

Par *Laurent Gärtner*

Version 2.0 – 19.11



Basé sur le système générique **MOD-US** de *Lendraste*

Je remercie les joueuses et joueurs qui ont participé aux premières parties de **MoldUS** : *Sarah, Louise, Lola, Anne, Louis, Doryann, Maël, Max, Samuel, Paul, Davy, Félix, Milo, Benjamin*

Merci à *Mike* qui m'a donné l'idée de créer ce jeu et à *Lendraste* pour son aide dans l'adaptation de **MOD-US** vers **MoldUS**.

Merci aux relectrices et relecteurs, à savoir *Gwendoline, Doc Dandy, Julien* et *Natacha*

Couverture *Richard Deulceux Digital Painting* © 2017

Ce jeu de rôle est une adaptation **non-officielle** de l'univers de Harry Potter imaginée par *J.K. Rowlings*. Ce jeu est distribué **gratuitement**.

Les éléments empruntés à l'univers de Harry Potter sont la propriété intellectuelle de *J.K. Rowlings* et de ses ayants droits.



Les règles de ce jeu, à l'exception des éléments relevant du décor, sont sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

# Sommaire

<b>Bienvenue à Poudlard</b> .....	5	La durée du sort .....	25
<b>Comment jouer ?</b> .....	6	Les mots-clés .....	26
Le jeu de rôle .....	6	Contre-sorts .....	26
Règles et mécanique de jeu .....	7	Description des sortilèges .....	27
La fiction .....	7	<b>Imaginez votre Sorcier-Joueur</b> .....	<b>28</b>
<i>Les 4 règles narratives</i> .....	8	Dois-je obligatoirement jouer une sorcière ou un sorcier ? .....	28
Règle une : l'acceptation .....	9	<i>L'histoire de votre sorcier</i> .....	30
Règle deux : l'intégration .....	10	Désigner un module .....	30
Règle trois : le point de vue de l'action .....	10	Qui je suis ? .....	31
Règle quatre : l'intention d'action .....	11	Quel est mon âge ? .....	32
<i>Les Modules</i> .....	12	Quelles sont mes origines ? .....	32
Est-ce que ce module s'applique ? .....	13	Ai-je un trait marquant ? .....	34
Le rang du module .....	14	Quels sont mes domaines magiques ? .....	35
Les modules positifs .....	15	Quels talents ai-je développés ? .....	39
Les modules négatifs .....	15	Quels sont mes passe-temps ? .....	40
Les modules temporaires .....	16	De quoi est faite ma baguette ? .....	40
<i>Mécanique de résolution</i> .....	16	<i>Définir les rangs des modules</i> .....	44
Le score d'action .....	17	Règles alternatives de création .....	45
La difficulté .....	18	<i>La touche finale</i> .....	46
Un dé à deux faces ? .....	19	Le temps d'action .....	47
Résolution de l'action .....	19	Affinités de baguette .....	47
Se donner plus de chances de réussir .....	19	Les sorts de signature .....	48
Les réussites compromises .....	20	Un dernier conseil .....	48
Prendre un risque .....	21		
<i>Les sortilèges</i> .....	22		
Sortilèges, B.U.S.E. et A.S.P.I.C. ....	23		



# Bienvenue à Poudlard



Si vous lisez ces lignes, c'est que *Poudlard*, *Harry Potter* ou encore *Wingardium Leviosa* évoquent chez vous le souvenir de cette fabuleuse histoire d'un jeune sorcier prisonnier de son destin et d'une terrible malédiction.

Mais si vous lisez ces lignes, c'est que sans doute, au cours de votre lecture de romans de *J. K. Rowling*, vous auriez eu envie de lire autre chose ! Et si Harry Potter avait rejoint la maison Serpentard, si Drago Malfoy n'avait pas été sa Némésis... que se serait-il passé ?

Et bien ce jeu est là pour répondre à cette question, car dans ce jeu de rôle, vous vivrez des aventures dans l'univers fantastique de Harry Potter.



# Comment jouer ?



Le jeu de rôle n'est pas seulement du théâtre improvisé entre acteurs d'un soir, les joueurs disposent de personnages dont les capacités sont définies à l'avance et encadrées par des règles de jeu.

Ainsi, ce n'est pas le joueur, ni même le narrateur qui va pouvoir seul décider de l'issue et des conséquences de l'action d'un personnage, mais un ensemble de paramètres à mettre en œuvre et un peu de hasard.

## LE JEU DE RÔLE

Ce jeu de rôle vous offre la possibilité de créer, à plusieurs, une fiction dans le monde de *J. K. Rowling*. Cette **fiction improvisée** va être partagée entre les différents joueurs qui vont pouvoir apporter chacun leurs contributions.

Les participants vont donc, chacun leur tour, apporter de nouveaux éléments à l'histoire en décrivant une nouvelle scène et en interprétant les dialogues.

Chaque **joueur** va interpréter un personnage précis, un peu comme le ferait un acteur d'une pièce de théâtre, à l'exception faite qu'il n'a pas de texte préétabli ni de costume... et que la partie se déroulera assis autour d'une table.

L'un des joueurs va détenir un rôle particulier, celui de **narrateur**. Contrairement aux autres participants, il ne disposera pas d'un seul personnage, mais aura à sa charge tous les figurants, les lieux et il va devoir cadrer la fiction.

Le narrateur aura aussi la lourde tâche de préparer une **trame fictionnelle**, de relancer l'intrigue régulièrement et d'animer la table, en donnant la parole aux différents participants. Il doit aussi veiller au respect des règles, il est l'arbitre de la partie.

## RÈGLES ET MÉCANIQUE DE JEU

Un jeu de rôle reste un jeu, il dispose d'un ensemble de règles. Ces règles permettent principalement de déterminer si oui ou non la **proposition narrative** d'un joueur va s'intégrer à la fiction et comment.

Pour cela, chaque joueur dispose d'un personnage, appelé ici **sorcier-joueur** qui sera défini par un certain nombre de traits. A partir de ces informations, la mécanique de jeu va permettre de déterminer si l'action entreprise va réussir ou non.

Les joueurs peuvent donc faire ce qu'ils veulent de leurs personnages, dans la limite de leurs capacités, des risques qu'ils souhaitent lui faire prendre et du respect de l'univers de jeu.

## LA FICTION

Nous parlions juste avant du rôle du narrateur, et bien ce dernier, pour relancer continuellement la fiction va devoir préparer une **trame fictionnelle**. Cette trame correspond au squelette de

## 8 • LE GRIMOIRE DU SORCIER-JOUEUR

l'intrigue, au déroulement probable de la fiction dans laquelle les sorciers-joueurs interviendront.

Toutefois, cette trame n'est que probable, son déroulement va être entièrement piloté par les joueurs qui, au travers de leurs choix, de leurs décisions et de leurs réussites, vont orienter la fiction dans une direction ou une autre.



### Les 4 règles narratives

Tous les participants, y compris le narrateur, vont régulièrement apporter leurs **propositions narratives** à la fiction.

*Marion annonce : « Ma sorcière enfourche son balai magique et prend rapidement son envol. ». Cette annonce est une proposition narrative, la fiction continuera en prenant en compte que la sorcière jouée par Marion est sur son balai magique et en vol.*

Les règles suivantes permettent de déterminer comment ces propositions narratives vont s'intégrer à la fiction.



