



Richard  
2017

## BASIQUES

Alohomora	D6	Instantané	Accio	D6	Instantané
Aparecium	D6	Concentration	Amplificatum	D8	Définitif
Brachialigo	D8	Définitif	Anapneo	D6	Instantané
Calvorio	D6	Décision	Avis	D6	Décision
Cistem aperio	D6	Instantané	Cave Inimicum	D6	Décision
Colloshoo	D8	Décision	Collaporta	D6	Instantané
Defodio	D6	Concentration	Confundo	D8	Concentration
Dentesaugmento	D4	Décision	Diffindo	D6	Instantané
Erigo	D6	Instantané	Duro	D6	Définitif
Fenestra	D6	Instantané	Encervatum	D8	Décision
Failamalle	D6	Instantané	Expelliarmus	D8	Instantané
Follorcille	D4	Décision	Expulso	D6	Instantané
Furonculus	D4	Instantané	Exumai	D8	Instantané
Hominum Revelio	D6	Instantané	Finites	D8	Instantané
Impervius	D6	Définitif	Flambios	D6	Décision
Limacius Eructo	D4	Instantané	Glutinum Perennis	D6	Définitif
Locomotor Mortis	D6	Décision	Impedimenta	D6	Décision
Locomotor Wibbly	D8	Concentration	Incendio	D6	Instantané
Lumos	D6	Décision	Locomotor	D6	Décision
Mucus Ad Nauseam	D6	Concentration	Nox	D6	Instantané
Repleo	D6	Instantané	Oubliettes	D10	Définitif
Revigor	D4	Instantané	Periculum	D6	Décision
Semptemtrio	D6	Instantané	Petrificus Totalus	D10	Décision

## BUSE

Agumenti	D6	Instantané	Aresto Mementum	D10	Concentration
Alarte Ascendare	D6	Instantané	Ascendio	D6	Concentration
Bombarda	D6	Instantané	Assurdiato	D8	Concentration
Conjunctivitis	D10	Décision	Bloclang	D8	Décision
Deprimo	D6	Instantané	Brackium Emendo	D8	Instantané
Episkey	D6	Instantané	Expecto Patronum	D8	Instantané
Evanesco	D6	Instantané	Feudymon	D10	Concentration
Everte Statim	D8	Instantané	Fidelitas	D8	Définitif
Ferula	D6	Instantané	Forma Similis	D6	Définitif
Gaudium	D8	Décision	Gemino	D6	Définitif
Glisseo	D6	Décision	Harmonia Necere Passus	D6	Instantané
Invisus	D10	Décision	Homomorphus	D8	Instantané
Lacarnum Inflammare	D6	Instantané	Incarcerem	D10	Définitif
Obicio	D6	Instantané	Lashlabask	D6	Instantané
Oppugno	D6	Instantané	Legilimens	D8	Concentration
Orchideus	D6	Définitif	Levicorpus	D10	Décision
Prior Incantatum	D6	Décision	Liberacorpus	D8	Instantané
Specialis Revelio	D6	Instantané	Meteorribilis Recanto	D6	Instantané
Morsmordre	D6	Décision	Mobilierbus	D6	Concentration
Piertotum Locomotor	D10	Définitif	Morsmordre	D6	Décision
Portus	D6	Définitif	Protego	D8	Concentration
Recurvite	D6	Concentration	Repello Moldum	D8	Décision
Reducto	D8	Définitif	Sacramentum Sactus	D10	Définitif
Reparo	D6	Définitif	Sectumsempra	D10	Instantané
Rictusempra	D4	Décision	Serpensortia	D6	Définitif
Riddikulus	D8	Instantané	Silencio	D10	Décision
Sonorus	D6	Décision	TerminusAEtas	D6	Décision
Sourdinam	D6	Décision	Translatio	D8	Décision
Stupefix	D10	Instantané	Vipera Evanescio	D8	Instantané
Tarentallegra	D8	Concentration	Vulnera Sanetur	D10	Instantané
Tergeo	D6	Définitif	Waddiwasi	D10	Instantané
Têtenbulle	D6	Décision			
Vera Verito	D8	Décision			
Wingardium Leviosa	D6	Concentration			

## INTERDITS

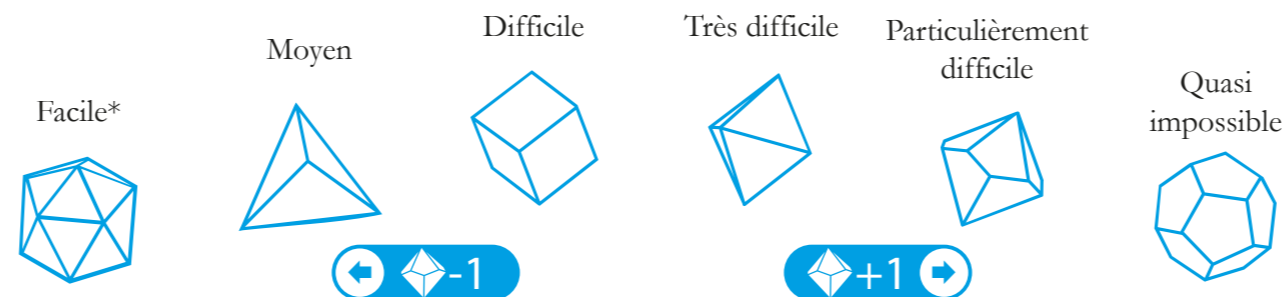
## AVANCÉS

Avada Kedavra	D12	Instantané	Sacramentum Sactus	D10	Définitif
Imperio	D12	Décision	Sectumsempra	D10	Instantané

