que ne mourant pas, sa victime n'est alors plus qu'un corps vide, incapable de la moindre action.

Détection du bonheur : Un Détraqueur peut détecter le bonheur en un lieu et est naturellement attiré par celui-ci. Sur un jet de PERceptionx5, il peut déterminer la présence d'une personne dans un rayon de POUvoir x 50 mètres. Cette portée augmente si plusieurs personnes se trouvent sur un même lieu, augmentant de 5 mètres par point de POUvoir à chaque nouvelle personne. Cette détection permet aux Détraqueurs de différencier deux personnes qui ne sont pas dans le même état d'esprit

ou déterminer laquelle des deux représente la meilleure proie. Deux personnes dans le même état d'esprit ne peuvent cependant pas être différenciées avec cette détection.

Langage : Les Détraqueurs sont capables de communiquer avec les Sorciers sous une certaine forme et sont suffisamment intelligents pour comprendre et suivre des instructions qui leurs sont données.

Régime alimentaire (bonheur) : Un Détraqueur se nourrit du bonheur et de la joie de sa proie. Bien qu'il puisse théoriquement se nourrir de tout être vivant, il préfère les humains, sur lesquels ses pouvoirs fonctionnent le mieux.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Détraqueurs. Tout sortilège lancé a 15% de chances d'échouer Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 086 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié. De plus, les sortilèges à durée permanente voient leurs effets passer à une durée variable (minutes)

GARDIENS : Les Détraqueurs sont souvent employés comme gardiens de lieu, comme ce fut le cas pour la prison pour Sorciers d'Azkaban ou pour l'école pour jeunes Sorciers de Poudlard en 1996. En contrepartie, les Détraqueurs obtiennent le droit de se nourrir des personnes qui tentent de s'introduire dans les lieux gardés.

ORGANISATION SOCIALE ET CHASSE : Les Détraqueurs semblent chasser les proies en groupes de taille variable, allant de petits groupes de deux Détraqueurs à de grands groupes de plus de vingt individus. Ils attaquent en encerclant d'abord leurs cibles, coupant toute évasion, puis en descendant sur elles tous à la fois pour se nourrir.

NEUTRALISATION : Le seul et unique moyen de neutraliser temporairement un Détraqueur est d'utiliser le sortilège du Patronus. Les Patronus incorporels peuvent les ralentir alors que les corporels peuvent les repousser. D'autres méthodes peuvent diminuer les capacités des Détraqueurs, comme l'emploi de l'Occlumencie pour bloquer ses pensées.

DESTRUCTION : La nature amortelle des Détraqueurs fait qu'ils ne peuvent pas être tués, seulement repoussés. Néanmoins, leur multiplication peut être stoppée si on neutralise le lieu où ils prennent corps, en déplaçant les habitants par exemple ou en éliminant les ténèbres qui règnent en ces lieux. En l'absence de nourriture, certains Détraqueurs peuvent même cesser d'exister.

CLASSEMENT SELON DE MDLM : XXXXX

ÉPOUVANTARD



Un Épouvantard est une créature possédant la capacité de changer d'aspect à volonté. En fonction de la personne se trouvant en face de lui, il adoptera toujours la forme la plus effrayante possible. A l'instar des Détraqueurs et des esprits frappeurs, l'Épouvantard est un Non-être, soit une créature qui n'a jamais été vivante aux sens premier du terme. L'Épouvantard se nourrit des émotions humaines, dans lesquelles il prend racine. Celles-ci le rendent plus fort et lui permettent de grandir en taille et en puissance. Même si les Moldus peuvent ressentir d'une certaine manière la présence des Épouvantards, voire même les entrevoir brièvement, ils se convaincront toujours que ceux-ci ne sont que le fruit de leur imagination.

CARACTERISTIQUES : Identiques à celles de la créature qu'il incarne à la différence que celle-ci sont toujours équivalentes aux valeurs moyennes auxquelles on retire de 1 à 5 points pour un minimum de 1. Seule la PERception de la créature reste la même :

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	Variable	Moyenne -1 à 5
CON	Variable	Moyenne -1 à 5
TAI	Variable	Moyenne -1 à 5
PER	2d6+6	15
DEX	Variable	Moyenne -1 à 5
INT	Variable	Moyenne -1 à 5
APP	Variable	Moyenne -1 à 5
POU	Variable	Moyenne -1 à 5

MOUVEMENT : Varie
POINTS DE VIE : 12
BAGARRE : Varie
ARMURE : Varie

COMPETENCES : Identiques à celles de la créature incarnée mais amoindries.

POUVOIRS ET CAPACITES :

Amortalité : Comme tous les Non-Êtres, les Epouvantards sont considérés comme amortels, ce qui signifie qu'ils n'ont jamais été vivants et qu'ils ne

peuvent pas mourir de mort naturelle. Ils peuvent cependant être détruits ou conjurés par d'autres méthodes magiques.

Détection des peurs : Un Épouvantard peut détecter les peurs les plus profondes d'une personne grâce à un jet de PERceptionx5. Cette perception est instantanée quand une personne se trouve en face de lui, mais peut causer quelques problèmes quand un groupe de personnes l'entoure, mélangeant diverses formes intermédiaires.

Forme terrifiante : L'apparence véritable d'un Épouvantard est inconnue. Dès qu'elle est en présence d'une personne, cette créature est capable de changer d'apparence en un instant, incarnant alors la forme la plus terrifiante possible pour cette personne qui lui fait face. Néanmoins, lorsqu'un Épouvantard se retrouve face à un groupe de personnes et qu'il tente de toutes les effrayer en même temps, il arrive qu'il prenne une forme alternative combinant plusieurs craintes. Sous sa forme terrifiante, la créature peut totalement paralyser d'effroi une personne qui doit réussir un jet de POUvoir x3 pour y résister. Dans le cas contraire, elle est incapable de la moindre action autre que celle de fuir la créature. Les changements d'apparence d'un Épouvantard sont instantanés et émettent un bruit ressemblant à un claquement de fouet.

Incarnation affaiblie : L'Épouvantard ne se contente pas de prendre l'apparence d'une créature, il s'incarne en elle en quelque sorte, si bien qu'il peut devenir extrêmement dangereux. Un Épouvantard s'incarnant en Spectre de la Mort, en Dragon ou en Détraqueur possèdera les mêmes capacités que ceux-ci et pourra alors en faire usage sans restriction ou presque. En effet, même s'il devient la réplique exacte de la créature issue des peurs de sa proie, ses capacités seront amoindries. Cet affaiblissement sera toujours fonction de la puissance première de l'Épouvantard. Plus celui-ci s'est nourri des peurs de ses proies et plus cet affaiblissement est faible. Les plus anciens et plus puissants des Épouvantard sont presque aussi puissants que les créatures qu'ils incarnent et doivent alors être éliminés.

Régime alimentaire (peur) : Un Épouvantard se nourrit de la peur de sa proie, ce qui lui permet de grandir de manière indéfinie. On citera, par exemple, le cas d'un Épouvantard sévissant en Ecosse au XX^{ème} siècle. Totalemant noir et possédant des yeux d'un blanc éblouissant, il fut surnommé le Croque-mitaine Hurlant car il effrayait tous les habitants de Strathully. Il se nourrit tant de leurs peurs, qu'il acquit une stature proche d'un dragon adulte.