## RÈGLE UNE : L'ACCEPTATION



**Si la proposition narrative n'est contredite par aucun participant (joueur ou narrateur), elle est acceptée et intégrée à la fiction.**

Un élément important de la mécanique narrative de **MoldUS** est la question de *l'acceptation* par l'ensemble des participants d'une situation. La fiction créée par la discussion, ainsi, toute situation décrite aussi bien par le narrateur que par un joueur doit être acceptée par tous.

Cette acceptation est tacite entre les participants, il n'y a pas besoin de vote ou d'une procédure complexe, c'est uniquement en cas de désaccord, qu'il faudra prendre une décision. Le narrateur a le droit d'imposer l'acceptation d'une proposition narrative ou au contraire de la refuser.

Il n'y a pas de règles précises pour prendre une décision : qui, sur quels critères, dans quelle situation... Il faut toujours favoriser la bonne entente à la table, le bon sens et l'antériorité des situations.

*Le narrateur déclare que la sorcière de Marion ne peut pas enfourcher son balai magique parce qu'elle ne le porte pas sur elle. Le narrateur contredit la proposition narrative de Marion. Toutefois, précédemment, Marion avait clairement indiqué qu'elle gardait son balai magique à portée d'elle. L'antériorité du récit fait que cette proposition ne peut pas être contredite. Finalement, le narrateur accepte cette proposition narrative, elle est intégrée à la fiction.*

## RÈGLE DEUX : L'INTÉGRATION



**Il est impossible de revenir sur une proposition narrative déjà intégrée à la fiction.**

Toute proposition narrative acceptée est intégrée à la fiction. Ensuite, il n'est plus possible de revenir dessus. En d'autres termes, si un participant annonce une proposition narrative et qu'elle n'est pas contredite, elle s'ajoute à la fiction : cette situation s'est passée et devra être prise en compte dans la suite.

*Par la suite dans la fiction, la sorcière de Marion se trouve donc dans les airs sur son balai magique, il faudra que l'ensemble des joueurs et le narrateur prennent en compte cette situation. La sorcière de Marion ne pourra pas entendre l'avertissement lancé par le sorcier de Max qui est resté au sol. N'étant plus à portée, elle n'a pas entendu ! Même si Marion, présente à la table à conscience de l'avertissement, elle ne devrait pas le prendre en compte pour ses futures propositions.*

## RÈGLE TROIS : LE POINT DE VUE DE L'ACTION



**L'action est vue seulement sous l'angle du sorcier-joueur, le narrateur présente l'action uniquement sous cet angle, même pour ses figurants.**

Dans **MoldUS**, l'action n'est vue que sous l'angle du joueur. Ceci ne devrait pas poser de problèmes aux participants débutants,

mais pourrait déstabiliser les rôlistes habitués à des jeux de rôles plus *traditionnels*.

Le narrateur ne lancera jamais les dés pour déterminer si un figurant arrive à accomplir son action sur un sorcier-joueur, mais le joueur déterminera si son sorcier-joueur parvient à résister à l'action du figurant.

*Théodorus et Alphonso s'affrontent dans un duel de sorcier, tous deux lancent le sort de stupéfixion. Théodorus est un figurant et Alphonso est un sorcier-joueur, nous ne nous intéresserons donc d'un point de vue de la mécanique de jeu qu'au fait que Alphonso touche Théodorus et que Alphonso évite le sort de Théodorus. Alphonso doit donc accomplir deux actions différentes.*

## RÈGLE QUATRE : L'INTENTION D'ACTION



**Quand un joueur annonce dans une proposition narrative une action de son personnage, il propose une intention d'action. La proposition sera intégrée à la fiction une fois l'action résolue.**

La majorité des propositions narratives contiendront des **intentions d'action**, c'est la description d'une, ou plusieurs, actions que le joueur souhaite que son personnage réalise. L'intention d'action est souvent associée à un ou plusieurs objectifs qui vont permettre de déterminer la **difficulté de l'action**.

## 12 • LE GRIMOIRE DU SORCIER-JOUEUR

*Le sorcier-joueur de Mickaël est en plein match de Quidditch, il est l'attrapeur de l'équipe de Serdaigle. Il repère le Vif d'Or, et annonce : « Je fonce vers le Vif d'Or et je l'attrape ! ». Cette proposition narrative contient deux intentions d'action : d'approcher du Vif d'Or, puis l'attraper. Les objectifs liés sont respectivement, être assez près du Vif d'Or, puis l'avoir et le garder en main.*

La résolution de l'action déclenche son intégration dans le récit.

L'action peut alors être :

- ✦ Une **réussite**, auquel cas, le personnage du joueur arrive à réaliser les objectifs qu'il s'était fixés ;
- ✦ Un **échec**, auquel cas, le personnage du joueur n'arrivera pas à réaliser les objectifs qu'il s'était fixés.

La résolution de l'action fait appel à la **mécanique de résolution**.

# Les Modules

L'élément primordial d'un Sorcier-Joueur est le *module*. Un module permet de représenter beaucoup de choses : un fait, une expérience, un savoir, un talent, une affliction temporaire... Tous les personnages sont décrits par des modules.

Un module est représenté par une phrase, quelques termes ou encore un mot. Cette désignation doit être chargée de sens, pour

déterminer aisément, dans le jeu, sur quelles actions et dans quelles circonstances le module **s'applique**.

*Quelques exemples de modules ? championne de Quidditch, expert en potions, Fourchelang...*

Pour les sorciers-joueurs, les modules sont inscrits sur les **cartes d'identité de sorcier** accompagnés de leurs **rangs** respectifs.

## EST-CE QUE CE MODULE S'APPLIQUE ?

Les modules sont relativement subjectifs. Contrairement à beaucoup d'autres jeux de rôle, ce jeu ne contient pas de liste imposée de talents ou de compétences, c'est aux joueurs de choisir les termes de leurs modules et, au moment d'agir, de justifier l'usage ou non d'un module à partir de sa désignation.

*Nathalie décide que sa sorcière va rechercher dans la bibliothèque de Poudlard des informations sur les Sombrals. Dans d'autres jeux, Nathalie devra utiliser un talent appelé « recherche en bibliothèque » qui est le talent à utiliser pour rechercher une information dans une bibliothèque. Ici, le talent peut être désigné par un ou plusieurs modules tels que : « élève à Poudlard », « rat de bibliothèque », « connaissance des animaux fantastiques », ...*

Les talents n'étant pas clairement énoncés et désignés par les règles, les participants devront régulièrement déterminer si un module s'applique ou non dans la situation en cours de résolution.

## 14 • LE GRIMOIRE DU SORCIER-JOUEUR

Le **champ d'application** du module est laissé au jugement du joueur et du narrateur. Dans le cas des modules détaillés dans la section **Imaginez votre sorcier-joueur**, des champs d'applications vous seront donnés en exemple. Pour des modules que les joueurs ont imaginés, il faudra faire appel au bon sens et au jugement pour déterminer s'ils s'appliquent ou non.

*Par exemple : le module « habile sur un balai magique » s'applique à toutes les actions qui mettent en œuvre le personnage, un balai magique et où l'agilité, l'habileté ou encore le talent pour manier l'objet sont utiles. Le module ne s'appliquera pas si le personnage souhaite estimer un balai magique ou pour courir sur un toit par exemple.*

La formulation du module va avoir un impact direct sur la portée : plus le module est précis, plus le **champ d'application** sera précis lui aussi, mais cependant, les occasions de l'utiliser seront moindres puisqu'il faudra être dans une situation très précise pour qu'il s'applique.

