

Savage Potter



Inspiré par J.K. Rowling



Savage Potter

Inspiré par J.K. Rowling

Table des matières

1 Les Sorts.....	5	9 Objets du monde des sorciers.....	39
A.....	7	10 Histoire de la communauté sorcier en	
B.....	8	Europe au travers de l’histoire.....	40
C.....	8	10.1 Théories préhistorique.....	41
D.....	9	10.2 L’antiquité tardive.....	42
E.....	10	10.3 Chute de l’empire romain.....	42
F.....	11	10.4 La ligné des Pendragons et les invasion	
G.....	12	barbares.....	42
H.....	12	10.5 VIe au Xe siècle.....	43
I.....	12	10.6 XIe et XIIIe siècle.....	43
L.....	13	10.7 1789 en France à la fin du XIXe siècle	
M.....	13	44
N.....	14	10.8 1870 année charnière pour le monde	
O.....	14	des sorciers en France.....	44
P.....	15	10.9 1914-1918 première guerre mondial.	
R.....	16	10.10 1939 – 1945 la seconde guerre	
S.....	16	mondial.....	45
T.....	17	10.11 1950 à 2000.....	46
V.....	17	11 L’académie de BeauBâton.....	47
W.....	17	1.1 L’architecture de l’école.....	50
Z.....	18	1.2 Mœurs de l’école.....	51
2 Transplaner.....	19	1.3 L’organisation des zones de l’école....	52
3 Piloter un balais.....	20	Bâtiment central.....	52
3.1 Voyager en balais.....	21	La bibliothèque.....	52
3.2 La navigation aérienne.....	21	Les dortoirs.....	52
3.3 Structure de l’atmosphère et limite		Le grenier du bâtiment centrale.....	52
d’action de la magie.....	21	L’aile ouest.....	53
3.4 Pourquoi les sorciers ne vivent pas sur		Les bureaux des professeurs.....	53
la Lune ?.....	22	Les appartement des professeurs.....	53
3.5 Structure magique et physique de la		L’aile Est.....	53
troposphère.....	22	L’aile centrale.....	54
4 Fabriquer des potions.....	24	L’étage du directeur.....	54
4.1 Règle générale de la fabrication de		La tour de garde et la tour d’astronomie	
potion.....	24	et les toits.....	55
4.2 Quelques éléments supplémentaire....	25	Le grenier commun.....	55
4.3 L’alchimie.....	25	12 Relation entre moldus et sorciers.....	56
5 Tatouage magique.....	26	12.1 Europe.....	56
6 Objets magiques.....	27	12.2 Russie.....	57
6.1 Créer un objet magique ?.....	27	12.3 Amérique du nord et Canada.....	57
6.2 Le bois des baguettes.....	28	12.4 Amérique centrale.....	57
6.3 Détruire un objet magique.....	28	13 Lieux magiques remarquables.....	58
6.4 Les objets magiques créer par des		14 Économie du monde des sorciers.....	59
procédés magiques.....	29	14.1 Divers activités professionnels dans le	
6.5 Quelques objets magiques célèbres.....	29	monde des sorciers.....	60
7 Compétence du monde des sorciers.....	30	15 La magie noir dans Harry Potter.....	62
8 Atouts & handicapes du monde des sorciers		15.1 La folie et la terreur.....	62
.....	33	16 Les sources de documentions.....	63

16.1	Indice de rareté.....	63	Sixième cercle : Hérésie.....	73
	Test de recherche en interlude.....	63	Septième cercle : Violence.....	74
16.2	Indice de qualité du livre.....	64	Huitième cercle : Ruse et tromperie. .	74
16.3	Prix d'un livre.....	64	Neuvième cercle : Trahison.....	74
16.4	Indice de secrets d'un livre.....	64	19 Les malédictions.....	75
16.5	Temps de lecture d'un livre et bénéfice	65	19.1 Créer une malédiction avec une tablette de défexion.....	75
16.6	Traduire un livre.....	65	19.2 Briser une malédiction.....	75
16.7	Ouvrage ancien, rareté 8 à 12.....	66	20 Nécromancie.....	76
17	Théorie sur la magie.....	67	20.1 Necromantiae cadaverosum.....	76
17.1	Époque moderne 1900 à nos jours....	67	L'histoire du sort Avada Kedavra.....	77
17.2	XVe siècle au XIXe siècle.....	68	<i>J. K. Rowling at the Edinburgh Book Festival le 15 aout 2004.....</i>	77
17.3	IVe au XIVe siècle.....	68	20.2 Necromantia exspiravit.....	77
17.4	L'Empire romain.....	68	Rituel pour invoquer un fantôme.....	78
17.5	La Grèce antique.....	68	Attaquer un fantôme.....	78
18	La démonologie.....	69	21 Organisation des mages adeptes des arts interdits.....	79
18.1	L'enfer où vivent les démons.....	69	21.1 Les mangemort de Lord Voldemort.	79
18.2	Rituel d'invocation des démons.....	70	Organisation interne.....	79
18.3	Révoquer un démon.....	70	1 ^{er} cercle : Les servants.....	80
18.4	Créer un rituel.....	71	2 ^e cercle : L'escarboucle.....	80
18.5	Traiter avec un démon.....	71	3 ^e cercle : Les Maîtres.....	80
18.6	La structure de l'enfer.....	72	21.2 Les quatre cavaliers de l'apocalypse.	81
Ante-enfer.....	72	21.3 Moloch révélé.....	81	
Premier cercle : les Limbes.....	72	21.4 La société Chthonien.....	82	
Deuxième cercle : Luxure.....	72	22 Création de personnages non joueur.....	83	
Troisième cercle : Gourmandise.....	73	23 Accroche de scénario.....	85	
Quatrième cercle : Avarice.....	73			
Cinquième cercle : Colère.....	73			

Avertissement

Ce contexte décrit ici va se détacher de ce que JK. Rowling a écrit. Les sources disponibles sur le net ou ailleurs ont inspiré cet ouvrage. L'objectif est de proposer un contexte jouable pour du JDR pas forcément d'être 100 % canon avec l'ensemble des écrits de l'univers de Harry Potter. Il fallait se détacher des éléments, relativement floue de l'univers et surtout proposer aux joueurs un cadre de campagne qui dépasse les éléments décrits dans les films et les livres. Ces éléments peuvent être considérés comme une « trame de fond ». Il semble plus simple que les personnages n'aient leur place dans ceci. Pour des raisons purement légales, il nous a semblé en tant que créateur de ce supplément amateur et gratuit pour Savage World de proposer un contenu original. Seul la liste de sorts est donc disponible sur les sites de fan et dans les livres, quelques noms standards dans Harry Potter pour décrire l'univers, pour le reste les textes sont originaux.

Cette œuvre est le fruit d'une collaboration entre divers joueurs et meneurs de jeu. Chacun a un moment donné à proposer des idées qui ont été intégrées à ce document. L'objectif principal de ces personnes est avant tout de se divertir dans un univers qu'ils apprécient. En tant qu'œuvre collective, il est difficile de dire qui a eu l'idée de tel ou tel élément.

Si vous aviez des suggestions à faire. Vous pouvez prendre contact avec nous, via le compte du rédacteur principal de ce supplément amateur sur le forum de Blackbookedition, son pseudonyme est « aresh », il sera sans doute heureux de vous répondre.

Le terme « degré de réussite » équivaut à « Relance » dans l'édition française de Savage World.

Vous trouverez toutes les indications pour créer un personnage « savage world » dans le livre de base « savage world ». Les mécanismes et autres atouts et handicaps de ce supplément peuvent tout de même être utiles et viendront compléter ceux décrits dans « Savage Potter » du même collectif d'auteur.

Noter que le système de magie n'est pas valide pour ces règles de jeu, il est impossible de créer un arcaniste, pour « coller » à l'univers de Harry Potter.

La section sur **les sombres secrets de la magie dans l'univers de Harry Potter**. Elle n'est en aucun cas canon par rapport à ce que J. K. Rowling a écrit pour son propre univers. Ce supplément s'adresse essentiellement au meneur de jeu et propose plusieurs pistes à la fois pour construire des personnages non joueurs qui cherchent leur voie dans cette direction ou étoffent des enquêtes dans le milieu des mages noirs au travers le monde et de l'Histoire.

Les illustrations de ce document sont toutes libres de droit.

Sources documentaires :

J.K. Rowling

Harry Potter à l'école des sorciers (1997)

Harry Potter et la Chambre des secrets.

Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban (1999)

Harry Potter et la Coupe de feu (2000)

Harry Potter et l'Ordre du Phénix (2003)

Harry Potter et le Prince de sang-mêlé (2005)

Harry Potter et les Reliques de la Mort (2007)

Les contes de Beedle le Barde

Les animaux fantastiques « vie et habitat »

Dictionnaire des symboles de Jean Chevalier et Alain Gheerbrant édition Robert Laffont 1982

Savage Worlds - Le jeu de rôle générique traduit par Black Book Edition (dépôt légal 2012) des auteurs : Shane Lacy Hensley, with Clint & Jodi Black, Matthew Cutter, John Goff, Joel Kinstle, Piotr Koryś, Jordan Peacock, Teller et Simon Lucas.

Les sites : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Main_Page ; <https://fr.wikipedia.org/> ; <https://svgsilh.com/>

Remerciements : Aresh tient à remercier les joueurs et contributeurs de ce document qui par leur passion du jeu de rôle ont investi de leur temps dans ce projet. Sans vous il n'aurait pas été aussi loin.