NEUTRALISATION : Les Épouvantard peuvent être vaincus par l'enchantement Riddikulus. Maîtriser ce sortilège nécessite une grande concentration mentale car il demande au lanceur de trouver la forme la plus ridicule possible pour l'Épouvantard. Privé de sa capacité terrifiante celui-ci s'affaiblit sous les rires de sa cible pour disparaître en une volutes de fumée.

ESPRIT FRAPPEUR



Un esprit frappeur – également connu sous le nom de poltergeist – est une entité généralement informe et invisible. Cependant, quelques rares d'entre eux peuvent posséder une forme physique, comme Peeves qui occupe l'école pour jeunes Sorciers de Poudlard. Les esprits frappeurs se manifestent en semant la pagaille et en créant des perturbations audibles et cinétiques. Ils apparaissent quelques fois dans des maisons Moldues, mais semblent avoir une préférence pour les endroits fréquentés par des jeunes et des adolescents, dont les émotions sont plus fortes que celles des adultes, ce qui contribue à les créer. Contrairement aux Esprits, les Esprits frappeurs sont suffisamment tangibles pour pouvoir affecter la matière. De fait, ils sont aussi affectés par des sortilèges qui agissent sur les vivants comme le sortilège de bloque-langue ou Wadiwashi.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+3	10
CON	0	0
TAI	(2d6+3)	(10)
PER	3d6+3	13-14
DEX	3d6+3	13-14
INT	2d6+3	10
APP	2d6+1	8
POU	2d4	5

MOUVEMENT : 7
POINTS DE VIE : Amortalité
COMBAT : 35%
ARMURE : -

COMPETENCES :

Camouflage : 60% ; **Discrétion** 60% ; **Empathie** : 15% ; **Esquive** : 40% ; **Orientation** : 55% ; **Survie** : 10% ; **Vigilance** : 65% ; **Voler** : 55%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Amortalité : Comme tous les Non-Êtres, les Esprits frappeurs sont considérés comme amortels, ce qui signifie qu'ils n'ont jamais été vivants et qu'ils ne peuvent pas mourir de mort naturelle. Ils peuvent cependant être conjurés par d'autres méthodes magiques.

Indestructible : Les esprits frappeurs sont des créatures indestructibles issues du chaos.

Informe : Les Esprits frappeurs sont dépourvus de forme physique, à de rares exceptions près.

Interaction avec la matière : Les Esprits frappeurs peuvent déplacer les objets en fonction de leur force physique. Ils peuvent par exemple dévisser des lustres, écrire des mots grossiers sur des tableaux, lancer des ballons d'eau sur les gens, lancer des bâtons de marche sur les gens, fourrer des trous de serrure avec du chewing-gum, etc.

Invisibilité : Les Esprits frappeurs sont, à de rares exceptions près, invisibles

Régime alimentaire : Selon toute vraisemblance, les Esprits frappeurs se nourrissent du chaos d'un lieu. De fait, si ce lieu est laissé assez longtemps désert, ils ne mourraient pas mais cesseraient tout simplement d'exister, au moins jusqu'à ce que le lieu redevienne plus chaotique.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Esprits frappeurs. Tout sortilège lancé a 15% de chances d'échouer Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 086 et 000, alors le sortilège est raté. Les autres sortilèges voient leurs effets diminués de moitié. De plus, les sortilèges à durée permanente voient leurs effets passer à une durée variable (minutes)

ATTACHEMENT : Les Esprits frappeurs hantent un endroit spécifique. Celui-ci est généralement habité par un grand nombre d'adolescents et possède le plus souvent une habitation. Ils hantent parfois les maisons des Moldus et sont très attachés à l'endroit qu'ils hantent, il est impossible de les en déloger. Le seul et unique moyen qu'un Esprit frappeur quitte un lieu est qu'il décide de lui-même de le faire

ESPRIT FRAPPEUR CORPOREL : Sous certaines conditions encore inconnues, un Esprit frappeur peut prendre forme physique, comme ce fut le cas pour Peeves. Certaines théories prétendent que le chaos régnant en permanence dans une école pleine de jeunes Sorciers et Sorcières favorise le processus. Quand il possède une corporalité, sa valeur de Taille devient effective.

CLASSIFICATION MDLM : XX

PITIPONK



Un Pitiponk est une créature magique minuscule, à une seule jambe, avec l'apparence d'une fumée bleue, grise ou blanche. Il a une propension pour attirer les voyageurs hors de leurs sentiers durant la nuit, dans les marais traîtres ou les zones humides, en se faisant passer pour la lumière d'une lampe. Ils sont considérés comme des nuisibles farceurs qui se délectent du malheur des êtres magiques ou non. Les Pitiponks peuvent agir comme des éteignoirs et propulser les flammes des lampes sur leurs porteurs pour leur causer de graves blessures. Les Pitiponks émettent de petits cris et grognements. Les Pitiponks possèdent également le nom de Feux Follets en Angleterre et dans les légendes Moldues.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	(2d6)	(7)
CON	0	0
TAI	1d4+1	3-4
PER	3d6+3	13-14
DEX	3d6+3	13-14
INT	2d6	7
APP	1d4+1	3-4
POU	2d6	7

MOUVEMENT : 6*
POINTS DE VIE : 0
COMBAT : -
ARMURE : -

COMPETENCES :

Camouflage : 55% ; **Discrétion** 60% ; **Empathie** : 30% ; **Esquive** : 50% ; **Orientation** : 55% ; **Survie** : 20% ; **Vigilance** : 65% ; **Voler** : 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Amortalité : Comme tous les Non-Êtres, les Pitiponks sont considérés comme amortels, ce qui signifie qu'ils n'ont jamais été vivants et qu'ils ne peuvent pas mourir de mort naturelle. Ils peuvent cependant être détruits ou conjurés par d'autres méthodes magiques.

Camouflage : Le Pitiponk sait se faire passer pour une fumée inoffensive. Sous cette forme, un jet de PERception x3 est nécessaire pour distinguer la créature.

Contrôle des flammes : Les Pitiponks sont capables de contrôler les feux de petite taille. Ils peuvent, par exemple, récupérer les flammes d'une lampe à bougie pour s'en servir contre les porteurs. Une fois les flammes récupérées, celles-ci peuvent être envoyée sur une cible située à une quinzaine de mètre pour lui causer 1d4-1 dégâts. De plus, la cible a 50% de voir ses affaires s'enflammer. Tant que les flammes sont sous le contrôle du Pitiponk, celui-ci peut se balader avec.

Intangible : Comme tous les Esprits, le Pitiponk ne possède pas de corps physique, ce qui l'immunise à de nombreux sortilèges et affectations. Par exemple, celui-ci est insensible aux poisons qui affectent les vivants. La majeure partie des sorts agissant sur la matière ne sont donc d'aucun effet sur lui. Le Pitiponk peut également traverser la matière à volonté.

Tromperie : Les Pitiponks possèdent la capacité de brouiller les pistes praticables, de créer de fausses indications de directions ou de fausser la perception de ceux qui évoluent dans les marais. Quand une personne évolue dans un marais habité par des Pitiponks, il doit réussir un jet de PERceptionx3 pour ne pas être trompé par les fausses indications laissées par ceux-ci.