## LE RANG DU MODULE

Pour chaque module nous associons un **rang**. Le rang qui indique l'intensité de l'expérience, l'importance du fait ou la richesse de la connaissance représentée par le module. Les rangs sont représentés par une valeur numérique allant de -10 à 10. Les scores négatifs permettent de représenter un module dont l'influence va être néfaste pour une action.

## LES MODULES POSITIFS

Un personnage est décrit majoritairement à l'aide de **modules positifs**. Ces derniers disposent d'un rang positif. Il correspond à un trait qui apportera un avantage au personnage dans certaines conditions, un talent particulier, une compétence où il excelle... Voire, pourquoi pas, un objet magique, un statut ou une position particulière dans la société...

## LES MODULES NÉGATIFS

Un **module négatif** correspond quant à lui à un défaut, un désavantage ou un inconvénient qui peut gêner le personnage. Ces derniers disposent d'un rang négatif.

Les modules négatifs doivent être joués ! C'est obligatoire, mais c'est le joueur qui décide quand celui-ci s'applique. Si un module négatif n'a pas été suffisamment joué dans la partie, une pénalité sera appliquée aux récompenses de fin de partie.

*Simon est un sorcier avec le module négatif « tête en l'air » au rang -1, sans être totalement déconnecté du monde, il a parfois de petites absences qui lui demandent un peu de temps de réflexions pour se replonger dans ses tâches. Il prépare une potion devant ses élèves à Poudlard lorsque son joueur décide d'utiliser le module négatif « tête en l'air », il compte un -1 supplémentaire à son score d'action pour réaliser sa potion... lors de la préparation, un élève lui pose une question pendant qu'il réunit les ingrédients : il répond poliment, entre dans des détails, et, de retour sur la préparation de sa potion, ne se souvient plus de ce qu'il a déjà mis dans le chaudron.*

## LES MODULES TEMPORAIRES

Un **module temporaire** est un module positif ou négatif qui n'intervient que temporairement lors du récit sur un personnage. Il ne sera jamais **noté sur la carte d'identité de sorcier**, mais sur un papillon adhésif, attaché sur la fiche pendant tout le temps où le module fait effet, depuis son **attribution** jusqu'à sa **suppression**.

Dès que le module est **supprimé**, le papillon adhésif est décollé et remis au narrateur.



## Mécanique de résolution

Si une proposition narrative contient une intention d'action, il est nécessaire de mettre en œuvre la mécanique de résolution. Elle est présentée ici de façon très générique, le conteur disposera d'éléments plus concrets et pratiques pour l'utiliser dans le *Grimoire du Narrateur*. L'action intentée peut être qualifiée de plusieurs façons :

Une **action admise** est une action que le personnage peut réaliser sans aucune difficulté, qui est normale, banale et sans grand intérêt dans la mécanique de jeu elle-même car elle ne présente



pas de défi. Une action pourrait tout à fait être admise pour un personnage et pas forcément pour un autre.

Le résultat de l'action est une **réussite**.

*Ouvrir une porte, déverrouiller un coffre avec sa clé, prendre son envol pour une créature ailée, courir, marcher, parler...*

Une **action incertaine** est une action qui comporte un enjeu. Sa réussite n'est pas totalement assurée parce que : soit le sorcier-joueur n'est pas suffisamment compétent pour s'assurer qu'il y arrivera sans peine, soit parce que la cible de l'action peut s'opposer à cette action. Dans ce cas, nous allons calculer le **score d'action** qui permettra de déterminer la réussite ou non de l'action.

*Lancer le sort de stupéfixion sur un sorcier, apprivoiser un nifleur, ...*

Une **action incongrue** est à l'opposé de l'action admise. Le personnage ne pourra en aucun cas réussir l'action soit parce qu'il n'est pas compétent et échouera assurément, soit parce que l'action est totalement impossible à réussir.

Le résultat de l'action est un **échec**.

*Sauter dans le vide, retenir un dragon adulte de sa simple force physique...*

## LE SCORE D'ACTION

Une fois l'intention déclarée, le narrateur et le joueur vont déterminer le **score d'action** du sorcier-joueur. Ce score d'action

## 18 • LE GRIMOIRE DU SORCIER-JOUEUR

est toujours égal à 2 plus la somme des rangs des modules du sorcier-joueur pouvant s'appliquer à l'action en cours.

*La sorcière de Raphaëlle est très agile, lors d'une partie de Quidditch, elle décide de se tenir debout sur son balai pour attraper le Vif d'Or. Son module « pied-sûr » s'applique, le rang (2) est ajouté au score d'action pour savoir si elle tient debout sur le balai ! Le score d'action est donc 4.*

### LA DIFFICULTÉ

La difficulté est généralement fixée par le narrateur selon l'environnement du personnage et les objectifs qu'il cherche à atteindre.

*Un joueur de Quidditch aura toujours plus de facilité à jouer avec les Cognards ou le Souafle que de chercher à attraper le Vif d'Or.*

La difficulté est représentée par un dé, allant d'un dé à quatre faces pour l'action la plus simple et la plus banale qui soit au dé à douze faces pour un acte héroïque dont les chances de succès sont minimes.

<b>Difficulté</b>	<b>Dé à ...</b>	<b>Notation</b>
Très facile	... deux faces	D2
Facile	... quatre faces	D4
Moyen	... six faces	D6
Difficile	... huit faces	D8
Particulièrement difficile	... dix faces	D10
Quasiment impossible	... douze faces	D12

## UN DÉ À DEUX FACES ?

Le **dé à deux faces** n'existe effectivement pas. Lorsqu'un joueur doit lancer un dé à deux faces, il lance n'importe quel autre dé. Si le dé indique un nombre impair, il compte un résultat de « 1 » et dans le cas d'un nombre pair, un résultat de « 2 ».

## RÉSOLUTION DE L'ACTION

Le joueur se munit du dé correspondant à la difficulté, il le lance.

Si le résultat du dé est inférieur ou égal à son score d'action, l'action est **réussie**, le sorcier-joueur atteint son objectif.

Si le résultat du dé est supérieur à son score d'action, l'action est un **échec**, le sorcier-joueur ne parvient pas à atteindre ses objectifs, ou seulement partiellement.

## SE DONNER PLUS DE CHANCES DE RÉUSSIR...

Même un sorcier-joueur expérimenté totalisera assez difficilement un score d'action supérieur à 6 et dans ce cas, il n'aura toujours qu'une chance sur deux de réussir une action « quasiment impossible ».

Il existe cependant deux techniques pour s'assurer de meilleures chances de réussite. D'une part, comme précisé juste avant, **un échec ne se traduit pas par une catastrophe**, mais par une impossibilité à atteindre l'objectif fixé.

*Marta poursuit un mage noir sur les toits de Londres. Ne pouvant user librement de sa magie, elle préfère utiliser ses capacités physiques et son endurance pour parvenir à attraper sa cible. Arrivée en bout de toit, le mage noir réalise qu'il est à la merci de l'aurore... il use d'un sortilège pour léviter jusqu'au toit suivant... Marta a de l'élan, elle tente de sauter ! Le score d'action est de 5, mais le dé de difficulté est D10, sa joueuse lance le dé et obtient 6. Finalement, Marta s'arrête juste avant de sauter, prise d'un grand doute sur ses capacités et consciente du risque qu'elle prend si elle n'arrive pas à sauter suffisamment loin.*

## LES RÉUSSITES COMPROMISES

Avec l'accord du narrateur, vous pouvez tout de même réussir en partie l'action tentée, mais au prix de quelques compromis. Une **réussite compromise** peut être envisagée sur un **échec** si le résultat affiché par le dé de difficulté était assez proche du score d'action. Pour chaque module temporaire « **compromis** » de rang 2 nécessaires pour atteindre le résultat du dé, le narrateur imposera un compromis.