Maquette : version Noir et Blanc : Aresh / Version couleur : Rianori

1 Les Sorts

Les sorts dans l'univers de Harry Potter sont considéré comme des compétences propres. Ainsi les sorcier peuvent se spécialiser dans des sorts très spéciaux. Les personnages magicien avec une formation de base en magie connaissent plusieurs sorts. Les sorts dépendent de l'âme du personnage durant la création de celui-ci.

Le fait d'avoir un baguette permet d'ajouter +1 au lancement d'un sort. Lancer des sort sans baguette et avec un malus de 0 est un atout. Sans baguette, un sorcier lance des sorts avec un malus de -3.

Autant de compétence, ce n'est pas très « Savage World », toutefois, pour coller à l'ambiance de la saga, il nous a paru important de faire cette aménagement. Lancer des sorts pour un sorcier c'est naturel. Les test interviennent uniquement quand ça commence à devenir difficile ou que votre personnage n'a plus sa baguette.

Il n'y a pas de notion de « fatigue magique » mais la fatigue et l'état de santé d'un sorcier vient impacter ces compétences magiques ou non, de la même manière. Blessé ou hors combat, il est difficile de lancer des sortilèges, comme il lui est difficile d'utiliser des compétences.

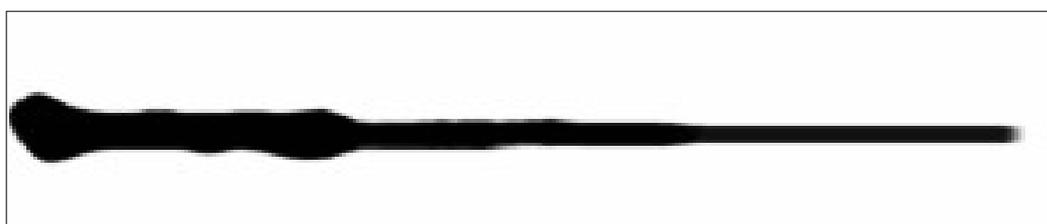
Les sorts qui blesse ou tue les personnages sont considéré comme des attaques avec une capacité de dommage lié à leur âme, qui représente la « force magique » du sorcier.

Échec lors d'un sort, celui-ci ne fonctionne pas, en cas d'échec simple, celui-ci fait long feu et ne se lance pas. En cas d'échec critique, les conséquences sont plus dramatiques.

Un personnage peut « parier » un jeton pour augmenter d'un degré de réussite son sort si c'est une réussite, ce pari intervient avant le jet de dé. Ce pari ne fonctionne que si le sort est une réussite, dans le cas contraire, le jeton est perdu.

Test des échecs des sorts :

d6	Effet
1	La baguette explose, le sorcier subit une blessure.
2	Le sorcier subit une blessure et perd un point de chance.
3	Le sorcier est blessé.
4	Le sorcier est secoué.
5	La baguette fait des étincelles pendant 1d6 round, impossible de lancer de nouveau sort pendant ce laps de temps.
6	La baguette fait des étincelles pendant 1d4 round, impossible de lancer de nouveau sort pendant ce laps de temps.



Degré de réussite

Le degré de réussite par tranche de 4 rend le sort de plus en plus puissant. Chaque degré de réussite va doubler la puissance du sort, sa portée ou son efficacité dans le temps. Sauf indication contraire, considéré que chaque degré de réussite a donc un effet puissant sur le sort qui vient d'être jeté.

Créer un nouveau sort

Les joueurs pourront avoir envie de créer un nouveau sort, dans ce cas, créer le en partenariat avec le meneur de jeu. Noter ces effets, vérifier qu'un sort identique n'existe pas déjà.

Quelques éléments pourront vous aider pour créer des sortilèges, comme définir un signe zodiacal au qu'elle le sort est lié, un élément, eau, feu, terre, air, métal, vide ou un principe alchimique, œuvre au noir, œuvre au rouge, œuvre au blanc, réduction, vaporisation, sublimation, expansion.

Apprendre un nouveau sort en jeu

Tester un nouveau sort s'effectue à -4 la première fois que l'on le lance, puis on retire -1 à chaque lancement. Quand le malus est à 0 on peut noter ce nouveau sort sur sa fiche de personnage à la fin de sa session en dépensant 3 points d'expérience pour le noter à 1d4. Si les points d'expériences ne sont pas dépensés, le sort n'est simplement pas appris.

En astrologie, on distingue les signes de feu, Bélier, Lion, Sagittaire, les signes de terre, Taureau, Vierge, Capricorne, les signes d'air Gémeaux, Balance, Verseau et les signes d'eau Cancer, Scorpion, Poissons.

Les limites d'un sort sont affaire de négociation entre le meneur de jeu et le joueur, sachant que celui-ci va investir des points d'expériences dans le développement du sort.

Un sort est une création personnelle, on peut noter ces effets, son ou ces mots de pouvoir, ainsi que la manière et pour l'utiliser. Une fois ceci fait, on peut l'apprendre à ces camarades, qui devront pour le tester, faire comme un jeteur de sort normal.

La création de sort ne peut se faire qu'entre deux scénarios qui s'espace de plusieurs semaines, la création d'un sort prend du temps dans sa conception, environs 1d8 semaine + 2.

Suggestion pour les joueurs

Les sorts que votre personnage possède dans un bloc note à côté de votre fiche de personnage, surtout si il a des effets compliqués en jeu.



Note importante : dans cette liste, les sorts en gras sont des sortilèges impardonnables impossibles de les apprendre avec l'atout « sorcier adulte ». Ils seront l'objet d'une justification dans l'histoire du personnage.

Les lettre N (Novice), A (Aguerrie), V (Vétéran), H (Héroïque), L(Légendaire) devant les sorts permette de jauger leur puissance.

A

Accio : Fait venir un objet jusqu'au possesseur de la baguette. (N)

Aguamenti : Fait sortir un jet d'eau de la baguette. (A)

Si la force de l'eau est supérieur à la résistance de la cible, celle-ci est jeté à terre.

Dé	Force de l'eau	Volume d'eau
d4	1d4	1d4 L
d6	1d6 + 2	1d6 L *4
d8	1d8 + 4	1d8 L *6
d10	1d10 + 5	1d10 L* 8
d12	1d12 + 6	1d12 L *10

Alohomora : Permet de déverrouiller fenêtres et portes. (Temps long, 1D10 jours) (N)

Amplificatum : Augmente la taille d'un objet — sort contraire : Reducto. (Temps moyen, 1D10 minutes) (N)

Anapneo : Libère les voies respiratoires. (A)

Aparecium : Révèle l'encre et les écritures invisibles.(A)

Assurdiato : [Muffliato] Donne un bourdonnement dont on ne peut déterminer l'origine dans l'oreille de la personne visée, afin de lui masquer une conversation privée entre autres. (A)

Avis : Fait apparaître des oiseaux. (N)

Avada Kedavra : [« Killing Curse »] Sortilège de mort, celui que Voldemort utilisa pour tuer les parents de Harry — sortilège impardonnable. Attaque à distance, il faut considéré ce sort comme un tir. (A)

Dommage : 1d4+1dé par °Réussite de la valeur de maîtrise / Portée 2 / 4 / 8 Cadence : 1round

B

Bloclang : [Langlock] Bloque la langue de son adversaire pour l'empêcher de parler. Fonctionne même avec les fantômes. (A)

Note : Le jet doit dépassé le Charisme de la cible pour fonctionner.

C

Collaporta : [Colloportus] Permet de verrouiller une porte, comme en utilisant de la glue, d'où un étrange bruit de succion lorsqu'il est pratiqué. (N)

Confundo : [« Confundus Charm »] Sortilège de confusion, lancé sur un objet ou une personne. La cible est incapable de penser correctement et mélange tous, ces phrases sortent dans le désordre et toutes ces actions seront illogiques.(A)

Cracbadaboum : Fait craquer les coutures et attaches en tout genre. (N)

Crache-limaces : [slug-vomiting charm] Permet de faire cracher des limaces à l'individu visé. (N)

Curam sauciorum : Permet de soigner une blessure immédiatement. (N)

Corpus calor : Permet de s'affranchir des températures extérieur froide. Très utilisé par les sorciers qui volent en haute altitude sur leur balais (au delà de 1500 m) à de grande vitesse. (N)

Confringo : [« blasting Curse »] **Maléfice explosif qui fait exploser la cible.(A)**
Le dé de maîtrise donne la force de l'explosion. Il faut visé, c'est une attaque à distance.
Portée 2/6/10.

Dé	Force de l'explosion	Gabarit
d4	1d4	Petit
d6	1d6	Petit
d8	1d8	Grand
d10	1d10	Grand
d12	1d12	Grand

D

D

Defodio : [« Gouging spell »] Sortilège de terrassement, permet de creuser dans la terre ou la roche. (Temps non modifiable : 2d6 minutes) creuse environs 2 mètre par minute une galerie d'environs 1,5 m de diamètre. La stabilité du tunnel dans la terre résiste que si l'on dépense un jeton chance. Dans le cas contraire, il s'éboule d'un coup sans prévenir au bout de 3d6 minutes environs.(A)

Dentesaugmento : [« Densauggeo »] Fait pousser les dents de façon démesurée jusqu'à ce qu'il soit annulé. (Temps limité à la durée de vie de la cible où jusque son annulation.) (N)
Le sort doit passer la résistance de la cible.

Descendo : Force quelque chose à descendre ou à s'abaisser.(A)
Le sort doit passer la résistance de la cible.

Destructum : [« Deletrius »] Détruit les images brumeuses qui émanent d'une baguette quand Prior Incanto a été pratiqué. (N)
Le sort doit être au dessus du test de la force d'âme du sorcier pour fonctionner.