DESTRUCTION DES PITIPONK : En règle générale, on peut éviter la confrontation avec un Pitiponk en restant hors de portée de sa capacité à contrôler les flammes. Si ce n'est pas le cas, on procédera à sa destruction de la manière suivante :

- ✦ L'isoler dans une zone où il ne peut pas fuir.
- ✦ On emploie ensuite le sort de Lumière sur lui pour qu'il se solidifie.
- ✦ On emploie ensuite un sort de Repousse créature ou de repoussement à trois ou quatre reprises pour détruire la créature solidifiée

FAIBLESSE : Les Pitiponks sont sensibles à la lumière magique, qui les solidifie et les rend tangibles. Sous cette forme, ils peuvent alors être détruits. Si on ne détruit pas totalement la créature solidifiée, les morceaux se retransforment en fumée qui reforme la créature initiale.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

MALADIES, MALEDICTIONS MAGIQUES ET ETRES ISSUS DE LA MAGIE NOIRE

Qui dit magie dit nécessairement maladies magiques et malédictions en tout genre. Certains Êtres sont ainsi susceptibles de subir différentes afflictions durant leur vie, afflictions qui pourront profondément les changer, aussi bien physiquement que magiquement. Bien que n'étant pas une catégorie de classification officiellement proposée par le Ministère de la Magie, les Êtres maudits ou ayant contracté une maladie magique sont si différents des Êtres plus classiques présentés auparavant qu'un chapitre entier leur sera consacré dans cette encyclopédie.



MALADIES MAGIQUES

Il existe de très nombreuses maladies magiques. Certaines sont bénignes alors que d'autres, beaucoup plus conséquentes, modifient le corps et l'esprit de celui qui la subit.

On pourra citer quelques exemples de maladies bénignes pour lesquelles on connaît des remèdes comme la dragoncelle, qui est une maladie contagieuse qui rend le teint verdâtre et le visage grêlé, et l'éclabouille, qui couvre le visage de la victime de pustules.

D'autres maladies plus virulentes existent également et nécessitent de lourds traitements dans des hôpitaux magiques comme celui de Sainte Magouste. On pourra citer la disparition pathologique, qui fait disparaître petit à petit le malade, l'éclabouille cérébrume, qui est une variante particulièrement virulente de l'éclabouille et qui provoque la confusion et la perte de la mémoire, ou encore l'Oreillongoules et la Scrofulite, qui ne touchent que les Sorciers.

D'autres maladies peuvent s'attaquer à des créatures magiques comme les dragons qui peuvent subir le Syndrome de Squabb ou la Gale des dragons. Dans leur cas, ces maladies peuvent se soigner.

De manière générale, et même si la magie des Sorciers est capable de soigner de nombreuses maladies et afflictions, il existe certaines d'entre elles qui sont, encore à l'heure actuelle, incurables.

MALEDICTIONS MAGIQUES

Il existe de nombreuses malédictions magiques qui se manifestent sous diverses formes et à divers niveaux de puissance. Bien qu'on ne sache que très peu de choses sur la contraction de telles malédictions, il est fort à parier que les malédictions proviennent d'une forme de magie noire employée par des Sorciers peu scrupuleux du règlement du Ministère de la Magie.

Entre autres malédictions, on pourra citer les Malédictions du Sang. Astoria Malfoy souffrait d'une telle malédiction, qui avait été jeté sur l'un de ses ancêtres et qui lui laissait une santé fragile. Nagini souffrait également d'une malédiction du sang particulièrement puissante, qui lui permettait certes de se changer en serpent, mais qui la condamnait, à terme, à rester sous cette forme. Pour cette dernière, cette malédiction portait le nom de Maledictus.



La rétention de magie, quand on est un jeune Sorcier, peut également provoquer une malédiction particulièrement puissante qui ronge le Sorcier de l'intérieur et qui, à terme, provoquera sa mort. Elle leur permet également de se changer en maelström de ténèbres détruisant tout sur son passage et ne pouvant plus être contrôlé par le Sorcier. Cette malédiction particulière porte le nom d'Obscurial et ne peut, à l'heure actuelle, pas être soignée.

ÊTRES ISSUS DE LA MAGIE NOIRE

La Magie Noire est capable de créer des créatures considérées comme des Êtres, mais qui ne sont plus tout à fait vivantes. Les Zombies ou Inferius en sont quelques exemples connus, même s'il existe probablement plusieurs dizaines de créatures semblables à travers le monde de la magie.



INFERIUS



Un Inferius est un cadavre d'être humain qui a été ensorcelé par un mage noir pour lui obéir. Possédant un corps squelettique, un teint blafard et des yeux laiteux, on les trouve principalement à Haïti, même si cette pratique de magie noire se retrouve partout dans le monde. Ceux-ci peuvent être employés pour garder des objets dans des lieux comme des grottes, des caves ou des catacombes. Il est facile d'identifier un Inferius grâce à son regard vide et laiteux et ses yeux enfoncés dans ses orbites, mais aussi grâce à son corps squelettique rendu blafard par l'absence de circulation sanguine. Outre cet aspect commun, les Inferii ressemblent encore à l'Être duquel ils sont issus et peuvent donc posséder des caractéristiques physiques variés comme des cheveux ou non, blancs ou d'autres couleurs être grands ou petits, hommes ou femmes voir même, dans certains cas plus rares, des enfants.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+8	15
CON	0	0
TAI	3d6	11-12
PER	3d6+3	13-14
DEX	2d6+8	15
INT	0	0
APP	1d4+3	5-6
POU	2d6	7

MOUVEMENT : 10
POINTS D'INTEGRITE: Spécial
COMBAT : Crocs 55% 1d4
 Griffes 50% 1d6
ARMURE : -

COMPETENCES :

Acrobatie : 45% ; **Discrétion** 50% ; **Esquive :** 50% ; **Orientation :** 15% ; **Vigilance :** 50%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Agressivité : Un Inferi, ne peut s'empêcher d'attaquer ceux qui le dérangent. Quand il est en présence d'un Être le dérangent dans sa tâche, ou représentant un danger pour son maître, il se mettra à l'attaquer violemment. Les attaques d'Inferii sont si violentes qu'il ne reste bien souvent rien du cadavre de sa cible une fois celle-ci neutralisée.

Capacités physiques hors norme : Les Inferii possèdent une grande force physique, suffisante pour tuer un humain ou le traîner une fois mort. En raison de leur force supérieure et de leur vitesse surprenante, ils sont particulièrement dangereux quand ils attaquent en masse et sont difficiles à distancer.

Ensorcellement (peur du feu) : Le feu étant la seule faiblesse connue des Inferii, leur maître les ensorcelle pour que ceux-ci craignent et évitent autant que faire se peut le feu sous toutes ses formes.

Ensorcellement (tâches) : Le maître de l'Inferius peut ensorceler ce dernier pour qu'il accomplisse certaines tâches comme garder et défendre une place ou un objet, attaquer une personne, creuser quelque chose, détruire quelque chose, etc. Lorsque la tâche qu'il doit accomplir ne se présente pas, un Inferius retournera pendant quelques temps à son état de simple cadavre. Dans cette immobilité totale, il ne s'activera à nouveau que quand l'une de ses tâches se présentera à nouveau.

Insensibilité (douleur) : Un Inferius est naturellement insensible à la douleur et ne subira aucun malus en cas de blessures graves.

Insensibilité (émotions) : Un Inferius ne ressent plus les émotions et ne peut, de ce fait, pas faire preuve d'empathie ou être effrayé.