Chaque compromis sa traduira ensuite par des modules temporaires liés à comment le compromis a été mis en œuvre dans l'histoire d'un rang maximum de -2.

*Le narrateur estime que Marta peut disposer d'une réussite compromise pour cette action. L'écart entre le résultat du dé (6) et le score d'action (5) n'étant que de 1, il impose comme compromis le fait que Marta trébuche à l'arrivée et se foule la cheville, lui imposant pour le reste de la course poursuite un module temporaire « cheville foulée » à -2.*

## PRENDRE UN RISQUE

Si l'échec ne peut pas devenir une catastrophe, c'est uniquement parce que la mécanique de jeu impose une logique de prudence. Un joueur peut très bien décider de faire prendre un risque à son sorcier-joueur, auquel cas, il disposera d'un module temporaire uniquement pour cette action « **risque** » au rang 2, **mais le dé de difficulté augmente d'un cran** (un D8 deviendra un D10).

*Marta prend le risque, son score d'action passe donc à 7, mais le dé de difficulté devient D12.*

En cas d'échec, le narrateur pourra décrire une situation catastrophique.

*Marta prend donc son élan et s'élance vers le toit suivant. Sa joueuse lance donc un D12 et obtient 9, ce qui est supérieur au score d'action déterminé ( $5 + 2 = 7$ ), l'action est donc un échec, et de plus, c'est une catastrophe. Marta s'élance donc mais elle ne parvient pas à atteindre le toit suivant. Elle tombe dans le vide. Que va-t-il alors se passer ? L'un de ses compagnons pourra-il l'aider à l'aide de la magie ?*

# Les sortilèges

Que serait un jeu dans l'univers de Harry Potter si les sorciers-joueurs ne pouvaient pas user de leurs baguettes magiques pour lancer des sortilèges ?

Dans **MoldUS**, les sorciers-joueurs ont la possibilité de lancer n'importe quel sortilège existant, attention seulement au retour de bâton si le sortilège est trop puissant. Comme pour toute autre action, le joueur et le narrateur détermineront ensemble le **score d'action** pour le sortilège, mais le **dé de difficulté** est fixé par le **dé de lancement du sort** déterminé dans le *Livre des sortilèges*.

Le **score d'action** est déterminé par tous les modules en lien avec le lancement de ce sort et la situation, le rang de baguette du sorcier et des affinités de celle-ci avec le sort lancé.

Pour chaque mot-clé en commun avec les affinités de la baguette, le sorcier-joueur gagne le module temporaire « **affinité de baguette** » 1 pour le lancement de ce sort.

*Jarvis est en duel contre un mangemort, il lance le sort Expelliarmus. Le sorcier-joueur dispose du module « duel de sorcier » 2, « baguette » 2, « rapidité » 1. Les affinités de sa baguette sont « feu », « lévitation » et « offensif ». Le sort Expelliarmus dispose des mots-clés : « duel », « offensif » et « lévitation ». Le total du score d'action est de 2 (duel de sorcier) + 2 (baguette) + 1 (rapidité, justifié par l'action très brève et rapide décrite par le joueur) + 1 (affinité de baguette : offensif) + 1 (affinité de baguette : lévitation), soit un total de 7.*

Si le lancement du sort est une réussite, il produit ses effets. Le joueur doit impérativement annoncer à haute voix la **formule** du sort qu'il souhaite que son sorcier-joueur lance.

*Pour que le narrateur accepte que Jarvis lance le sortilège de désarmement, il faut que son joueur annonce à haute voix et sans erreur la formule « Expelliarmus ».*

## SORTILÈGES, B.U.S.E. ET A.S.P.I.C.

Un paramètre important pour tous les sortilèges si vous décidez de jouer un très jeune sorcier-joueur, c'est le **niveau du sort**. Il existe cinq niveaux de sorts :

- ✦ **Basique** : regroupe tous les sorts habituels pour un sorcier, généralement, ce sont des sorts utilitaires qui lui simplifient son quotidien ;
- ✦ **B.U.S.E.** : regroupe tous les sorts appris lors des premières années à l'école des sorciers, la désignation de ce groupe correspond au nom du premier examen passé à l'école Poudlard en Angleterre ;
- ✦ **A.S.P.I.C.** : regroupe les sorts que tout sorcier se doit de maîtriser à la perfection qui sont enseignés lors des dernières années d'école, la désignation de ce groupe correspond au nom du dernier examen de l'école Poudlard ;
- ✦ **Avancé** : regroupe tous les sortilèges qui ne sont pas enseignés à l'école et qu'un sorcier découvre par lui-même au fil de ses études magiques personnelles ;

## 24 • LE GRIMOIRE DU SORCIER-JOUEUR

- ✎ **Impardonnable** : ne regroupe que les trois sortilèges impardonnables : le sortilège de mort, le sortilège d'impérium et le sortilège de douleur.

Selon l'âge du sorcier, ses capacités à lancer et à connaître des sorts sont différentes :

- ✎ **Jusqu'à 10 ans et avant d'entrer dans une école de sorciers**, le sorcier ne pourra lancer que des sortilèges **basiques**, la tentative de lancement de tout autre sort demandera au joueur de faire prendre **un risque** à son sorcier ;
- ✎ **De 11 ans à 15 ans**, le sorcier étudie des sorts élémentaires, il est apte à lancer des sorts **basiques** et de **BUSE**, la tentative de lancement de tout autre sort demandera au joueur de faire prendre **un risque** à son sorcier ;
- ✎ **De 16 à 18 ans**, le sorcier prépare son diplôme terminal et devient apte à lancer des sorts **basiques**, de **BUSE** et d'**ASPIC**, la tentative de lancement de tout autre sort demandera au joueur de faire prendre **un risque** à son sorcier ;
- ✎ **Une fois adulte**, le sorcier est apte à lancer tout type de sort, à l'exception des sortilèges **impardonnables** qui demanderont au joueur de faire prendre **un risque** à son sorcier.

Attention, cette prise de risque n'accorde pas le module temporaire « **risque** ».

Une remarque, une prise de risque augmente le **dé de difficulté du sort** d'un cran, le lancement d'un sort de niveau supérieur demande donc, d'une part le dé supérieur, mais sanctionnera



aussi l'échec. Si le dé supérieur dépasse le D12, alors le sort est un échec automatique, catastrophique de surcroît.

*Anaïs est une jeune sorcière de première année à Poudlard, aux prises avec un Détraqueur échappé d'Azkaban, elle lance le sortilège Expecto Patronum pour s'en protéger. Le sort est de niveau « avancé » et se lance avec D8, dans son cas, le dé de difficulté passe à D10.*

## LA DURÉE DU SORT

La durée durant laquelle un sort produit son effet est variable. La plupart des sorts agissent et s'évanouissent aussitôt, d'autres vont durer jusqu'à ce qu'un sorcier puisse les dissiper.