Diffindo : [« Severing Charm »] Sortilège de découpe, permet de trancher quelque chose.(A)
Le sort doit passer la résistance de l'objet, les cibles vivantes ne sont pas affecté par ce sort.

Dissendium : Permet d'accéder au passage secret. (N)
Note : Ouvre les passages secrets connus par un magicien.

Duro : Sert à transformer un objet en pierre. (Peut être éternelle sur une réussite au-delà de 3 degré de réussite).(A)



E

Elasticus : Permet de sauter très haut. Attention à la réception, l'atterrissage sans encombre n'est pas garantie. (N)

°Réussite	Hauteur du saut en m
1	jusqu'à 1d4 m
2	jusqu'à 1d6 + 2 m
3	jusqu'à 1d8 + 4 m
4	jusqu'à 1d10 + 5 m
5	jusqu'à 1d12 + 6 m

Enervatum : Réanime une personne stupéfiée — sort contraire : [Stupefix.](N)

Engorgio : Sortilège d'Engorgement utilisé pour agrandir les objets.(N)

Episkey : Sert à réparer les nez cassés.(N)

Erigo : Hermione s'en sert pour monter une tente.(A)

Note : Permet de monter quasiment n'importe quels objets constitués de plusieurs éléments (maquette, tente, chapiteau). Plus l'objet est grand est plus de le degré de maîtrise sera important.

Evanesco : Fait disparaître définitivement une chose. (A)

Expelliarmus : Désarme un adversaire. Le sorcier est secoué jusque là fin du combat.(N)

Il faut passer la résistance de l'adversaire pour que ce sort fonctionne correctement.

Endoloris : [« Crucio »] Fait éprouver une souffrance extrême à son adversaire — sortilège impardonnable.(A)

Passe une victime de se sort en secoué et un malus de -3 pour toute action durant la durée du sortilège.

Portée 6/12/24.

Expulso : Provoque une explosion.(A)*Dommage égale à la force du sorcier + dé de maîtrise de Expulso.*

°Réussite	Force de l'explosion	Gabarit
1	Force + d4	Petit
2	Force + d6	Petit
3	Force + d8	petit
4	Force + d10	Grand
5	Force + d12	Grand

Expecto Patronum : Crée une bulle de protection pour repousser les Détraqueurs.(A)*Protection égale à un duel de force d'âme +1d6 contre les Détraqueurs.***F****Failamalle !** : Permet de faire ses valises à une vitesse vertigineuse.(A)**Ferula** : Fait apparaître de quoi faire une attelle.(N)**Finite Incantatem** : Annule un sort. Faire + que le degré de réussite du jeteur de sort.(A)**Flambios** : Pour faire des dessins de feu dans l'air, Hermione l'utilise au Département des Mystères. (N)**Furunculus** : Fait pousser des furoncles.(N)

Le sort doit passer un test de vigueur de la cible.

Faciunt longe portat : Permet de créer un "Porte au loin" ce sortilège doit être associé à un objet de petite taille et qui se "fixe" dans le paysage et permet d'émergé toujours au même endroit.(A)**G****Gemino** : Permet de dupliquer un objet, chaque degré de maîtrise permet de dupliquer un objet de plus en plus gros ou complexe. (N)**Glisseo** : Transforme un escalier en toboggan. (N)

H

Homenum revelio : Permet de révéler une présence humaine dans un lieu clos ou une vingtaine de m² en extérieur.(N)

I

Impedimenta : Sortilège d'entrave, il permet de ralentir une personne.(A)
Le sort doit passer un test d'agilité de la cible.

Impervius : Permet de rendre imperméable l'objet visé.(N)

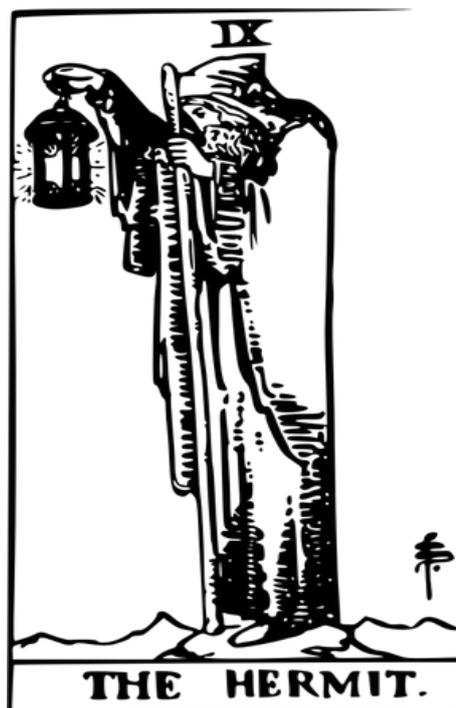
Inanimatus Apparitus : Formule qui permet de faire apparaître un élément inanimé de type naturelle.
(N)

Incarcerem : Fait apparaître des cordes magiques qui ligotent la personne visée.
Duel d'agilité de la cible contre âme du jeteur de sort.(N)

Incendio : Permet de mettre le feu dans un rayon de la réussite du jeteur de sort. Plus ce sort est maîtrisé et plus l'incendie pourra porter loin. (A)
Force des flammes égale à la force d'âme du lanceur de sort.

Impero : [« Imperio »] **Permet de contrôler quelqu'un — sortilège impardonnable, duel d'âme pour y résister automatiquement même si la cible est un Moldus.**(A)

°Réussite	Durée
1	D4 minutes
2	D6 heures
3	D8 jours
4	D10 semaine
5	D12 mois



L

Lashlabask : Envoie une gerbe d'étincelles brûlantes pour repousser des poursuivants. Dommage lié à la force du sorcier + degré de maîtrise de Laslabask. Ne peut pas faire plus qu'une blessure. (N)

Legilimens : Sortilège d'occlumancie pour lire les pensées, souvenirs et rêves de quelqu'un. (A)
Duel d'âme pour y résister même si la cible est un Moldus.

Levicorpus : Suspend quelqu'un en l'air par la cheville sort contraire Liberacorpus. (A)

Liberacorpus : Annule Levicorpus. (A)

Locomotor : Fait voler des objets (d de maîtrise/round) (N)

Locomotor Mortis : Bloque les jambes de la personne visée pour l'empêcher de marcher. Doit remporter un test contre l'agilité de la cible. (N)

Lumos : Allume la baguette avec laquelle ce sort est jeté — sort contraire : Nox.(N)

Lumos maxima : Allume la baguette avec une lueur blanche aveuglante sous forme d'un rayon de lumière. Le personnage est secoué si il regarde, jet d'agilité nécessaire pour visé une cible contre sa parade.

M

Mobili + nom latin : Permet de déplacer ou de faire léviter le-dit objet. (N)
Exemple Mobiliarbus, Mobilicorpus...

Mutinlutin malinpesti : Immobilise les lutins de Cornouailles.(N)

Morsmordre : Permet de faire apparaître la Marque des Ténèbres. (A)(+1D6 pour les « non joker » sur leur capacité de jeteur de sort impardonnable, c'est cool d'être un Mangemort)

N

Nocturno : Permet de diminuer la luminosité naturelle d'une zone. Les personnages dans la zone ont des difficultés à voir et percevoir, malus de -2. Peut affecté les capacités de tir et de combat à l'appréciation du meneur de jeu.

°Réussite	Gabarit	Durée
1	Petit	1d6 round
2	Petit	1d10+1 round
3	Grand	1d10+2 round
4	Grand	1d20+1 round
5	Grand	1d20+2 round

Nox : Éteint la baguette — sort contraire : Lumos.(N)

O

Obscuro : Place un bandeau noir sur les yeux d'une personne.(A)

Oppugno : Sortilège qui envoie quelques oiseaux attaquer une cible. (A)

Orchideus : Fait apparaître des orchidées.(N)

Oubliettes : Efface la mémoire d'une personne.(N)

Duel d'âme, même contre un Moldus.

Ouvre-porte : Ouvre une porte avec un jet d'étincelles.(N)



Petrificus Totalus : Maléfice du saucisson, immobilise et raidit totalement la personne visée, sauf les yeux.(N)

Le sort doit rempoter un duel contre l'agilité de la cible.

Pestilium : Ce sort crée dans un petit gabarit autour du lancer qui sent une odeur horrible, toute différente pour chaque personne dans la zone, cadavérique, souffre, odeur de selle ou d'égout... L'odeur engendre un test de vigueur -2, en cas d'échec, le personnage subit une envie de vomir et passe en état secoué.

Pointe au nord : Sort qui fonctionne comme une boussole magique.(N)

Portus : Sort qui permet de transformer un objet en Portoloin.

Note : Le sorcier doit posséder un peu de terre ou de pierre pour créer la destination du Portoloin.

Priori Incantatum : Événement magique se produisant lorsque deux baguettes dont les substances sont issues du même animal sont forcées de s'affronter.(A)

Avoir l'information sur la baguette d'un adversaire peut prendre des mois et être le sujet d'une longue enquête.

Prior Incanto : Sort qui permet de savoir quel est le dernier sort pratiqué par une baguette. La baguette visée émet une image brumeuse et réduite de son dernier usage.(A)

Protego : Sort qui constitue un bouclier magique qui protège le sorcier contre les maléfices qui lui sont envoyés. (N)

Solidité = Score d'un jet d'âme pour estimer sa résistance (durée dé de maîtrise / round)

Petit gabarit

Protego horribillis : Charme du bouclier en plus puissant.(N)

Solidité = Score d'un jet d'âme pour estimer sa résistance + 1D6 (durée dé de maîtrise / minutes)

Grand gabarit

Protego totalum : Charme du bouclier, annule le visuel, l'odeur d'une zone et rend l'endroit impénétrable pour 1d6 jours. (A)

Solidité = Score d'un jet d'âme pour estimer sa résistance + 1D8 (durée dé de maîtrise / heures)

Grand gabarit.