Insensibilité (fatigue) : Les Inferii ne possédant pas de valeur de CONStitution car n'étant plus vivants, ils sont naturellement immunisés à la fatigue et à ses effets, tout comme aux dégâts dits non-létaux.

Intemporalité : Le corps des Inferii est protégé par la magie et, une fois créé, ne subit plus les dégâts du temps. Tant qu'ils ne sont pas détruits par le feu, ceux-ci restent tels qu'ils étaient lors de leur création.

Langage : Une fois ensorcelé par son maître, l'Inferius est capable de parler si celui-ci lui en donne l'ordre

Pantin : L'Inferius n'est rien d'autre qu'un pantin dépourvu d'intelligence. Bien qu'étant un avantage pour son maître, qui s'évite ainsi

désobéissance et rébellion de sa part, il s'agit également d'un inconvénient. Dans le cas où l'Inferius se trouve dans des situations imprévues, il ne sera pas en mesure de surmonter un problème pour lequel il n'aura pas été conditionné.

Points d'intégrité : Étant morts, les Inferii ne possèdent pas de points de vie à proprement parler. Ceux-ci sont remplacés par des points d'intégrité, un peu comme des objets. Une fois les points d'intégrité arrivés à 0, la créature est considérée comme incapable de continuer à se battre car son corps est réduit en pièces. Ne possédant pas de valeur de constitution, les points d'intégrité d'un Inferius sont équivalents à la valeur de pouvoir du Sorcier qui l'a créé. Un Inferius ayant perdu la totalité de ses points d'intégrité est considéré comme incapable de se battre mais n'est pas mort pour autant. Leur seul moyen de se débarrasser définitivement de cette créature est d'employer le feu.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur l'Inferius. Tout sortilège lancé a 25% de chances d'échouer Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 076 et 000, alors le sortilège est raté. De plus, de nombreux sorts provoquant des saignements ou de l'épuisement (dégâts non-létaux) sont inefficaces contre eux car ils ne possèdent ni sang, ni endurance.

CREATION D'INFERII : La création d'un Inferius n'est pas chose aisée et nécessite une excellente connaissance et maîtrise de la magie noire pour parvenir à un résultat acceptable. Il s'agit d'une branche particulière de la magie noire appelée nécromancie. Contrairement à une croyance fortement ancrée dans le monde des Sorciers, il n'est pas nécessaire qu'une personne soit tuée par magie pour pouvoir devenir un Inferius par la suite.

FAIBLESSES :

Feu : Les Inferii sont très sensibles au feu, qui leur occasionne des dégâts deux fois plus importants qu'à une autre créature vivante. Il s'agit du seul moyen connu pour se débarrasser définitivement d'un Inferius ou de se protéger efficacement d'eux quand ils attaquent en groupe.

Lumière : Les Inferii n'apprécient pas la lumière, qui les fera momentanément reculer sans pour autant abandonner le combat. Les sortilèges de lumière permettent cependant de se protéger d'eux le temps de fuir quand ceux-ci ne sont pas trop nombreux à attaquer.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

LOUPS-GAROU



Le Loup-garou est un être humain atteint d'une maladie nommée lycanthropie. Chaque mois, à la pleine lune, il se transforme en une créature semblable à un loup mais possédant des yeux humains. La lycanthropie est incurable, et nombreux sont les humains – Moldus ou Sorciers – qui meurent avant de devenir des Loup-garou. Contrairement aux légendes moldues, l'argent ne fait rien au Loup-garou, mais peut refermer les blessures occasionnées par ceux-ci quand il est mélangé à du Dictame.

Les caractéristiques du Loup-garou sont identiques à celle de l'humain qu'il était avant sa transformation avec les modifications suivantes :

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	Humain +3	16
CON	Humain -2	11
TAI	Humain ± 0	13
PER	Humain +1	14
DEX	Humain +1	14
INT	Humain ± 0	11
APP	Humain -1	12
POU	Humain ± 0	13

MOUVEMENT : 9
POINTS DE VIE : 12
COMBAT : +10%
ARMURE : -

COMPETENCES :
 Identiques à celles du Sorcier ou du Moldu avant sa transformation

POUVOIRS ET CAPACITES :

Auto-scarification : Quand il ne trouve personne à attaquer lors de sa transformation, le Loup-garou s'attaquera lui-même par pure frustration, s'infligeant des blessures qui laisseront de nombreuses cicatrices.

Blessures : Toute morsure ou égratignure provenant d'un Loup-garou, sous forme humaine ou animale, laissera des cicatrices permanentes. Sans traitement adapté, les blessures de Loup-garou sont mortelles.

Haine (humains) : Les Loup-garou vouent une haine sans borne aux humains quand ils sont sous leur forme lupuline. Transformés, ils attaqueront tout humain qui se présentera devant eux afin de les tuer et de s'en nourrir.

Lycanthropie : Un Loup-garou se transforme à chaque pleine lune en une créature semblable à un loup. Les seules différences avec un loup classique sont son museau plus court, sa queue moins fournie et les pupilles de ses yeux. Pour connaître les caractéristiques du Loup-garou sous sa forme de loup, se référer au « Bestiaire des Animaux Fantastiques ». Un Loup-garou ne peut pas choisir de se transformer ou non, mais s'il consomme une potion tue-loup, il pourra garder son esprit humain lors de sa transformation. S'il ne le fait pas, il devient extrêmement agressif envers les humains et tentera par tous les moyens de les tuer, même s'il s'agit de ses meilleurs amis. De plus, un Loup-garou garde en mémoire tous les événements qui se sont déroulés durant sa transformation, ce qui les tourmente une fois celle-ci terminée.

Morsure infectieuse : Un Loup-garou mordant un être humain durant la pleine lune lui transmettra sa maladie. Si la victime survit, elle deviendra à son tour un Loup-garou. La maladie survient donc quand la salive du Loup-garou se mélange au sang de sa victime.

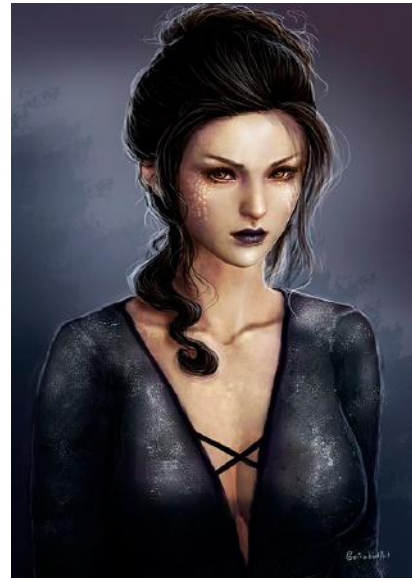
MALADIE (LYCANTHROPIE) : La Lycanthropie est une maladie magique incurable. Elle touche aussi bien les Moldus que les Sorciers, même si ces derniers semblent plus nombreux. Cela s'explique par le fait que les Moldus ont plus de chances de mourir quand ils contractent cette maladie. Dans le monde de la magie, cette affliction est telle que les Sorciers qui en souffrent préfèrent souvent mourir plutôt que de continuer à vivre avec elle.

SOIGNER UNE BLESSURE DE LOUP : Un mélange d'argent en poudre et de Dictane appliqué sur une morsure fraîche scellera la blessure et permettra à la victime de vivre comme un Loup-garou.