Les sorts « **instantanés** » agissent aussitôt leur lancement et s'évanouissent après. Les objets apportés ou créés par leurs effets demeurent après évanouissement du sort et résisteront à toute dissipation de la magie : ils ne sont pas magiques, c'est le moyen utilisé pour les apportés qui est magique.

Les sorts « **concentration** » agissent tant que le sorcier maintient sa concentration sur la cible du sort avec sa baguette. A la perte de la concentration, les effets du sort s'évanouissent.

Les sorts « **définitifs** » et « **jusqu'à décision** » agissent définitivement, il faudra qu'ils soient dissipés pour stopper leurs effets, dans un cas sur simple décision du sorcier et dans l'autre uniquement par un sort de dissipation suffisamment puissant.

## LES MOTS-CLÉS

Chaque sort est lié à un certain nombre de mots-clés permettant de classer les sortilèges.

| *Wingardium Leviosa est un sortilège avec le mot-clé « lévitation ».*

## CONTRE-SORTS








Certains sorts sont particulièrement adaptés pour annuler les effets d'un autre sort lorsqu'ils sont lancés en réaction. Lancé avec réussite en réaction aux sorts indiqués dans **contre-sort**, il annule le sort ciblé.

| *Le sortilège Aguamenti fait apparaître de l'eau au bout de la baguette du sorcier, il est le contre-sort du sort Incendio qui fait apparaître des flammes au bout de la baguette.*

## DESCRIPTION DES SORTILÈGES

Les sortilèges utilisables sont répertoriés dans le grimoire, afin de simplifier la partie, je vous conseille de disposer d'au moins un grimoire à disposition des joueurs, qu'ils puissent avoir chacun leur exemplaire serait un plus.

La description des sorts est identique pour l'ensemble du grimoire : le titre indique la **formule à prononcer** pour lancer le sort suivi du tableau ci-dessous.

	Dé		Niveau		Cible du sort
	Durée du sort				Mots clés
	<i>Nom du sortilège</i>				
	Effet du sort				
	Sort(s) pour lequel(s) ce sort est un <i>contre-sort</i>				



# Imaginez votre Sorcier-Joueur



Chaque joueur dans **MoldUS** va être aux commandes d'un sorcier-joueur qu'il devra imaginer de toute pièce. A l'image des héros de la saga, le sorcier-joueur pourra être un jeune élève de l'école Poudlard ou tout autre personnage qui pourrait tenir un rôle principal dans les histoires de *J. K. Rowlings*.

## DOIS-JE OBLIGATOIREMENT JOUER UNE SORCIÈRE OU UN SORCIER ?

Peut-être un joueur souhaitera que son personnage vienne d'une autre école ou soit une créature enchantée douée d'intelligence. Toutefois, sur les premières parties, nous vous recommandons vivement de jouer un jeune sorcier en formation à l'école Poudlard.

Si vous souhaitez jouer un autre personnage qu'un sorcier de Poudlard, certaines questions posées ne trouveront pas de réponses, à vous d'imaginer les capacités et les facultés d'un

personnage essence magique dans le monde de Harry Potter. La seule limite imposée étant que ce personnage doit être doué d'intelligence.

#### JOUER SANS LA MAGIE

Si vous ne jouez pas un sorcier, votre personnage ne possèdera pas de baguette magique et ne pourra donc pas utiliser la magie. Mais rien ne vous empêche de choisir cette possibilité pour jouer un cracmol, une créature magique ou encore un moldu.

#### JOUER UN ADULTE OU UN ENFANT

Tout va dépendre du cadre proposé par le narrateur, et ce qu'il va vous autoriser, de l'époque, de la période... Les règles de **MoldUS** n'imposent rien du tout à ce sujet, elles permettent aussi bien de jouer un jeune sorcier étudiant à Poudlard comme un magicien adulte qui pourrait être un agent du Ministère de la Magie, un Auror, ou encore, un professeur de la célèbre école !

L'**arc narratif** proposé par votre narrateur pourra aussi bien imposer un cadre pour la création du sorcier-joueur et modifier légèrement les règles présentes ici.



## L'histoire de votre sorcier

Contrairement aux jeux de rôle plus classiques, **MoldUS** vous propose de raconter l'histoire de votre sorcier-joueur au travers d'une série de questions plutôt que de vous pencher sur une série de chiffres et de vous en remettre au hasard.

Pour guider la création d'un personnage, vous allez devoir répondre à une série de questions. Chaque réponse va correspondre à un module qui reflétera les traits physiques, psychologiques ou historiques du sorcier-joueur.

Vous pouvez choisir de ne pas répondre à toutes les questions, elles sont principalement là pour vous guider dans la création d'un sorcier-joueur complet.

## DÉSIGNER UN MODULE

A chaque fois que vous répondrez à une question, la réponse que vous formulerez devra être inscrite sur la fiche de sorcier-joueur de façon synthétique.

*A la question « Ai-je une qualité ou un défaut marquant ? » Raphaëlle répond à la meneuse de jeu que son apprentie-sorcière a le pied-sûr, qu'elle est vive et très agile. Elle décrit sa sorcière comme une casse-cou courant sur les plus hauts toits de Poudlard. Elle inscrit donc le module*

« pied-sûr et agile », elle aurait pu aussi écrire « se promène sur les toits de Poudlard », ou « ma sorcière est vive et très agile, elle a l'habitude de se promener sur les toits ».

L'objectif d'un module est d'être le plus compréhensible. Certains modules, décrits dans les règles, n'ont qu'à être choisis, vous trouverez un texte d'accompagnement appelé « *s'applique à...* » qui vous décrit des situations où votre module sera utilisable pour une action. Dans les autres cas, à vous d'imaginer le « *s'applique à...* ».

De même, au fil des questions, n'hésitez pas non plus à revenir en arrière pour préciser un module déjà inscrit ou le changer, l'objectif est bien de vous permettre de construire un sorcier-joueur qui aura une histoire et un caractère plaisant à jouer.

## QUI JE SUIS ?

La première étape va consister à imaginer l'identité de votre sorcier-joueur : son nom, son prénom, ses origines, son sexe, ... Décidez de ces différents paramètres et reportez-les sur la première page de la **carte d'identité de sorcier**.

Inscrivez aussi le nom de l'**arc narratif** proposé par le narrateur, toutes les autres informations de cette page, à l'exception de l'**âge** et de la **date de naissance** sont libres.

*Emilie prépare une sorcière pour l'arc narratif « Le Renouveau de Poudlard », sa sorcière s'appellera « Adora Winnifrey », elle reporte ces informations sur la carte d'identité de sorcier.*

## QUEL EST MON ÂGE ?

Selon l'**arc narratif** choisi par le narrateur, il sera possible de créer un sorcier-joueur à différents âges. L'âge va déterminer le nombre de points de création du personnage, il est donc nécessaire de le fixer dès à présent.

Choisissez un **âge**, reportez-le sur la carte d'identité de sorcier et consultez le tableau à la page 42 pour connaître le nombre de points de création disponible pour choisir vos modules. Ces points de créations sont à reporter sur un brouillon qui permettra de suivre la consommation de points de créations pour définir les rangs.