R

Récurvite : Sort qui permet de nettoyer les choses de façon impeccable et rapide.(N)

Reducio : Fait revenir les objets à leur taille normale — sort contraire : Engorgio.(N)

Reducto : Rapetisse un objet — sort contraire : Amplificatum.(N)

Reparo : Permet de réparer quelque chose. La déclinaison Oculus reparo permet de réparer les lunettes.(N)

Repello Moldum : Repousse les moldus des lieux magiques.(Durée 1D6 heures)(A)
Duel d'âme pour les moldus, si il rate, il n'ont pas envie d'aller dans ce lieu.

Revigor : Redonne de l'énergie à la personne visée.(N)
Permet de passé d'un état « secoué » à un état normal instantanément. Ne guéris pas les blessures.

Rictusempra : Sortilège de Chatouillis, fait rire, et donc déconcentre la personne visée.(N)
Il faut passé la résistance de la cible, celle-ci est secoué.

Riddikulus : Transforme un Épouvantard en figure comique.(N)

S

Salveo maleficia : Sortilège de protection.(A)

Note : Sort qui permet de repoussé les maléfices. Il faut alors passé un test d'âme = au test d'âme du jeteur de sort pour lancer des maléfices.

Serpensortia : Fait émerger un serpent de la baguette de celui qui lance le sort.(N)

Silencio : Sort de mutisme, qui provoque le silence chez la personne visée.(A)
Duel de force d'âme pour que le sort fonctionne.

Somnohomo : Permet d'endormir une cible par magie. Fonctionne a vue et est utile uniquement contre les moldus. Les sorciers sont naturellement capable de résister naturellement à ce sort avec un duel d'âme, la cible se trouve en cas d'échec, simplement secouée.

Sonorus : Amplifie la voix — sort contraire : Sourdinam.(N)

Sourdinam : Baisse la voix — sort contraire : Sonorus.(N)

Specialis revelio : Indique si un objet est ensorcelé ou non.(A)

Spectrum ferrum : Permet de renvoyé un fantôme dans l'au delà, fonctionne à vu, le nombre de degré de réussite doit être égale à 4 au minimum pour être efficace.(A)

Somun Gravibus : Permet d'endormir une cible moldus ou sorcier, test de sort contre vigueur de la cible.(A)

Stupefix : Empêche le mouvement d'un adversaire (aussi appelé « Sortilège de Stupéfixion ») — sort contraire : Enervatum.(N)

Sicut avis : Permet de respirer comme les oiseaux à haute altitude (au delà de 2500 m) sans soucis d'hypoxie. (N)

Sectumsempra : Sortilège qui consiste à couvrir de profondes coupures le corps d'un ennemi. (A)

Dégât = Force d'âme du jeteur de sort, ne peut pas faire plus de 2 blessures malgré les relances.

Segregare causam meam : Sort très ancien et interdit, permettant de séparer son âme en deux. Ils doit être lancer au moment où le sorcier donne la mort à un autre sorcier. Le fragement d'âme détaché permet de faire un Orcrux. Cela peut être un être vivant ou un objet inanimé. Celui-ci sera doté "d'une part" du sorcier et aura sa "volonté" propre dans une certaine mesure.(A)

T

Tergeo : Nettoie en faisant disparaître des tâches (sang, poussière, graisse,...).(A)

Tarentallegra : Oblige un adversaire à danser.(A)

Duel de force d'âme pour que la cible se mettent à danser.

V

Vetiti sunt intrusores : Sort permettant de protéger un lieu contre les transplanage. (A)

Rayon d'action 1d6 km au moment du lancement du sort, durée tout du long de la vie du jeteur de sort.

W

Waddiwasi : Permet de faire voler un objet avec la rapidité d'une balle de fusil.(A)

Wingardium Leviosa : Déplace des objets en les faisant léviter.(N)

Z

Zoo Somno : Permet d'endormir un animal.

2 Transplaner

Le transplanage est une compétence au même titre que les sortilèges. Certains sorciers s'en servent et d'autres non. Dans les films quasiment tous les protagonistes savent se servir de ce type de déplacement. La compétence « Transplanage » est liée à l'attribut « Intellect » du sorcier lors de la création de personnage.

Le transplanage est une forme magique de téléportation par laquelle une personne peut disparaître d'un endroit et réapparaître quasi instantanément dans un autre. Les sensations du transplanage sont décrites comme désagréables : tourbillon allant à toute allure, sensation d'enfermement ou d'écrasement.

Il est également très désagréable pour une personne de se désarticuler. Ce risque, assez fréquent au début, est à l'origine de l'interdiction faite sans l'obtention du permis adéquat.

En cas d'échec : Le personnage subit 1 blessure automatiquement et arrive à son lieu de destination.

En cas d'échec critique : Le personnage subit 2 blessures automatiquement et arrive à son lieu de destination.

Note pour le MJ : Certains lieux sont protégés contre les tentatives de Transplanage par un maléfice très efficace



3 Piloter un balais

La compétence « piloter un balais » est une compétence liée à la capacité magique de votre personnage.

Cette capacité n'est testée que dans les cas extrêmes de pilotages et éventuellement les atterrissages, décollages, manœuvres réellement périlleuses, en cas de météo incertaine (vent, tempête, nuage, grêle, combat aérien entre sorcier ou pour éviter un avion, manœuvre de quiddich). La compétence « Piloter un balais » est liée à l'attribut « agilité » du sorcier.

Les échecs engendrent des problèmes de pilotage, perte de contrôle du balais ou pire « chute » du pilote.

Limite de l'utilisation aérienne d'un balais. Sans dispositif magique ou technologique, au-delà de 2500 m le sorcier commence à ressentir les effets du manque d'oxygène et du froid. Au-delà de 4000 m des sorts magiques pour se passer d'oxygène sont nécessaires et aussi pour assurer la survie contre le froid. Les vêtements commencent à ne plus servir à rien à partir généralement de -40°C pour les vêtements d'expéditions polaires.

N'importe quel balais peut faire l'affaire pour voler. Certains balais, créés avec des éléments magiques et des ingrédients magiques (membrane d'aile de dragon, plume de phénix ou de Griffon par exemple) peuvent donner des bonus (+1 ou +2), leurs prix sont toutefois conséquents et leur disponibilité assez rare.

Type de Balais	Prix / dispo	Bonus	Bonus de vitesse/Freinage/Vmax
Balais non magique	1 à 10 Noises / 90 %	-2	+1/-1/20
Balais magique standard	5 à 10 Mornilles / 75 %	-1 à 0	+1/-1/40
Etoile Filante (compagnie des balais)	5 Gallions / 50 %	+1	+2/-1/60
Balais Brossdur	7 Galions / 45 %	+1	+3/-1/60
Comète 140	10 Galion / 25 %	+1	+3/-2/70
Nimbus 2000	25 Galion / 15 %	+2	+4/-1/90

3.1 Voyager en balais

En fonction des scénarios, les joueurs voudront peut être voyager en balais volant. Quelques éléments peuvent donc être intégrés pour rendre « réaliste » cette partie du voyage. Dans les films, les déplacements en balais se font à au pire quelques dizaines de mètres au-dessus du sol mais gèrent plus. Mais nous pouvons aussi dire que ces éléments sont du domaine du cinéma et des éléments graphiques plus que réalistes, toutefois, certaines scènes des livres montrent des voyages plus longs en balais, toutefois, ce sont des scènes d'actions, donc, leurs traitements ne sont pas très réalistes. Ce qui suit ne s'intéresse pas à ces scènes de combat, le meneur de jeu pourra les décrire avec des détails liés à la bataille en cours. Toutefois, garder à l'esprit certains éléments liés à la propriété de l'atmosphère pourrait quand même avoir un intérêt pour certaines parties de ces combats, tel que le froid, l'humidité, la chaleur, le vent, la pluie etc.

3.2 La navigation aérienne

Piloter un balais se fait sans instrument, mais certains sorciers pourront sans doute installer une boussole pour avoir une idée de la direction qu'ils prennent une fois en l'air. Le meneur de jeu peut réclamer un jet de navigation par heure de pilotage pour s'assurer que les personnages pilotent dans la bonne direction, les vents, les nuages, peuvent engendrer des erreurs de pilotage, les instruments tels que la boussole et avoir étudié le chemin sur une carte avant le départ, donne un bonus de +1 pour la boussole et +2 pour avoir le plan de vol à l'esprit lors de ces tests.

3.3 Structure de l'atmosphère et limite d'action de la magie

L'atmosphère terrestre se divise en diverses couches de « gaz » à mesure que l'on prend de la hauteur, la pression de ces gaz diminue pour tendre dans la plus haute couche de l'atmosphère à devenir proche de 0.

Les sorciers sur leurs balais ont assez rapidement tentés, au cours de l'Histoire, de voler toujours plus haut, le mythe de Icare qui se brûle les ailes vient de là. Bon nombre de sorciers durant l'antiquité sont montés si haut, qu'ils ont perdu la vie. En effet, sans équipement technique adéquat ou sort permettant de s'affranchir du froid et de la pression qui diminue, le corps des sorciers finit par mourir d'hypoxie et de froid.