MAITRISER LA TRANSFORMATION : La potion Tue-Loup, inventée par Damoclès, permet au Loup-garou de garder son esprit humain pendant la transformation.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

MALEDICTUS



Une Maledictus est une femme atteinte d'une malédiction de sang particulière qui lui permet de se transformer en une créature animale. La nature même de la créature en laquelle se transforme une Maledictus dépendra de la nature de la malédiction lancée sur elle. Étant donné que seules les femmes peuvent être maudites de la sorte, leurs enfants, s'ils sont de sexe masculin, en seront dépourvus. Leurs filles, par contre, subiront la même malédiction et se transformeront en un animal identique à celui de leur mère. À terme, une Maledictus restera emprisonnée sous la forme d'un animal.

Les caractéristiques de la Maledictus sont identiques à celle de l'humaine qu'elle était avant sa malédiction avec les modifications suivantes :

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	Humain ± 0	10-11
CON	Humain -2	8-9
TAI	Humain ± 0	10-11
PER	Humain +2	12-13
DEX	Humain ± 0	10-11
INT	Humain ± 0	10-11
APP	Humain ± 0	10-11
POU	Humain +2	12-13

MOUVEMENT : 9
POINTS DE VIE : 9-10
COMBAT : Variable
ARMURE : -

COMPETENCES :

Identiques à celles des Sorciers lorsqu'elle se trouve sous sa forme humaine.

POUVOIRS ET CAPACITES :

Héritage animal : La Maledictus est étroitement liée à sa forme animale, qui lui confère, contrairement à un simple Animagus, certaines capacités et compétences propre quand elle se trouve sous sa forme humaine. La Maledictus possède naturellement +10% dans deux compétences liées à son animal, un sens plus développé que la moyenne, ce qui se traduit par des jet de PERception x5 (x6 pour la vue) pour celui-ci, et certaines capacités magiques (Fourchelanguage, Occlumancie, Legilimancie, Troisième Œil, etc.).

Métamorphose bestiale : La Maledictus peut se changer en une bête dont la nature dépend de sa malédiction. Il peut s'agir d'un serpent, d'un loup, d'une panthère ou possiblement d'autres créatures magiques. Sous cette nouvelle forme, la Maledictus acquiert les caractéristiques de la bête ainsi que ses éventuelles capacités et pouvoirs magiques si elle en possède. La Maledictus essaie cependant de ne pas employer cette métamorphose trop souvent car celle-ci peut être définitive. Cette métamorphose est volontaire et ne nécessite aucun jet de compétence particulière pour passer d'une forme à une autre.

Longévité humaine : Même si la personne souffrant de la malédiction se transforme définitivement en une créature avec une espérance de vie plus courte que celle d'un humain, son espérance de vie ne diminue pas et reste identique à celle d'un humain classique.

Métamorphose définitive : La Maledictus ne peut se changer qu'un certain nombre de fois en bête durant son existence avant de rester bloqué définitivement sous cette forme. Contrairement aux Animagus qui peuvent regagner à volonté leur forme humaine, ou y être ramené de force par le sortilège d'Humanité, il est impossible de faire marche arrière une fois que la Maledictus est changé définitivement en bête.

NATURE DE LA MALEDICTION : La nature de la malédiction dont souffre la Maledictus varie grandement d'une famille à une autre et se traduit par une transformation en une bête différente. Il n'est pas certains si la Maledictus doit être une Moldu ou une Sorcière pour que la malédiction du sang fonctionne. Les seuls cas recensés ne font pas mention de porteur de baguette, aussi les deux possibilités sont-elles à envisager. Il est également possible qu'une Maledictus issue d'une Moldue puisse développer certaines capacités magiques du fait de son nouveau statut. Une Maledictus n'est pas une créature malveillante de nature, mais sa condition particulière rend ses relations tendues avec le monde des Sorciers.

TRANSMISSION DE LA MALEDICTION : La malédiction du Maledictus se transmet uniquement aux femmes par la mère. La fille hérite donc de cette malédiction et pourra la transmettre à son tour à ses filles.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

OBSCURIAL



Il peut arriver qu'un Sorcier refoule ses pouvoirs magiques en lui pour les empêcher de se manifester. Ce faisant, il crée en lui une entité magique nommée Obscurus. Un porteur d'Obscurus devient lui-même un Obscurial. Dans la quasi-totalité des cas, l'Obscurus apparaît chez le Sorcier quand il n'est encore qu'un enfant. Pour qu'un Obscurus se forme, il faut généralement que le jeune Sorcier soit victime de violences physiques et/ou mentales.

Les caractéristiques de l'Obscurial sont identiques à celle de l'humain qu'il était avant sa malédiction avec les modifications suivantes :

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	Humain ± 0	10-11
CON	Humain -1	9-10
TAI	Humain ± 0	10-11
PER	Humain +2	12-13
DEX	Humain ± 0	10-11
INT	Humain ± 0	10-11
APP	Humain ± 0	10-11
POU	Humain -1	9-10

MOUVEMENT : 9
POINTS DE VIE : 10
COMBAT : Variable
ARMURE : -

COMPETENCES :
Identiques à celles des Sorciers lorsqu'il se trouve sous sa forme humaine.

POUVOIRS ET CAPACITES :

Excorporation : Quand un Obscurial libère son Obscurus, ses yeux deviennent blancs et sa forme physique vibre et se déforme. L'Obscurus peut alors sortir du corps de l'Obscurial, apparaissant sous la forme d'un nuage de fumée noire pouvant être

accompagné de teintes rougeoyantes. Sous cette forme, l'Obscurus peut se tordre dans tous les sens et s'étendre sur plusieurs dizaines de mètres à volonté.

Fragilité psychologique : Les nombreuses violences physiques et/ou psychologiques subies par l'Obscurial font qu'il subit un malus de 15% à tous ses jets visant à refouler ses émotions et les maîtriser.

Mort prématurée : La puissance brute d'un Obscurus étant si importante, un Obscurial décèdera avant même de pouvoir atteindre l'âge de dix ans. Dans de très rares cas, un Obscurial pourra vivre plus longtemps mais n'atteindra pratiquement jamais l'âge adulte.

Point de rupture : Un Obscurial peut, quand il est proche du point de rupture psychologique, manifester son Obscurus sous la forme d'un puissant vent magique invisible ou quasi-invisible et destructeur. Sous cette forme, l'Obscurus endommage les structures et les objets à proximité de l'hôte.

OBSCURUS



Un Obscurus est une force magique parasite qui naît de la souffrance physique et psychologique d'un jeune Sorcier. Quand celui-ci refoule ses pouvoirs magiques, ceux-ci forment un Obscurus qui grandira au fil du temps jusqu'à devenir totalement incontrôlable et tuer son porteur. Une fois fait, l'Obscurus meurt généralement dans les quelques heures ou jours qui suivent. Certains peuvent cependant perdurer plusieurs années après la mort de leur Obscurial. L'Obscurus peut être en grande partie invisible ou apparaître comme une entité volante, incorporelle et amorphe avec l'apparition d'un nuage noir, fluide, ou un torrent violent d'obscurité. Parfois, un noyau rougeâtre peut apparaître en son centre. Certains le décrivent comme un « vent sombre » ou une « masse sombre » avec des "yeux blanc brillant. Son aspect peut être huileux, comme s'il était recouvert d'huile ou de graisse. Dans certains cas, un visage émerge brièvement de l'entité de

ténèbres. Une image blanche rougeoyante de l'hôte peut également apparaître à l'intérieur de la masse de ténèbres.