*Dans l'arc narratif « Le Renouveau de Poudlard » les joueurs sont invités à créer en priorité des élèves de la célèbre école de sorciers anglais. Emilie décide de créer une jeune sorcière arrivant à Poudlard, elle aura 11 ans. Elle reporte cet âge sur la carte d'identité de sorcier. Pour la suite, elle dispose de 6 points de création.*

## QUELLES SONT MES ORIGINES ?

Si vous ne répondez pas à cette question, votre personnage sera de sang mêlé comme de nombreux sorciers de nos jours.

Qui est votre sorcier et d'où vient-il ? Quelles sont ses origines ? Alors ? Sang-pur ou élevé chez les Moldus ?

**Sang-pur** : votre personnage est issu d'une famille exclusivement composée de sorciers ou d'êtres doués naturellement par la magie. La magie est indissociable de votre mode de vie, même



pour passer la salière à table à votre voisin votre réflexe est de sortir votre baguette.

*S'applique à : lancer un sort « basique », détecter un objet magique, sentir la magie, rester sur le dos d'un balai, connaissances réservées aux sorciers...*

**Elevé chez les Moldus** : Horreur ! Votre personnage est un sang-de-bourbe ! Mais vous avez toujours été au contact de la magie... Ou encore, vous avez été élevé dans l'ignorance totale de votre ascendance magique par un oncle méprisant et méprisable qui ne croit pas en la magie !

*S'applique à : tous les trucs de Moldus comme conduire une voiture, un vélo, se repérer dans le métro, savoir qui est le Premier Ministre en Grande Bretagne...*

Choisissez une origine parmi « **sang-pur** », « **élevé chez les Moldus** » ou ne répondez pas à cette question. Désignez et reportez ce module dans les **Aptitudes** de votre carte d'identité de sorcier.

*Emilie décide que sa sorcière a été élevée chez les Moldus. Très petite, son don pour la sorcellerie a été remarqué par un parent éloigné, sorcier de son état, qui lui enseigne en secret quelques tours. Finalement, il lui permet d'entrer à Poudlard pour parfaire son talent magique.*

JE NE PEUX PAS ÊTRE UN SANG-MÊLÉ ?

A défaut de réponse dans la question **Quelles sont mes origines ?** le personnage sera de sang-mêlé, ce qui n'apporte ni avantage ni inconvénient particulier. Il n'est pas nécessaire de reporter cette origine ou même d'en faire un module.

### ET D'AUTRES ORIGINES ?

Rien n'interdit le joueur à chercher une origine différente pour son personnage. Rien n'interdit de créer un animal fantastique – à condition qu'il puisse avoir un intérêt de jouabilité au milieu de sorciers et ne pas simplement servir de monture pour ses compagnons – ou un être magique comme un géant, un demi-géant, un elfe de maison... et même pourquoi pas, un  **moldus**  ou un  **cracmol** .

Le joueur peut décider surtout que son personnage ne maîtrise pas la magie et ne dispose pas de baguette de sorcier. Il sera donc  **incapable**  de lancer un sort et tout usage d'une baguette se traduira par un échec. En revanche, rien n'interdit au joueur de créer des modules spécifiques qui correspondraient à des pouvoirs particuliers de l'être magique, y compris pour copier l'effet d'un ou plusieurs sorts.

*Dans l'arc narratif « Au cœur des Sixties », Théodore décide de créer un demi-géant allié aux mages noirs des autres joueurs. Il est incapable de manier une baguette et n'a aucun talent de sorcier, mais ses origines de demi-géant font de lui une force de la nature. Il ajoute le module « Demi-géant » dans les aptitudes de son personnage.*

### AI-JE UN TRAIT MARQUANT ?

Votre sorcier-joueur a ce truc en plus, ou en moins, que les autres n'ont pas ! Vous pouvez choisir un talent particulier, un don, voire même pourquoi pas un pouvoir un peu mystique, une possession particulière ou un détail un peu étrange de votre passé.

Décrivez un avantage ou un défaut, ou les deux, puis désignez et reportez ces modules dans les **Aptitudes**. Dans le cas d'un défaut, notez-le au pied de la page **Aptitudes** dans la catégorie **Défauts** et laissez vide la case qui précède la ligne.

*Adora a des lunettes, elle est myope. Sans ses lunettes, elle ne distingue que difficilement ce qui se trouve un peu trop loin d'elle, mais ce handicap est compensé par ses lunettes. Toutefois, si elle est projetée par un sort tel que Evert Statim et que ses lunettes se brisent, elle sera bien ennuyée pour cibler son adversaire de sa baguette. Emilie inscrit donc « Myope » dans les défauts sur son certificat d'identité de sorcier.*

## QUELS SONT MES DOMAINES MAGIQUES ?

Même si la baguette magique est le prolongement de l'âme du sorcier, beaucoup d'entre eux développent un intérêt pour d'autres voies magiques comme la divination, la fabrication de potions, ... ou se surspécialisent dans la sorcellerie ou des domaines connexes.

Voici un ensemble de modules déjà désignés inspirés directement des romans de *J. K. Rowlings* dans lesquels vous pouvez piocher pour votre sorcier-joueur. Toutefois, rien ne vous interdit d'imaginer de nouveaux domaines de magie. Bien entendu, il faudra sans doute en discuter avec le narrateur pour borner les possibilités offertes par ce module.

**Animagus** : les animagi sont des magiciens qui développent un talent de métamorphose personnelle leur permettant de prendre une forme animale. Vous devez choisir une forme animale

particulière dans laquelle vous êtes capable de vous changer. Vous devrez aussi déterminer si cette forme est reconnue et si le *Service des Usages Abusifs de la Magie* en est informé.

*S'applique à : toute transformation dans la forme animale ou le retour sous forme humaine, les facultés particulières de l'animal une fois le sorcier transformé (force, sauter...), lancement de sorts avec le mot-clé « métamorphose », lancement de sorts avec le mot-clé « animaux ».*

**Botanique magique :** la botanique est l'une des premières disciplines enseignées à Poudlard aux jeunes sorciers. Les plantes peuvent être utilisées directement pour produire leurs effets magiques ou en décoction dans des potions.

*S'applique à : reconnaître une plante magique, connaître ses effets, entretenir les plantes magiques, lancement de sorts avec le mot-clé « plantes »...*

**Divination :** la divination est une pratique magique permettant au sorcier d'entrevoir l'avenir et surtout de tenter, parfois vainement, de l'interpréter. Il existe un grand nombre de pratiques de divinations différentes : astrologie, arithmancie, divination, étude des runes...

*S'applique à : entrevoir l'avenir, interpréter un signe, lancement de sorts avec le mot-clé « divination »...*

**Duel de sorcier :** revenue un temps à la mode à Poudlard avec l'arrivée du professeur Gilderoy Lockhart, le duel de sorcier est une pratique codifiée permettant à deux sorciers de s'affronter à l'aide de sorts offensifs.

*S'applique à : lancement d'un sort avec le mot clé « duel », juger rapidement de la situation...*

**Histoire du monde magique :** sans être un talent magique, la connaissance de l'histoire et des grands noms du monde des sorciers peut être parfois un avantage certain.

*S'applique à : reconnaître un objet enchanté, disposer d'informations sur un sorcier célèbre...*

**Magizoologie :** l'existence de nombreux animaux fantastiques est cachée aux Moldus et les organisations magiques du monde entier font de leur préservation et protection une haute priorité.

*S'applique à : connaître les capacités magiques d'un animal fantastique, s'occuper d'un animal fantastique, reconnaître un animal fantastique, lancement de sorts avec le mot-clé « animaux »...*

**Métamorphomage :** les métamorphomages peuvent changer à leur guise leur apparence physique, allant du changement de la couleur des cheveux jusqu'à changer sa corpulence et son visage pour copier l'apparence d'une personne précise.