## MÉCANIQUE DE RÉOLUTION

Si la **proposition narrative** du joueur contient une **intention d'action** dont la réussite est incertaine :

- ⚡ Le narrateur fixe une difficulté et annonce le **dé de difficulté**
- ⚡ Le joueur détermine son **score d'action (SA)** en cumulant les **rangs des modules qui s'appliquent**



\* Lancez un dé, impaire compte 1 et paire compte 2

Si le résultat du dé est  $\leq$  SA, l'action **réussit** le joueur décrit comment  
Si le résultat du dé est  $>$  SA, l'action **échoue** le narrateur décrit comment

## NARRATION

### NARRATION STANDARD

Les joueurs prennent la parole quand ils le souhaitent pour annoncer leurs intentions d'action.

### NARRATION SÉQUENCÉE

Le narrateur décompte les **temps d'action** en partant du **temps d'action** le plus élevé entre les sorciers-joueurs et les figurants.

Les joueurs prennent la parole :

- ⚡ Au **temps d'action** de son sorcier-joueur
- ⚡ Après l'action d'un figurant en **réaction** à cette action (ex. se défendre...)
- ⚡ Après l'action d'un sorcier-joueur en **intervention**

Chaque action, réaction ou intervention jouée attribue un **«stress» -1** annulé au début de la séquence suivante.

## MODIFICATEURS

- Agir sur un figurant **faible** ◆-1
- Agir sur un figurant **expérimenté** ◆+1
- Agir sur un figurant **légendaire** ◆+2

- Lancer un sort de signature ◆-1
- Lancer un sort non maîtrisé ◆+1

- Magie contre action non-magique ◆-1
- Action non-magique contre magie ◆+1

### MODIFICATEUR OU MODULE TEMPORAIRE ?

- ⚡ Modificateur si le sorcier-joueur n'a pas d'emprise sur la condition (ex. puissance d'un figurant...)
- ⚡ Module temporaire si le sorcier-joueur a emprise sur la condition (ex. utilisation d'un objet magique...)

## MODULES TEMPORAIRES CLASSIQUES

«Module» rang	«Stress» -1	«Distraction» -1	«Aide» +1	«Risque» +2
Symbolise	Précipitation	Perte de concentration	Aide extérieure	La prise de risque
S'attribue	Après une action	Si déconcentré	Un personnage aide	Sur décision
S'applique à	Tout	Maintenir un sort	L'action aidée	L'action risquée
S'annule	Début séquence suivante	Sort stoppé	Action réalisée	Action réalisée
«Compromis» +2	«Blessures» -1 à -8	«Sonné» -1 à -4	«Malade» -1 à -8	«Peur» -1 à -8
Un compromis	Une blessure physique	Une commotion	Une maladie	La peur
Sur décision	Un personnage blessé	Un personnage choqué	Un personnage malade	Un personnage terrifié
L'action échouée	Toute action physique	Toute action	Toute action	Action contre la peur
Action réalisée	Blessure soignée	Fin horloge	Maladie soignée	Reprise des esprits
«Informulé» -2	«Chuchoté» -1	«Sans baguette» -4	«Bag. inconnue» -2	«effet d'un sort»
Sort informulé	Chuchoter un sort	Sort sans baguette	Sort sans sa baguette	L'effet d'un sort
Sur décision	Sur décision	Sur décision	Sur décision	La cible
Le sort lancé	Le sort lancé	Le sort lancé	Le sort lancé	Selon le sort
Sort lancé	Sort lancé	Sort lancé	Sort lancé	Annulation du sort

## DÉFENSE

D lancement	D opposé	D lancement	D opposé
D2	D12	D8	D6
D4	D10	D10	D4
D6	D8	D12	D2

## DIVINATION

Précision de la vision	Difficulté
un simple signe	D6
un indice assez flou à remettre dans la scène	D8
une réponse partielle à une question	D10
une réponse précise à une question	D12

## TRANSPANAGE

Rang	Transplaner vers...
D2	Un lieu très connu avec du temps pour se préparer et arriver
D4	Un lieu connu et habituellement pratiqué
D6	Un lieu connu avec précipitation
D8	Un lieu peu connu en prenant son temps
D10	Un lieu peu connu avec précipitation
D12	Un lieu inconnu sur description

D10	Erreur de transplanage
1-6	Lieu imprévu, «désorienté» -2 pendant toute la scène
7-9	Perte définitive d'un objet ou d'un compagnon transporté
10	Erreur fatale, le lieu est correct, mais le sorcier-joueur meurt en atterrissant dans un objet solide.

## FIGURANTS

Niveau de menace	#Actions	T.A.	Négatif Max.
Faible	1	1	4
Normal	1	3	6
Expérimenté	2	5 / 2	8
Légendaire	3	7 / 5 / 2	12

## MODULES, DIFFICULTÉ

Rang	Appliquer	Résister	Exemple
±1	D6	D8	Infliger une blessure légère
±2	D8	D6	Infliger une blessure sérieuse
±4	D10	D4	Infliger une blessure critique
±8	D12	D2	Infliger une blessure mortelle

## CONNAISSANCES

Information recherchée	Difficulté
simple : nom d'une plante	D6
basique : propriétés d'une plante	D8
particulière : préparation magiques possibles	D10
réservee : préparation interdites possibles	D12

Rangs à réduire	Difficulté
±1	D6
±2	D8
±4	D10
±8	D12