POUVOIRS ET CAPACITES :

Expansion : l'Obscurus peut changer de forme à volonté, se tordre et gagner en taille, s'étendant alors sur plusieurs mètres de large. La taille maximale de l'Obscurus dépend de la caractéristique POUvoir de son porteur.

Incorporation : Une fois qu'il a accompli son œuvre, l'Obscurus peut retourner à l'intérieur de l'Obscurial.

Invulnérabilité (magie) : Les Obscurus ne peuvent pas être tués sous forme Obscurus. On peut les obliger à s'incorporer dans leur Obscurial en concentrant de nombreux sortilèges sur eux, mais les Obscurus eux-mêmes survivront. Seuls les sortilèges occasionnant des dégâts semblent efficaces sur cette entité. Les sortilèges permettant de ralentir, diminuer, immobiliser sont sans effet.

Magie destructive : La magie incontrôlable et chaotique de l'Obscurus est extrêmement destructrice pour l'environnement autour de l'hôte. Quand elle se manifeste, elle fait léviter les objets alentours et peut briser les objets sans que ceux-ci soient physiquement en contact avec elle. Cela cause notamment des dommages aux structures et aux objets à proximité de l'hôte.

Rage : l'Obscurus est un être de rage pure qui se manifeste de manière agressive et destructive. Celui-ci ne regagne l'Obscurial que quand cette rage est assouvie. La cible de l'Obscurus est toujours celle qui s'en est prise à son Obscurial et qui a causé son excorporation. La puissance de l'Obscurus est alors proportionnelle au niveau de l'émotion négative de l'Obscurial.

Scarification de la cible : Quand un Obscurus tue quelqu'un, il laisse des marques spécifiques sur le corps de la victime, principalement concentrées sur son visage

Vol : L'Obscurus est capable de voler dans les airs sans efforts.

HISTOIRE DES OBSCURUS : Avant l'instauration du Code International du Secret Magique en 1692, les Obscurus étaient beaucoup plus fréquents dans le monde magique, car les Sorciers, persécutés par les Moldus étaient contraints de se cacher et de refouler leurs pouvoirs. Selon Seraphina Picquery, les Obscurus auraient complètement disparu des États-Unis d'Amérique en 1926. À la connaissance de la Confédération internationale, plus aucun Obscurus n'aurait été aperçu aux États-Unis depuis plus de 200 ans

SOIGNER UN OBSCURIAL : un Obscurial peut éventuellement être guéri en remplaçant ses sentiments d'aliénation et de souffrance qui ont mené à créer leur Obscurus par un sentiment d'appartenance, d'amitié et d'amour.

CLASSIFICATION MDLM : XXXXX

VAMPIRE



Les Vampires semblent ne pas jouer un rôle significatif dans l'histoire. Partie intégrante des traditions de l'Europe de l'Est on les trouve un peu moins en Grande-Bretagne. Comme c'est le cas pour de nombreuses créatures magiques, les mythes Moldus sont assez proches de la vérité les concernant. Les Vampires se nourrissent de sang, qu'ils peuvent aspirer de leur victime une fois que celles-ci ont été mordues. Le fait que les Vampires soient classés parmi les Êtres a posé de nombreux problèmes dans l'histoire, car les centaures et les êtres de l'eau ont refusé d'être assimilés à ces créatures. En réalité, les Vampires sont considérés par les Sorciers comme des créatures partiellement-humaines et appartiennent à la famille des créatures mort-vivantes. Les Vampires possèdent un visage émacié et des poches sombres sous les yeux. Ils dégagent une sorte d'aura de fascination qui peut envoûter leurs victimes, qui ne se défendent alors plus quand elles sont mordues. Les vampires peuvent se reproduire avec des humains, donnant naissance à des enfants métis mi-vampire, mi-humain.

Les caractéristiques du Vampire sont identiques à celle de l'humain qu'il était avant sa transformation avec les modifications suivantes :

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	Humain +2	15
CON	Humain -4	11
TAI	Humain ±0	13
PER	Humain +1	14
DEX	Humain +1	14
INT	Humain ±0	11
APP	Humain +2	15
POU	Humain +2	15

MOUVEMENT : 8
POINTS DE VIE : 12
BAGARRE : Griffes 30% (1d4-1)
 Crocs (1d6-1)

ARMURE : -

COMPETENCES :
 Identiques à celles possédées avant la transformation en Vampire.

POUVOIRS ET CAPACITES :

Armes naturelles (Griffes et Crocs) : Le Vampire peut occasionner des dégâts létaux à l'aide de ses ongles, qui sont plus solides que ceux des autres êtres humains, ainsi qu'avec ses crocs pointus. Lors d'un jet dans la compétence Bagarre, les dégâts de griffes occasionnent 1d4-1 dégâts et ceux de morsure 1d6-1 dégâts.

Détection du sang : Un Vampire possède la capacité innée de sentir la présence de sang dans un rayon d'un kilomètre. Grâce à un jet de PERceptionx4, il peut déterminer si une source de sang se trouve alentours. Cela ne lui donne pas la nature du sang, ni la quantité, ni le lieu précis où se trouve cette source de nourriture, mais est ressenti comme un vague pressentiment dans une certaine direction.

Fascination : Les Vampires possèdent un fort pouvoir d'attraction sur les êtres humains. Quand ils parviennent à capter le regard de leur cible, celle-ci peut perdre ses moyens, ressentant un mélange d'attrance, de peur et de soumission qui les empêche d'agir. Ce pouvoir fonctionne à peu près comme le sortilège Delecto ou le sortilège de Séduction, duquel ils sont directement inspirés et qui possèdent des effets relativement similaires. Le regard d'un Vampire charme une cible et la fascine tant que les regards ne se lâchent pas. Une fois que le contact visuel est rompu, les effets perdurent encore durant 1 round, à moins que le personnage ne subisse un contresort ou ne boive une potion qui en dissiperait les effets. La fascination ne peut cependant pas être utilisée sur une cible qui se trouve en train de combattre ou qui se trouve à plus de 9 mètres du Vampire. (Opposition : APP/POU)

Forme brumeuse : Les Vampires peuvent employer un sortilège de brume de manière innée. Ainsi entourés de brume opaque, ils peuvent se déplacer sans être repérés. La portée de cette brume est de POUvoirx2 mètres autour du Vampire et se déplace avec lui. Ce brouillard blanc est si épais qu'on ne voit rien à travers. Ce brouillard peut être dissipé par un sortilège Finite Incantatem, par un vent magique, ou peut être percée par l'avantage « Troisième Œil ».

Guérison : Les pouvoirs de guérison des Vampires sont bien supérieurs à la moyenne des autres Êtres. Quand il est blessé, le corps du Vampire se

régénère magiquement pour soigner les blessures subies. Cela se traduit par une régénération de 1 point de vie par jour et par une vitesse de régénération des points de vie en cas de repos doublée par rapport à un être humain classique.

Longévité : Les Vampires vivent bien plus longtemps que les Sorciers classiques. En règle générale, un Vampire peut largement dépasser les 200 ans.