*S'applique à : prendre l'apparence de quelqu'un, reprendre son apparence normale, changer un trait de son visage, modifier la couleur de ses yeux ou de ses cheveux, lancement de sorts avec le mot-clé « métamorphose »...*

**Occlumantie :** l'occlumantie est une discipline qui permet de verrouiller son esprit à la lecture des pensées, à la détection magique, à tout un tas de sorts qui pourraient permettre à un sorcier de fouiller et farfouiner dans l'esprits et les souvenir.

*S'applique à : résister à la legilimantie, au sort Legilimens, à tous les sorts avec le mot-clé « esprit » lancés contre le sorcier-joueur et auxquels il veut résister.*

**Préparation de potions :** la préparation de potions est une très vieille discipline qui permet aux sorciers de concevoir des potions

offrant des avantages physiques ou mentaux à la personne qui va la boire. La préparation de potions reste une pratique difficile à utiliser en jeu, comme la **botanique magique**, car la préparation d'une potion peut prendre du temps.

*S'applique à : préparer une potion particulière, reconnaître une potion, ...*

**Sorcellerie** : les sorciers ne sont pas doués en tout, certains passent le plus clair de leur temps à obtenir le meilleur geste pour les sorts de lévitations et d'autres pour les sorts de métamorphose.

*S'applique à : tout lancement de sort, reconnaître un sort lancé...*

**Transplanage** : le transplanage est le moyen de locomotion favori des sorciers, d'un coup de baguette, il est possible de se transplaner à l'autre bout du monde en quelques instants.

*S'applique à : transplaner, lancement d'un sort avec le mot-clé « transplanage »...*

Choisissez deux domaines magiques et reportez les dans les **Aptitude** sur le certificat d'identité du sorcier.

*Bien qu'ayant passé son enfance avec des Moldus, Adora a dévoré deux livres que son oncle lui a offert, l'un sur « l'histoire du monde magique » et l'autre sur la « fabrication de potions ». Emilie reporte ces deux domaines comme étant les centres d'intérêt magiques de sa sorcière.*

## POUVOIRS MAGIQUES ET SORTS INNÉS

Certains personnages des romans ou des films disposent de facultés magiques imitant les effets de sortilèges. *Queenie Goldstein* peut lire les pensées et les souvenirs d'un Moldu rien qu'en le regardant sans même avoir besoin de sa baguette comme si le sort *Legilimens* était actif pour elle en permanence.

Une telle faculté peut être créée pour un sorcier-joueur, surtout pour un personnage qui ne sera pas sorcier. Désignez le module et définissez avec le narrateur de quel sort il copie les effets. Tous les paramètres techniques du sort (dé de difficulté, durée...) sont similaires à un **sortilège de signature**.

*Fildi, un elfe de maison est capable de transplaner et déplacer des objets par sa simple volonté. Son joueur décide qu'il dispose des modules « transplanage » et « lévitation » qui copie les effets du sort « Wingardium Leviosa »*

## POSSESSIONS PARTICULIÈRES

Votre sorcier-joueur possède un hibou particulièrement bien dressé ? Vous avez hérité de votre grand père sorcier d'une cape magique vous protégeant contre la magie ou une valise sans fond ? Un bôtruc vous suit partout ? Pas de problème, vous pouvez créer un module pour définir cette possession magique ou particulière.

*Finalement, Emilie abandonne l'idée de l'intérêt pour les potions et décide que l'oncle d'Adora lui a offert quand elle était petite et qu'elle avait peur du noir un déluminateur. Emilie reporte donc le module « déluminateur » sur sa carte d'identité de sorcier. Pour garder cette idée, elle remplace aussi le défaut « myope » par « peur du noir ».*

## QUELS TALENTS AI-JE DÉVELOPPÉS ?

Avant de mener une vie trépidante d'aventures et de mystères, votre sorcier-joueur a développé plusieurs talents qui lui seront utiles quotidiennement.

Vous devez choisir trois talents pas forcément liés à la magie qui seront utiles à votre personnage dans son quotidien. Reportez ces trois modules dans les **aptitudes** sur la carte d'identité du sorcier.

*Adora va disposer des talents : « bon équilibre », « première de la classe » et « vive d'esprit ».*

## QUELS SONT MES PASSE-TEMPS ?

Sur le même principe que les talents, votre sorcier-joueur a développé des aptitudes et des talents pour ses loisirs, ses passe-temps peuvent apporter à votre sorcier-joueur des avantages particuliers dans certaines situations.

Vous devez choisir deux passe-temps. Reportez ces deux modules dans les **aptitudes** sur la carte d'identité du sorcier.

*Adora aime particulièrement lire, elle va déjà disposer du passe-temps « rat de bibliothèque ». Ses lectures sont principalement les ouvrages que son oncle lui a offerts, mais elle se plonge aussi volontiers dans des livres d'histoire moldus pour retrouver des liens entre l'histoire des Moldus et l'histoire du monde magique. Son second passe-temps sera « histoire du monde des Moldus ».*

## DE QUOI EST FAITE MA BAGUETTE ?

Dernière question, nous allons réfléchir à l'aspect de la baguette du personnage. Pour cela, il vous suffit de choisir, sur la carte



d'identité de sorcier dans la section **Baguette utilisée**, un diamètre (**D**), une longueur (**L**) et son poids (**M**), puis le **bois** dans lequel elle a été faite et l'élément magique qui constitue son **cœur**.

## EXEMPLE D'AFFINITÉ DE BOIS

<i>Bois</i>	<i>Affinités</i>
Acajou	Métamorphose, Altération, Réparation
Amourette	Serpent, Magie noire, Mort
Aubépine	Soins, Âge, Magie noire
Aulne	Silence, Voix, Dissipation
Chêne	Nature, Végétaux, Terre
Chêne rouge	Sang, Duel, Rapidité
Cèdre	Révélation, Sens, Écriture
Cerisier	Offensif, Duel, Défensif
Ébène	Ténèbres, Nuit, Magie noire
Érable	Transplanage, Mouvement, Voyage
Houx	Défensif, Protection, Voyage
Laurier	Mouvement, Danse, Réveil
Lierre	Entrave, Protection,
Noisetier	Esprit, Mémoire, Joie
Noyer	Mécanique, Objet, Manipulation
Orme	Manipulation, Élégance, Propreté
Poirier	Charme, Lévitiation, Force
Pommier	Charme, Animal, Magie
Rosier	Charme, Esprit, Savoir

## 42 • LE GRIMOIRE DU SORCIER-JOUEUR

<i>Bois</i>	<i>Affinités</i>
Sapin	Métamorphose, Protection, Enchantement
Saul	Soins, Vie, Lumière, Jour
Sorbier	Protection, Défensif, Temps
Sureau	Temps, Magie, Enchantement
Sycomore	Protection, Alerte, Sens
Tilleul	Divination, Esprit, Mémoire
Vigne	Rapidité, Secret, Serment

Ces listes ne sont pas exhaustives, n'hésitez pas à imaginer les affinités d'autres matériaux tout en restant dans la logique et la cohérence de l'univers de jeu.