3.4 Pourquoi les sorciers ne vivent pas sur la Lune ?

La magie de la terre semble se « diffusé » par rapport à la matière, globalement, celle-ci doit avoir une certaine densité pour se diffusé dans la trame de la réalité. Au delà de la Troposphère, la couche situé entre 0 et 20 km, la magie des sorciers se dissipe pour de bon. Il est donc impossible, par des moyennes magiques, de dépasser cette altitude. La théorie magique admise sur ce fait, définit que la plus part des planètes et satellites sans atmosphère ne pourrait pas « créer » de magie ailleurs que dans des souterrains. Mais cette théorie n'a pas encore été validé, aucun sorcier n'a été sélectionner pour aller faire un tour dans l'espace.

3.5 Structure magique et physique de la troposphère

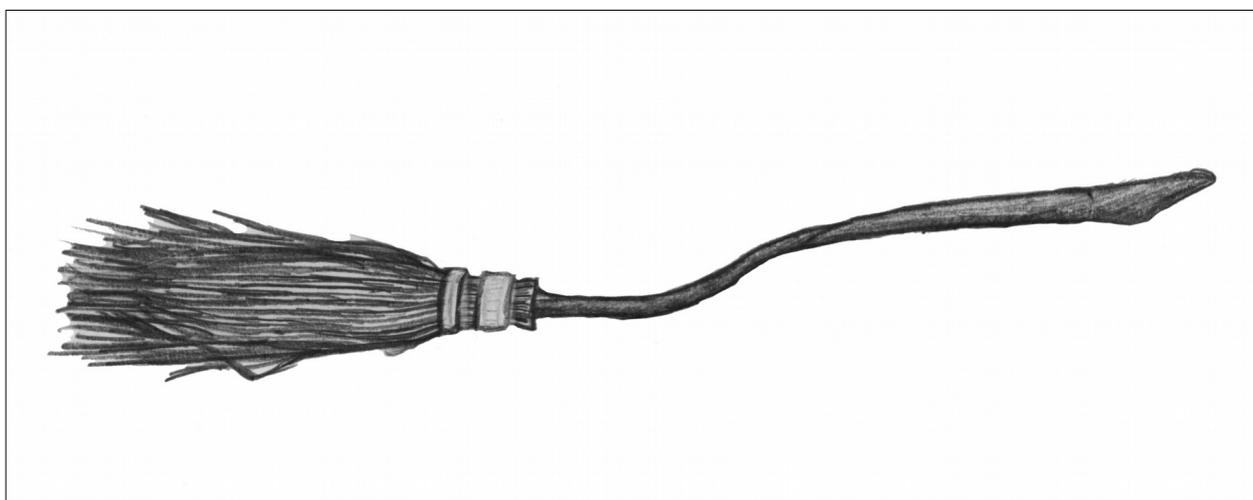
Direction du vent

d8	Direction
1	Nord
2	Nord Est
3	Est
4	Sud Est
5	Sud
6	Sud Ouest
7	Ouest
8	Nord Ouest

Comprise entre 0 et 20 km environs, cette partie de l'atmosphère permet de maintenir des sorts.

Par tranche de 500 m les vents peuvent être contraire et plus où moins puissant.

La vitesse du vent peut se déterminer avec 1d12, multiplier par 10 le résultat pour avoir une idée de la vitesse du vent en fonction des différentes altitude, par tranche de 500 m.



- Elle se refroidit d'environ 6°C par tranche de 1 000 m. Le tableau suivant permet d'estimer rapidement jusqu'à 5000 m la température à retirer en moins par rapport au sol quand on monte en altitude.

Altitude (m)	Température (°C)
1000	-6
2000	-12
3000	-18
4000	-24
5000	-30

Les effets du froid sont décrits dans le manuel des règles du Savage World page 155. Noter que passer à travers des nuages mouille vos vêtements et rend la protection contre le froid moins efficace, divisé par deux sont bons, si elle est mouillée.

- Sans vouloir faire un manuel de météo, noter qu'il existe en gros 3 types de nuages, les nuages bas qui peuvent boucher la vue du soleil, leur épaisseur peut être de 200 à 3 000 m. Des cumulus qui peuvent monter jusqu'à 20 km et qui sont parcourus par des vents de convection extrêmement puissants et des nuages de traîne de très basse altitude à altitude moyenne poussés par les vents. Passer dans les nuages vous expose à divers dangers, notamment l'eau va vous tremper, passer dans un nuage qui maintient de la grêle en suspension et vous blesser dans les nuages de type cumulus et cumulo nimbus ou encore un nuage d'orage qui peut vous électrocuter et potentiellement vous tuer.
- Température due à la vitesse de déplacement d'un sorcier, chaque tranche de 10 km/h diminue de 1°C la température ressentie et subit.

Exemple pour simuler les conditions atmosphériques pour un vol au long court

Les personnages désirent rester entre 500 et 1500 m d'altitude. Les conditions au sol sont automnales et donc, il fait environ 15°C et le vent est calme (10 km/h) le ciel est dégagé et souffle du nord pour les 500 premiers mètres au-dessus du sol. Passer cette limite, on teste et on obtient 3, 5, 6 on note aussi 1d12 pour avoir une idée de la force du vent à chaque couche. Le meneur de jeu note dans un petit tableau les données pour le vol et prend en compte la vitesse proposée par les joueurs pour le déplacement, Martin propose d'y aller aussi vite que possible, c'est à dire 50 km/h, le meneur de jeu note donc -5°C.

Tableau qui résume les conditions de vol de l'exemple en encart

Altitude	Orientation du vent	Vitesse (km/h)	Température	Temp ressentie (vitesse relative + vent)
0 – 500 m	Nord	10	15°C	9°C
500 – 1000 m	Est	70	12°C	0°C
1000 – 1500 m	Sud	70	9°C	-3°C
1500 – 2000 m	Sud Ouest	50	6°C	-4°C

4 Fabriquer des potions

Fabriquer des potions est un art « à part entière » mais qui à la différence des sorts se regroupent en une compétence unique. Pour fabriquer une potion, il faut plusieurs heures de travail, les ingrédients en bonne quantité et de bonne qualité et un certain savoir faire. Avoir uniquement la recette dans un grimoire et suivre celle-ci « pas à pas » ne fait pas de vous un « maître des potions » pour autant. La compétence « Fabriquer des potions » est liée à l'attribut « Intellect » du sorcier.

Noter toutes les potions dans ce document est difficile, vous pouvez aller sur le site suivant si vous cherchez une inspiration :

<https://harrypotter.fandom.com/>

En tant que joueur, si vous développez cette compétence à plus de 1d4 vous pourrez noter autant de potions que votre valeur de compétence dans votre inventaire, toutes ces potions bénéficient d'un bonus de +1.

Si vous n'avez pas envie de faire des recherches sur ce site où si vous n'avez pas internet, imaginez les effets de votre potion, trouvez lui un nom créez là en partenariat avec le meneur de jeu.

4.1 Règle générale de la fabrication de potion

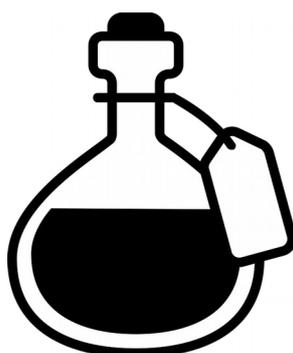
Si vous fabriquez une potion que vous n'avez pas notée dans votre inventaire, faites un test de chance, lancez 1d6, sur une réussite, vous avez tous les ingrédients pour créer votre potion, en cas d'échec, il vous manque 1d4 ingrédients, en cas d'échec critique, vous n'avez aucun ingrédient disponible.

Le meneur de jeu, pourrait avoir envie de vous donner un bonus ou un malus, pour créer votre nouvelle potion.

Vous pouvez aussi utiliser un jeton de chance pour vous éviter ces tests de chance. Dans ce cas, vous avez tous les ingrédients pour faire au minimum 2+1d4 doses de cette potion.

Les atouts sur les potions peuvent aussi avoir leurs utilités concernant la disponibilité des ingrédients.

Les potions notées dans votre inventaire peuvent être créées facilement, toutefois, le meneur de jeu peut, si vous voulez en produire en grande quantité, vous réclamer un jet de chance comme si c'était une nouvelle potion et éventuellement, vous donner un bonus de +1.



4.2 Quelques éléments supplémentaire

Le meneur de jeu peut avoir envie de vous mettre des bâtons dans les roues quand vous allez préparer des potions, certains ingrédients peuvent être difficile à trouver ou exotique, d'autre indisponible dans votre réserve d'ingrédient ou votre laboratoire. Plus l'effet d'une potion est puissante et plus ces ingrédients sont rare.

Un meneur de jeu peut demander un jeton chance pour que vous ayez tout les ingrédients d'une potion que vous n'avez pas dans votre « grimoire de potion » et vous proposez une aventure « à part entière » pour aller en quête d'un ingrédient exotique ou rare, interdit, étrange, pour fabriquer une potion particulière.