Morsure vampirique : Quand un Vampire mord une personne pour se repaître de son sang et si celle-ci ne meurt pas, elle est infectée par le vampirisme et se change à son tour en vampire. Les morsures de Vampires sont considérées comme incurables, même par des moyens magiques. Quand il emploie la morsure vampirique, le Vampire peut choisir de n'infliger qu'un point de dégâts au lieu du 1d6-1 dégâts de la morsure classique.

Pouvoir du sang : Quand ils ont consommé du sang humain, les Vampires entrent dans une sorte de transe dans laquelle ils voient leur valeur de mouvement augmenté de 2, leurs dégâts augmentés de 1 et leur valeur de POUvoir augmenté de 1. Cependant, ils deviennent également plus agressifs et fermés à la négociation ou l'empathie, qui se voient diminués de 10%. Cette transe dure durant 1 heure après la consommation d'un litre de sang.

Régime alimentaire : Les Vampires boivent du sang, bien qu'ils soient apparemment aussi capables de manger d'autres aliments.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur le Vampire. Tout sortilège lancé a 10% de chances d'échouer Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 091 et 000, alors le sortilège est raté.

Résistance aux poisons : Les Vampires possèdent naturellement une certaine résistance face aux poisons et autres toxines mais n'y sont pas totalement immunisés. Quand un vampire est la cible d'un poison, la VIRulence de celui-ci est diminuée de 4. Tous les poisons et autres substances de VIRulence 4 ou inférieures sont, de fait, inefficace contre lui.

ANIMAGUS : Si un Vampire se change en Animagus, il s'agirait presque toujours d'une chauve-souris. Dans le cas où un humain est transformé alors qu'il peut déjà se changer en Animagus, il peut également arriver que sa forme soit altérée pour qu'il devienne une chauve-souris. Cet état de fait a donné naissance aux légendes sur les capacités de métamorphose des Vampires.

CHASSE AUX VAMPIRES : L'article 12 du Règlement concernant le traitement des créatures partiellement humaines interdit la chasse aux Vampires.

FAIBLESSES :

Ail : Comme dans les mythes et légendes moldues, les Vampires craignent l'ail, dont ils ne peuvent supporter l'odeur. Tout Vampire en « contact » avec une odeur d'ail doit réussir un jet de CONx2 pour ne pas fuir sur le champ.

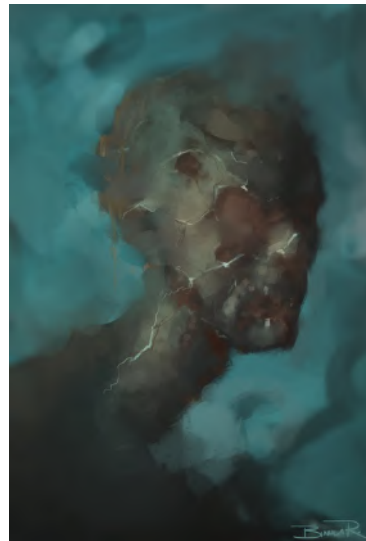
Lumière : Les sortilèges de lumière sont douloureux aux yeux des Vampires qui, s'ils y sont soumis, ont 50% de chance d'être éblouis et de voir les compétences liés à la vision subir un malus de 25%.

Pieu dans le cœur. Si une arme faite de bois et taillée en pointe est enfoncée dans le cœur du Vampire, celui-ci meurt sur le coup et se désagrège en cendres.

Soleil : S'ils ne sont pas protégés par des sortilèges, les Vampires subissent la morsure du soleil, qui peut les réduire en cendres. Tout Vampire se trouvant en contact avec le soleil subit 1d4/2 dégâts par minute et a 50% de chances de s'enflammer, subissant alors des dégâts supplémentaires.

CLASSIFICATION MDLM : XXXX

ZOMBIE



Comme le Vampire, et les Inferii, les Zombies appartiennent à la catégorie des Morts-vivants. Le Zombie n'habite que dans la partie sud de l'Amérique et peut être reconnu par sa couleur grisâtre et son odeur de pourriture. Même s'ils partagent beaucoup de points communs avec les Inferii, il s'agit de deux créatures totalement distinctes. La création d'un Zombie est issue de la magie noire et sert momentanément à augmenter les capacités magiques du Sorcier qui la pratique. Cependant, le Zombie sera abandonné à ses instincts une fois le rituel terminé, contrairement aux Inferii qui serviront de gardiens ou de serviteurs.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6+7	14
CON	0	0
TAI	3d6	11-12
PER	3d6+2	12-13
DEX	2d6	7
INT	0	0
APP	1d4+3	5-6
POU	2d4	5

MOUVEMENT : 5
POINTS D'INTEGRITE: Spécial
COMBAT : Morsure 45% 1d6-1
Griffes 40% 1d4-1
ARMURE : -

COMPETENCES :
Acrobatie : 15% ; **Discrétion** 30% ; **Esquive :** 10% ; **Orientation :** 15% ; **Vigilance :** 30%

POUVOIRS ET CAPACITES :

Agressivité : Un Zombie, ne peut s'empêcher d'attaquer toutes les créatures vivantes qu'il repère, et plus particulièrement les humains. Quand il voit l'un d'entre eux, il devient totalement incontrôlable et s'attaquera à lui pour s'en nourrir.

Capacités physiques hors norme : Les Zombies possèdent une grande force physique, suffisante pour tuer un humain à mains nues ou le traîner une fois mort.

Décomposition : Le corps des Zombies est en décomposition constante, ce qui se traduit par une odeur atroce de pourriture émanant de lui. Toute personne se trouvant au contact avec un zombie doit réussir un jet de CONx3 pour ne pas être nauséuse (-30% à toutes les actions entreprises) durant 1d4+1 minutes.

Faim insatiable : La faim ressentie par les Zombies pour la chair humaine est insatiable. Peu importe le nombre de victimes faite par l'une de ces créatures, celle-ci continuera à chasser comme si elle n'avait pas mangé.

Insensibilité (douleur) : Un Zombie est naturellement insensible à la douleur et ne subira aucun malus en cas de blessures graves.

Insensibilité (émotions) : Un Zombie ne ressent plus les émotions et ne peut, de ce fait, pas faire preuve d'empathie ou être effrayé.

Insensibilité (fatigue) : Les Zombies ne possédant pas de valeur de CONstitution car n'étant plus vivants, ils sont naturellement immunisés à la fatigue et à ses effets tout comme aux dégâts dits non-létaux.

Lenteur : Les Zombies se déplacent lentement et possèdent une valeur de mouvement bien moins grande qu'une autre créature de leur taille.

Perception (Chaire humaine) : Les Zombies sont capables de détecter la chair humaine se trouvant à proximité d'eux grâce à un jet de PERceptionx3.

Points d'intégrité : Étant morts, les Zombies ne possèdent pas de points de vie à proprement parler. Ceux-ci sont remplacés par des points d'intégrité, un peu comme des objets. Une fois les points d'intégrité arrivés à 0, la créature est considérée comme incapable de continuer à se battre car son corps est réduit en pièces. Ne possédant pas de valeur de constitution, les points d'intégrité d'un Zombie sont équivalents à la valeur de POUvoir du mage qui l'a créé. Un Zombie ayant perdu la totalité de ses points d'intégrité est considéré comme détruit.