### EXEMPLE D'AFFINITÉ DE CŒURS

<i>Cœur</i>	<i>Affinités</i>
Aile de doxy	Vol, Distraction, Tour
Brin de moustache de troll	Force, Offensif, Douleur
Cheveux de vélane	Charme, Eau, Voix
Crin de licorne	Soin, Protection, Animal
Crin de sombral	Mort, Ténèbres, Invisible
Croc de basilic	Peur, Serpent, Paralysie
Cœur de salamandre	Feu, Soins, Serpent
Mandibule d'acromantule	Ténèbres, Silence, Insecte
Moustache de fléreur	Sens, Divination, Animal
Plume d'augrey	Vol, Oiseau, Mort

<i>Cœur</i>	<i>Affinités</i>
Plume de griffon	Vol, Offensif, Animal
Plume d'oiseau-tonnerre	Explosion, Vol, Oiseau
Plume de phénix	Feu, Soins, Oiseau
Poil de manticores	Dissipation, Mort, Offensif
Poil de rougaroux	Métamorphose, Nuit, Animal
Tentacule de strangulot	Paralysie, Entrave, Eau
Ventricule de dragon	Feu, Vol, Offensif

Le **rang** du module est à compléter directement à cet endroit et n'a pas besoin d'être spécifié dans les **aptitudes**.

Selon les matériaux choisis, c'est-à-dire le **bois** et le **cœur** de votre baguette, celle-ci va avoir des affinités particulières avec certains sorts. Une affinité correspond à un mot-clé en lien avec le bois ou le cœur de la baguette.

| *La baguette d'Adora sera composée de houx et d'un crin de licorne*

## Définir les rangs des modules

Les rangs sont des **scores positifs ou négatifs** associés aux modules. Ils seront déterminés en même temps que vous désignerez le module, et seront échelonnés à la création entre -2 et +3. Ces rangs pourront progresser au fil des parties.

Vous disposez d'un nombre de **points de création** en fonction de l'âge de votre sorcier-joueur. Vous pouvez augmenter de capital de points de création en prenant un et un seul module négatif.

Le rang maximum pouvant être attribué à un module est aussi déterminé par l'âge.

<i>Âge</i>	<i>Création</i>	<i>Rang max.</i>	<i>Rang négatif</i>
10-12	6	+2	-1
13-15	8	+2	-2
16-18	10	+2	-2
Adulte	12	+3	-2

Ces points de création vont vous permettre d'acheter des rangs : le coût d'un rang pour un module positif ou le gain de points de création supplémentaire pour un module négatif (colonne *Rang négatif*) est indiqué dans le tableau suivant :

Rang	Coût	Rang négatif	Gain
+1	1	-1	1
+2	3	-2	3
+3	6		

*Patrick va créer un auror du Ministère de la Magie. Etant un personnage adulte, il disposera de 12 points de création, aucun module ne pourra dépasser le rang « +3 » et il pourra disposer d'un désavantage avec un rang négatif de « -2 » maximum.*

Répartissez donc maintenant vos points de création pour acheter les rangs dans les modules listés juste avant. Il n'est pas nécessaire d'attribuer un rang à tous les modules, les modules vides pourront être développés par l'expérience par la suite.

*Emilie doit donc maintenant répartir les 6 points de création dont elle dispose dans les modules de sa sorcière. Elle décide de limiter les modules au rang 1, et attribue donc 1 rang dans « baguette », « histoire du monde magique », « déluminateur », « bon équilibre », « rat de bibliothèque », « vive d'esprit ». En attribuant le rang -1 au défaut « peur du noir », elle récupère 1 point de création qu'elle attribue à « histoire du monde des Moldus ». Elle n'a donc pas attribué de rang à « élevée chez les Moldus » ni à « première de la classe ».*

## RÈGLES ALTERNATIVES DE CRÉATION

Plutôt que de répartir un capital de points dans les modules, les règles suivantes vous propose une autre façon de créer

rapidement un personnage en formalisant le nombre de modules attendus au rang indiqué dans la colonne.

Âge	+3	+2	+1	+0	-1*
10-12	0	1	3	4	1
13-15	0	1	5	2	1
16-18	0	2	4	2	2
Adulte	1	1	4	1	1** +1

\* les modules négatifs sont facultatifs, chaque fois qu'un joueur décide de prendre un module avec un rang de -1, il peut s'ajouter un module de rang +1 supplémentaire.

\*\* un module négatif doit impérativement être ajouté sans qu'il apporte un module au rang +1 supplémentaire. Le second module négatif reste facultatif.

## La touche finale

Votre sorcier-joueur est maintenant presque terminé. Selon l'arc narratif proposé par le narrateur, il est possible qu'il vous propose quelques ajustements complémentaires.

Il reste deux derniers éléments à définir avant de commencer à jouer.

## LE TEMPS D'ACTION

Dernière touche une fois les modules choisis, vous devez calculer votre **temps d'action**. Celui-ci est déterminé en additionnant les **rangs** de tous les modules permettant d'être vif, rapide, vigilant, à l'affût, sur ses gardes, ... en plus du rang de votre module « *baguette* ».

*Adora est « vive d'esprit » et ne dispose pas d'autres modules permettant d'améliorer son temps d'action. Ce dernier sera donc de 2, soit l'addition des rangs des modules « vive d'esprit » et « baguette ».*

Reportez votre **temps d'action** sur votre carte d'identité de sorcier.

## AFFINITÉS DE BAGUETTE

Comme précisé dans la description du module « **baguette** », vous pouvez choisir un certain nombre d'affinités en lien avec le **bois** et le **cœur** de votre baguette magique. Vous pouvez choisir autant d'affinités que vous avez de rangs dans votre module « **baguette** ». Si votre rang dans le module « **baguette** » progresse, vous choisirez de nouvelles affinités.

Reportez les affinités choisies pour votre baguette sur la carte d'identité du sorcier.

*La première affinité que sélectionne Emilie pour sa sorcière est « soins ». Elle envisage, lorsque sa sorcière aura un rang 2 en « baguette » de sélectionner ensuite « protection ».*

## LES SORTS DE SIGNATURE

Un sorcier-joueur peut disposer de trois **sorts de signature**. Un **sort de signature** est un sort pour lequel votre sorcier-joueur aura développé un talent particulier et une aptitude assez remarquable pour le lancer. Ce sort sera aussi associé à un réflexe presque plus naturel que tout autre mouvement plus classique.

L'utilisation d'un sort de signature **réduit d'un cran le dé de lancement du sort**, mais vous devrez vous servir de ce sort à chaque session de jeu au risque de le voir disparaître à la fin de la session. Dès l'utilisation d'un sort de signature, cochez la case qui le précède.

*Emilie décide que sa sorcière dispose d'une aptitude particulière pour lancer le sort Episkey, le dé de difficulté pour ce sort est normalement le D6, mais, étant son sort de signature, il passe à D4.*

A la création d'un personnage, vous disposerez d'un sort de signature, il peut être choisi sans limite d'âge. Toutefois, vous devrez avoir l'autorisation expresse du narrateur pour inscrire un sort impardonnable. Reportez le sort de signature que vous avez choisis, indiquez le **dé de lancement du sort** en réduisant d'un cran le dé de lancement indiqué dans le grimoire et reportez les mots-clés du sort sur votre carte d'identité de sorcier.

## UN DERNIER CONSEIL

En tout dernier ajustement, contrôlez que les affinités que vous aurez sélectionnées pour votre baguette correspondent bien à des mots-clés liés à vos sorts de signature.