Prix des ingrédients

Type d'ingrédient (Dose)	Prix	Disponibilité
Liquide ou solide banal	1 à 10 Noise	60 à 90 %
Liquide, solide, gaz rare	1 Mornille à 20 Gallion	20 à 50 %
Liquide, solide, gaz de nature magique	1 à 50 Gallion	10 à 15 %
Parties d'animaux fantastique	10 à 1000 Gallions	1 à 5 %

4.3 L'alchimie

L'alchimie est une forme ancienne de fabrication de potions. Très à la mode durant l'antiquité, mise au point à Jérusalem, à Alexandrie, au Caire ou encore à Babylone, les Alchimistes régnaient sur le monde magique à cette époque. Avec le temps, cette art c'est perdu et de moins en moins de sorcier prennent le temps de s'intéresser à cette art ancien venu du fond des âges. Ajoutons que les recherches en Alchimie sont d'une grande complexité et que les principaux livre sur la question ont été détruit par les moldus mené par l'inquisition catholique de 1235 à 1645 officiellement et que cette purge des bibliothèque et la chasse au alchimiste c'est poursuivit jusqu'en 1890 partout dans le monde. Si vous voulez chercher des secrets dans l'alchimie, développé cette compétence est possible, divisé par deux votre niveau en fabriquer des potions pour avoir votre base en Alchimie. Toutefois, la recherche et lecture d'ouvrage sur la question sera bien entendu nécessaire, une quête qui pourra sans aucun doute, faire un prétexte à de nombreux scénarios. On dit que de très ancien secret alchimique serait caché en Turquie dans la région de Cappadoce, dans des villes souterraine perdu. Que certains des gardiens de ces secrets sont des Vampyrs très ancien créer par des alchimistes pour les servir pour l'éternité et qu'ils attend que leurs maîtres disparu il y a longtemps reviennent dans leur laboratoire.

L'alchimie, à la différence de la fabrication de potion, requière l'utilisation d'ustensile magique au propriété spécifique, chaudron, alambic, réducteur, séparateur d'humeur, piège à gaz, creuset, fourneau, ballon. Voir l'atout associé dans la section des atout pour plus de détail.

L'atout Alchimiste vous donnera plus d'indication sur ce que permet l'alchimie en matière de potions. L'alchimie permet de rendre les potion, solide ou gazeuse et pour certains créer un effet éternelle.

5 Tatouage magique

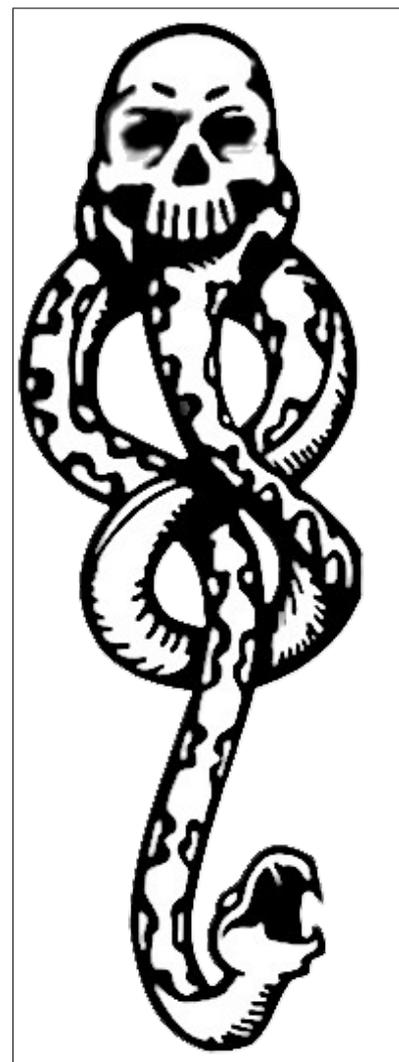
Les tatouages magiques permettent d'avoir des bonus quand on lance certains sorts. Chaque tatouages sont liés directement à des sorts très précis. Leur origine remonte à la nuit des temps et les historiens de la magie décrivent ces tatouages comme antérieur à l'invention des baguettes magiques. Plusieurs tribus de l'Angleterre celtique arboraient des tatouages magiques et les nées « non mage » pouvait même avoir des pouvoirs liés à des tatouages rituels, les Pictes notamment.

On fait remonter ces tatouages à l'enchanteur Merlin et l'enchanteuses Viviane Du Lac et Morgane la Fée, elles auraient d'ailleurs tatouer des rois célèbres né non-mage, Pendragon et son fils Arthur, afin de pouvoir leur confier l'épée magique Excalibur.

Beaucoup de tracés anciens de tatouage rituel ont été perdus, mais c'est une magie encore présente dans certaine partie du monde. L'Afrique de l'Ouest et l'Amazonie, certain tribus Mongole sont initié à l'art ancien des tatouages magiques. Les plus anciens tatouages de guérisons ont été retrouvés sur Ötzi, un sorcier mort de froid il y a environs 5 000 ans le ministère de la magie française a pus étudier ces tatouages avec attention pour tenter d'en cerner toute la puissance magique, lorsque sa dépouillé à été retrouvé en 1991 dans les Alpes Italiennes.

Lord Voldemort a recrée cette tradition, pour ces fidèles, une trace indélébile de leur alliance avec lui. Le tatouage magique de « la marque des ténèbres » qui permet au porteur de devenir un Jokers quand il lance les sorts impardonnables et donc un « réinvention » maléfique d'une tradition ancienne.

Voir dans la section atout et handicapé pour avoir une idée concernant les effets des tatouage magique.



6 Objets magiques

Les joueurs pourront avoir envie de créer des objets magiques, les objets magiques les plus courants sont bien évidemment les balais ainsi que les « porte au loin ».

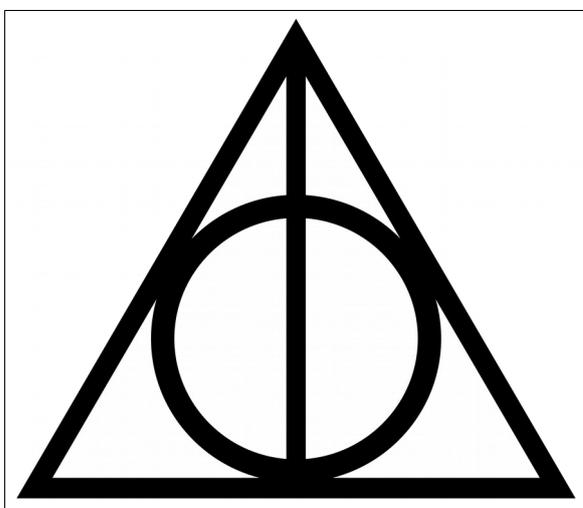
Un objet magique quand à lui est un élément matériel qui renferme une source de magie, de puissance plus ou moins grande. Fabriquer un objet magique demande des connaissances en magie matériel, une compétence très particulière qui a ces propres secrets. Il existe des sorciers qui se spécialisent dans la production d'objets magiques uniques, comme un fabricant de baguettes magiques, qui va en plus d'un travail sur le bois, le métal, la pierre, enchanter la baguette produite pour lui donner des vertus magiques.

Certains vont fabriquer des objets qui auront pour tâches de lancer un sort en particulier, un nombre de fois déterminé, le cas des gadgets magiques des jumeaux Weasley illustre bien cette idée ou pour l'éternité et fabriquer avec des éléments forgés par la magie, par exemple le déluminateur de Albus Dumbledore. La compétence « Fabriquer un objet magique » est liée à l'attribut « âme » du sorcier

6.1 Créer un objet magique ?

Pour créer un objet magique appliquer la procédure suivante :

- Un objet
- Faire un test en « fabrication d'objet magique » réussit.
- Faire un test de lancer du sort. En cas de réussite avec 3 rang de réussite (12) on peut décider de le rendre « éternelle », sinon, chaque rang de réussite donne 1d4 charge.



Fabriquer une baguette magique

Fabriquer une baguette est un métier à part entière et ce sont des secrets qui se transmettent dans une famille de sorcier génération après génération.

Généralement, c'est l'enfant le plus doué avec la magie qui se charge de reprendre le flambeau familial. Les fabricants de baguette sont rares et le secret de leur fabrication est jalousement gardé. L'atout majeur « fabricant de baguette » est requis pour faire partie de ce « petit monde fermé ».

Chaque rang de réussite donne un +1 à la baguette. Les baguettes les plus puissantes dans le commerce peuvent aller jusqu'à +3 et sont littéralement hors de prix.

6.2 Le bois des baguettes

- Beith Le Bouleau : symbole d'un nouveau début, de l'élévation.
- Luis Le Sorbier : arbre de la guérison et de la vie.
- Fearn L'Aulne : arbre de spiritualité.
- Sail Le Saule : symbole de la nuit et des rythmes lunaires.
- Nion Le Frêne : promesse de renaissance et des bienfaits de la mer.
- Uath Aubépine : symbole de pureté.
- Duir Le Chêne : symbole de la protection et de la force.
- Tinne Le Houx : bois d'équilibre et de force, autant physique que morale.
- Coll Le Noisetier : intuition et poésie, méditation et sagesse.
- Quert Pommier : symbole du choix et de la beauté.
- Muin La Vigne : prophétie et honnêteté, dans les œuvres de la matière et de l'esprit.
- Gort Le Lierre : symbole du labyrinthe, de la recherche de l'individu et de l'errance de l'âme.
- Ngetal Le Roseau : capacité d'utiliser la spiritualité telle une arme, symbole de la victoire dans le chaos.
- Straif Le Prunellier : puissance du destin et des influences extérieures. Symbole de la force dans l'adversité.
- Ruis Le Sureau : symbole du cycle de la vie, mort, fin, et renaissance.
- Ailm L'Epicéa : symbole de divination et de vision du futur
- Onn L'Ajonc : chemins menants à un but (lié au dieu celte Lug)
- Ura La Bruyère : plante de la passion, associée à la montagne et à l'été.
- Eadha Le Peuplier : symbole de la parole protectrice et de la vieillesse.
- Idho L'If : Arbre funéraire illustrant l'éternité et la continuité des cycles de la vie, reliant mort et naissance.
- Uilleann Le Chèvrefeuille : arbre des oracles, permettant de discerner le vrai du faux.
- Phagos Le Hêtre : symbolise le livre, l'histoire et l'écriture.