Résistance (magie) : La majeure partie des sortilèges ne fonctionnent pas correctement sur les Zombie. Tout sortilège lancé a 15% de chances d'échouer Lancez 1d100 et, si le résultat est entre 086 et 000, alors le sortilège est raté. De plus, de nombreux sorts provoquant des saignement ou de l'épuisement (dégâts non-létaux) sont inefficaces contre eux car ils ne possèdent ni sang, ni endurance.

CREATION DE ZOMBIE : La création d'un Zombie n'est pas chose aisée et nécessite une excellente connaissance et maîtrise de la magie noire pour parvenir à un résultat acceptable. Il s'agit d'une branche particulière de la magie noire appelée nécromancie. La création de Zombie permet au Sorcier qui la pratique d'augmenter ses capacités magiques durant un court laps de temps. Une fois la création achevée, il se nourrit d'une partie de l'âme du Zombie pour gagner 1d4+1 points dans sa caractéristique POUvoir durant 24 heures. Une fois ces 24 heures passées, il reprend sa valeur de pouvoir basique.

FAIBLESSES :

Feu : Les Zombie sont très sensibles au feu, qui leur occasionne des dégâts deux fois plus importants qu'à une autre créature. Il s'agit de l'un des deux seuls moyens connus pour se débarrasser définitivement d'un Zombie ou de se protéger efficacement d'eux quand ils attaquent en groupe.

Lumière : Les Zombie n'apprécient pas la lumière, qui les fera momentanément reculer sans pour autant abandonner le combat. Les sortilèges de lumière permettent cependant de se protéger d'eux le temps de fuir quand ceux-ci ne sont pas trop nombreux à attaquer.

CLASSIFICATION MDLM : XXX

ESPRITS, ÊTRES ET NON-ÊTRE CLASSIFIES PAR DANGEROUSITE

Dangerosité	Animaux fantastiques
X	Esprit animal ; Fantôme ; Fantôme animal
XX	Caipora ; Elfe de maison ; Esprit frappeur ; Gobelin européen ; Harpie ; Spectre ; Yumboe
XXX	Gytrash ; Gobelin noir ; Harpie ; Loup garou (humain) ; Malédicteus ; Pitiponk ; Puckwoodgenie ; Vélane ; Zombie
XXXX	Géant ; Inferius ; Spectre de la Mort ; Vampire
XXXXX	Détraqueur ; Obscurial/Obscucus

SOURCES DES INFORMATIONS

- 🐾 *Harry Potter à l'école des sorciers*, J.K. Rowling, Gallimard
- 🐾 *Harry Potter et La Chambre des secrets*, J.K. Rowling, Gallimard
- 🐾 *Harry Potter et Le Prisonnier d'Azkaban*, J.K. Rowling, Gallimard
- 🐾 *Harry Potter et La Coupe de feu*, J.K. Rowling, Gallimard
- 🐾 *Harry Potter et L'Ordre du phénix*, J.K. Rowling, Gallimard
- 🐾 *Harry Potter et Le Prince de sang-mêlé*, J.K. Rowling, Gallimard
- 🐾 *Harry Potter et Les Reliques de la Mort*, J.K. Rowling, Gallimard
- 🐾 *Harry Potter et l'Enfant Maudit*, John Tiffany & Jack Throne, Gallimard
- 🐾 *Jeu vidéo : Hogwarts Mystery*
- 🐾 *Le livre de l'apprenti sorcier, un guide du monde magique d'Harry Potter*, Allan Kronzek & Elizabeth Kronzek, l'Archipel
- 🐾 *Le Quidditch à travers les âges de Kinnilworthy Whisp*, J.K. Rowling, Gallimard Jeunesse
- 🐾 *Les animaux fantastiques*, J.K. Rowling, Gallimard Jeunesse
- 🐾 *Les Contes de Beedle le Barde*, J.K. Rowling, Gallimard
- 🐾 *Mystères à Poudlard*
- 🐾 *Nouvelles de Poudlard, Héroïsme, Tribulation et Passe-temps dangereux*, J.K. Rowling, Pottermore
- 🐾 *Nouvelles de Poudlard, Pouvoir, Politique et Esprits Frappeurs Enquiquinants*, J.K. Rowling, Pottermore
- 🐾 *Poudlard, Le Guide Pas Complet et Pas Fiable du Tout*, J.K. Rowling, Pottermore
- 🐾 <http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki>
- 🐾 <https://www.wizardingworld.com/>

SOURCES DES IMAGES

QUELQUES MOTS SUR L'EMPLOI DES IMAGES

Comme vous l'avez certainement remarqué, certaines images employées dans cette encyclopédie ne correspondent pas exactement aux descriptions faites dans les livres. Ceci est dû au fait que tous les Esprits, Êtres et Non-Êtres n'ont pas de représentation officielle dans les livres, aussi plusieurs images proviennent du travail de fans de la série. D'autres images proviennent également des films, qui ne respectent pas toujours à la lettre les descriptions faites de ces animaux.

- Caipora** : https://pm1.narvii.com/6610/76373f86237388c0565823eb546cd2522b12090f_00.jpg
Cheval fantôme : https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Cheval_fant%C3%B4me?file=Cheval_fant%C3%B4me.jpg
Cracmols : https://static.wikia.nocookie.net/harrypotter/images/9/9d/PAS_Argus_Filch.png
Détraqueur : <https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/D%C3%A9traqueur>
Elfe de maison : <https://harrypotter.fandom.com/wiki/House-elf>
Epouvantard : <https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/%C3%89pouvantard>
Esprit frappeur : <https://www.wizardingworld.com/features/peeves-most-outrageous-pranks>
Fantôme animal : <https://paranormalencountersblog.wordpress.com/tag/animal-ghosts/>
Fantôme de chat : <https://www.deviantart.com/airfey/art/Spirit-Cat-650937773>
Fantôme de corbeau : <https://www.deviantart.com/equinist/art/Patronus-364305436>
Géant : <https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/G%C3%A9ant>
Gobelin : <https://harrypotter.fandom.com/wiki/Goblin>
Gytrash : <https://harrypotter.fandom.com/wiki/Gytrash>
Hybride-Elfe : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Irma_Dugard
Hybride-Géant : <https://www.wizardingworld.com/features/times-hagrid-saw-the-best-in-things>
Hybride-Troll : <https://www.wizardingworld.com/features/pottermore-guide-to-trolls>
Hybride-Vampire : <https://harrypotter.fandom.com/wiki/Part-vampire>
Inferius : <https://harrypotter.fandom.com/wiki/Inferius>
Loup-garou : <https://mafermunuera.artstation.com/projects/8gOPQ>
Malédicteus : <https://twitter.com/geirahod/status/1044828456373157889>
Moldus : <https://www.wizardingworld.com/writing-by-jk-rowling/marge-dursley>
Obscurial : <https://www.artstation.com/artwork/4v0Xk>
Pitiponk : <https://harrypotter.fandom.com/wiki/Hinkypunk>
Punkwoodgenie : https://www.hp-lexicon.org/?attachment_id=34344
Sorcier : <https://i.ytimg.com/vi/TFBe7x9hphU/hqdefault.jpg>
Spectre : <https://www.wizardingworld.com/>
Spectre de la Mort : https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Spectre_de_la_mort
Vampire : <https://harrypotterwizardsunite.fandom.com/wiki/Vampire>