Considéré que la matière de la fabrication de votre baguette peut influencer vos créations de sorts et vous donner des éléments d'avantages dans la création de ceci à négocier avec le meneur de jeu.

6.3 Détruire un objet magique

Pour détruire toute propriété magique à un objet, il suffit de le casser. La magie se dissipe de l'objet. Objet magique endommagé mais non cassé devient dangereux et incontrôlable quand il est activé. Dans le cadre d'une baguette, réduisez de 1D2 son bonus arrondis à l'inférieur à chaque activation. Il est impossible de réparer un objet magique.

6.4 Les objets magiques créer par des procédés magiques

Les objets magiques peuvent être fabriqués par des créatures magiques ou des magiciens, leurs fabrications visent à créer un objet qui soit dans sa structure, magique. La puissance des enchantements pour produire ce type d'objet sont exceptionnel et souvent leur longévité dépasse de loin tout produit créé sans magie. Souvent plusieurs créatures magiques peuvent s'associer pour produire ce type d'objet et c'est un sorcier qui finalise l'enchantement. La différence entre un objet créé par des moyennes magiques et un objet créé « normalement » c'est sa capacité à pouvoir stocker plusieurs sorts dans un même objet.

Ces objets sont rare, précieux et tous liés à une histoire en particulier. Les personnages ne devrait pas pouvoir créer ce type d'objet eux mêmes facilement, sans que ce soit le sujet d'un ou plusieurs scénario.

6.5 Quelques objets magiques célèbres

Excalibur : épée magique créer par Merlin d'après certaine légendes, forgé par des gnomes irlandais et enchanté par les Elfes Libre des land d'Écosse. Cette objet fut perdu à la mort de Arthur Pendragon et reste depuis introuvable.

Graal : récipient permettant de redonner la vie à un mort, prolonger la vie à celui ou celle qui boira régulièrement à sa coupe. Forgé à Jérusalem en l'an 0 par un des Rois Mages qui avait de grande connaissance en divination, l'objet tenta de sauvé le Christ. L'objet fut ensuite perdu, des rumeurs le situe dans une église en Espagne, caché au fond d'une grotte dans les Pyrénées ou caché dans une cité ancienne en Jordanie. Beaucoup de sorcier au travers les âges ont passé leur vie à chercher le Graal.

La Baguette de Sureau : l'une des trois relique de la mort, donne à son « maître » un bonus de +5 lorsqu'il lance des sorts avec. Plusieurs sorciers en sont devenus propriétaire et leurs destins sont quasiment tous tragiques. La légende dit qu'elle fut fabriquer par la Mort elle-même.

La Cap d'invisibilité : Capable de rendre invisible toute personne qui se trouve dessous. La légende dit qu'une cap d'invisibilité fut fabriquer par la Mort elle-même.

La Pierre de résurrection : Pierre capable de ramené les morts à la vie. Elle aurait été fabriquer par la Mort elle-même.

La dague de Toutankhamon : Retrouvé dans le sarcophage du pharaon, cette dague ne rouille pas et reste aiguisé comme au premier jour, elle a la capacité de faire des dommages magique de +2 à certains créatures magiques du désert.

Le Kukris Kali : Cette lame enchanté ne rouille jamais et produit des dommages magique sanglant à celui qui en est la victime. Considéré que ces dommages sont de Force + 3d6. Cette dague a cependant été perdu par le Grand Prête de Kali lors d'événement trouble survenu en 1938 dans une province indienne reculé non loin des contre-forts de l'Himalaya. Depuis la fin de la seconde guerre mondial bon nombre de sorciers sont aller à la recherche de cette objet mais n'ont à l'heure actuelle toujours rien trouvé.

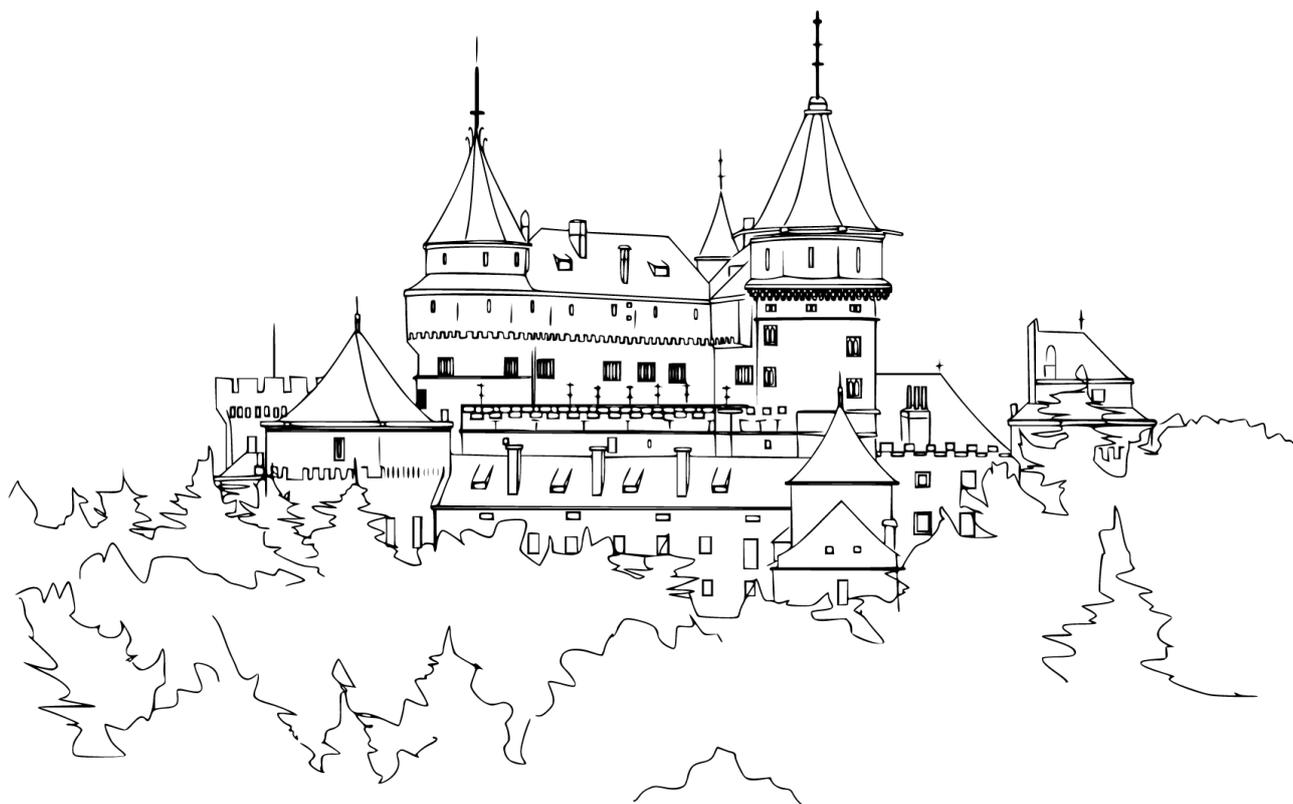
7 Compétence du monde des sorciers

Histoire des sorciers : Même si peu d'ouvrage permette de remonté au-delà de la renaissance, les sorciers sont friand des histoires passé, de leur famille ou de communauté de sorcier. Ajoutons que bon nombre de chercheur de relique, étudie l'histoire des sorciers pour tenter de retrouver certain artefacts fabuleux des légendes.

Connaissance des animaux fantastiques : Savoir où vie un Dragon d'eau, que mange un Farfadet, comment amadouer un Knarl... Voilà entre autre, toute les choses que l'on peut savoir avec ce type de compétence.

Connaissance de la botanique fantastique : Cette discipline apporte des connaissance dans les plantes fantastique, où pousse t'elle, qu'elle partie de ces plantes sont utile pour faire des potions, comment préparer ces plantes, quelle sont leurs principales vertus magiques.

Connaissance du monde des Moldus : Savoir qui est l'homme politique du moment, connaître la dernière technologie à la mode et savoir s'en servir, comprendre les us et coutume des moldus, voilà un vaste sujet d'étude pour certain sorcier qui voudrait « vivre » parmi les moldus sans trop se faire remarquer.



Recherche ésotérique : L'étude de magie ancienne et puissante n'est pas une chose facile. Les études ésotérique peuvent prendre des années, vous faire voyager partout dans le monde, rechercher des livres d'une grande raretés, rendre visite à divers érudits. L'objectif est de mettre la mains sur des savoirs anciens et oublier, parfois, pour une très bonne raison. Cette compétence peut se spécialiser avec le temps, chaque rang de maîtrise ouvre des possibilités nouvelles de recherches. Noter que chaque spécialité doit être le sujet de scénario pour justifier de leur maîtrise.

Novice (recherche ésotérique d6)

Théorie magique : L'étude des théories sur la magie est enseigné dans certaine école de magie. Cette discipline regroupe les grandes théorie magique, étudie son origine, ces règles et à haut niveau pourquoi certaine créature vivante possède des aptitudes magiques et d'autres non. L'étude étant aussi son champs de connaissance sur les théories anciennes de la magie qui ont été abandonnée depuis, mais comprendre leur mécanisme permet de mieux faire des recherches. *Théorie magique* permet aussi d'économiser de l'expérience pour l'acquisition de nouveau sort ou augmenter sa maîtrise d'un sort, -1 point d'expérience sur un jet réussit.

Vétéran (recherche ésotérique d8)

Invocation et rituel : Cette art magique oublier depuis longtemps n'est plus pratiquer que par quelques Mangemort érudit ou des sorcier venu d'Afrique de l'ouest et pratiquant le Vaudou. Cette magie ancienne et puissante à souvent pour effet de se retourner contre le sorcier qui la pratique de la pire des manières qu'il soit. Sa pratique et dangereuse et aller voir plus loin les sections consacrées à la démonologie et la nécromancie. Noter qu'un sorcier qui possède ce type de connaissance est capable d'invoquer des esprits anciens, puissant et d'une extrême dangerosité pour lui même et ceux qui sont à ces côtés. Même Lord Volemort ne si est pas frotté en tant que « Prince des ténèbres » auto-proclamé. On dit que tout les sortilèges impardonnables sont issue plus ou moins directement de cette forme très particulière de magie, ainsi que les Détraqueurs.

Héroïque (recherche ésotérique d10)

Démonologie : Vos recherches s'orientent sur l'art d'invoquer des démons et ange déchus des enfers. Rituel d'invocation, sacrifice, contrôle d'un démon. Ces arts magiques sont définitivement totalement interdite et seul les « langues de plomb » peuvent officiellement étudier les ouvrages qui s'y intéresse. Les démonologue peuvent quand à eux, avoir des connaissances dans le domaine pour pratiquer leur art magique. Celle-ci est normalement réservé au personnage non joueur joker d'une campagne. Voir la partie sur la Démonologie pour en savoir plus, un peu plus loin dans ce document.

Duel : Posséder un sort de la liste des sorts de duel ouvre automatiquement la compétence « duel » à 1d4 sans dépense de point de création. Elle détermine votre capacité à pratiquer des duels de magie avec votre baguette magique et désarmé ou envoyé des maléfices à vos cibles. Au début d'un round de combat, fait un test de « duel » et noter votre degré de réussite. Cette compétence est sous l'agilité du personnage, il détermine votre capacité de combat magique et donc, votre parade.

°Réussite	Effet
1	+1 au sort de duel de son choix pour tout le combat
2	Tir 1 carte supplémentaire d'initiative et choisie la meilleurs pour le combat
3	Tir 2 cartes supplémentaire d'initiative et choisie la meilleurs pour le combat
4	Toute les options suivante et +1 sur les sorts de duel sur le combat
5	Toute les options suivante et -1 à un adversaire au choix du joueur

Liste des sorts de duel :Aguamenti, Avada Kedavra, Crache-limaces, Confringo, Expelliarmus, Expulso, Impedimenta, Incarcerem, Incendio, Lashlabask, Locomotor Mortis, Lumos maxima, Obscuro, Oppugno, Petrificus Totalus, Priori Incantatum, Protego, Protego horribillis, Protego totalum, Rictusempra, Salveo maleficia, Serpensortia, Somnohomo, Expecto Patronum, Stupefix, Sectumsempra, Tarentallegra.

Résumé des compétences et affiliation

Compétence	Affiliation
Fabriquer une baguette magique	Âme
Fabriquer un objet magique	Âme
Invocation et rituel	Âme
Sort	Âme
Théorie magique	Âme
Piloter un balais	Agilité
Connaissance des animaux fantastiques	Intellect
Connaissance botanique fantastique	Intellect
Connaissance du monde des Moldus	Intellect
Fabriquer des potions	Intellect
Histoire des sorcier	Intellect
Recherche ésotérique	Intellect
Transplanage	Intellect
Duel	Agilité

8 Atouts & handicapes du monde des sorciers

Animagus : Novice

Vous êtes capable de vous transformer en un animal à volonté. Celui-ci doit être négocié au moment de la création de votre personnage, concernant l'espèce et la taille de celui-ci. Vous êtes incapable d'utiliser de la magie dans cette état, toutefois, vous pouvez reprendre forme humaine à volonté. La transformation en animal prend 1d6 round. Vous pouvez transporter vos vêtements et le contenu de vos poches, mais rien de plus, pas de sac par exemple.

Sorcier adulte : *Novice, âme à d6*

Un sorcier est un être humain capable de créer des effets magiques à volonté, pour peu qu'il se concentre un peu. Cette population est très rare. Être un sorcier adulte, veut dire que vous avez passé quelques années dans une école de magie pour apprendre à maîtriser au mieux vos pouvoirs. Cette formation vous donne une liste « de base » de 5 sorts.

Liste des sorts commun à 1d4 : Accio, Lumos/Nox, Alohomora, Wingardium leviossa.

Un sorcier adulte possède aussi un baguette normal (+1) de la matière de son choix, 1d4 Gallion, 1d12 Mornilles et 1d100 Noises.

Mage : *prés-requis Sorcier adulte ; Vétéran*

La définition de Mage est un titre honorifique qui montre que vous avez fini vos études à l'école de magie de Beauxbâton ou autre. Il faut au minimum cet atout pour postuler à un poste d'enseignant dans les écoles de magies. C'est le signe que vous avez effectué des travaux dans le domaine de la magie qui sont remarquable ou que vous êtes célèbre dans le monde des sorciers.

Liste de sort : 2 sorts au choix à 1d6 parmi tous les sorts sauf les sorts impardonnables.

Charisme : +1

Lancer des sorts sans baguette : *Aguerris, pré-requis âme d8*

Sans cette atout, lancer un sort sans baguette est donne un malus de -3, avec cette atout, le malus passe à 0.

Improvisation de sortilège : *Prés-requis Novice, âme d6*

Cet atout permet de créer un effet magique simple sans préparation « sur le moment », lancer avec un baguette il permet de créer 1 effet magique de courte durée (1 tour). Il permet de lancer 1d6 pour tester cette improvisation magique.

Lorsque le personnage arrive à un stade de Aguerrie, le temps de cette improvisation magique passe à 1d4 tour, si il le désire au moment. Le Vétéran, lui bénéficie d'un 1d6 tour, l'Héroïque à 1d8 tour et le légendaire 1d10 tour.

Initié des potions : *Novice, intellect d6*

Être initié des potions veut dire que vous avez particulièrement bien suivi les cours durant vos études sur les potions. Celle-ci sont naturellement mieux réussit que celle de vos collègues qui eux, étaient peut être moins attentif ou plus intéressé par d'autres arts. Quand vous réussissez une potion celle-ci a 1 degré de réussite automatique supplémentaire.

Professeur de potions : *Novice ; prés-requis, Initié des Potions, intellect d8*

Vous possédez un laboratoire complet pour créer des potions, seul les échecs critique en chance (1 sur 1d6) détermine qu'il vous manque 1 ingrédient pour faire une potion.

Un degré de réussite supplémentaire et automatiquement donné si vous réussissez à créer un potion en plus de celle de initié des potions. Vos potions sont donc très efficace.

Maître Alchimiste : *Vétéran ; prés-requis Professeur de potion, intellect d8*

Vous possédez un laboratoire avec des éléments qu'un simple initié des potions ne comprendra pas, plusieurs de ces éléments sont des objets littéralement magiques, votre four, votre alambic et votre pilon notamment. Ces éléments et vos lectures sur la question vous permette de transformer des potions en solide, liquide, poudre, gaz. Cette atout réclame une justification soit par des scénarios, soit par des inter-scénario orienté vers la quête de devenir alchimiste, recherche spécifique, voyage, rencontre etc.

Tatouage de sortilège : *Novice*

Certaines cultures peuvent donner lieu à des tatouages magiques. Ces tatouages sont liés à une histoire en particulier. L'atout tatouage magique permet de lancer ce sortilège sans baguette avec un bonus de +2. Chaque tatouage est lié à un sort en particulier, sort qui se développe comme tous les autres sorts.

Fabricant de baguette : *Novice (Atout majeur)*

Votre père ou votre mère est fabricant de baguette. Vous avez donc été désigné comme celui ou celle qui reprendra le flambeau familial de fabrication de baguette. Ainsi le secret de fabrication de baguette vous est révélé. Vous pouvez noter sur votre fiche la compétence « enchanter un baguette » que vous maîtriser naturellement à 1d4 et qui est liée à votre âme. Vous n'avez pas eu le temps de faire des études de magie dans une école durant de longue année, votre apprentissage ne vous permet pas de prendre l'atout « sorcier adulte ». Vous avez aussi la compétence « travail du bois » qui vous permet de produire de magnifique baguette en bois à 1d6. Une baguette est un objet de pouvoir qui se doit d'être à la fois beau et puissant.

° de réussite	Bonus de la baguette
1	0
2	+1
4	+2

Divination et don de double vue : *Novice (atout majeur)*

La divination est une forme d'art magique à part entière. Elle permet de « voir l'avenir ». Cette discipline est étudiée avec plus ou moins de sérieux par les sorciers mais figure dans les plus prestigieuses écoles de magie du monde entier.

L'art de la divination réside dans la capacité d'un sorcier à anticiper l'avenir (don de double vue) et prédire des événements futurs. Le support pour se faire peut être une boule de cristal, le marc d'un café, les Tarots de Marseille ou le dessin que forme les feuilles de thé au fond d'une tasse, lire dans les entrailles d'un animal sacrifié pour l'occasion, une pratique ancienne et pratiquée depuis l'antiquité. Certains de ces éléments peuvent être des objets magiques dédiés à la divination et enchantés pour clarifier les visions de l'avenir. L'existence de ces objets fait toutefois débat dans la communauté des sorciers modernes, certains parlent de balivernes et d'autres passent leurs vies à rechercher de tels artefacts.

En jeu, le don de double vue permet de « lire l'avenir » et donne au joueur une indication éventuelle du développement d'un PNJ ou d'une scène du futur dans le scénario qu'il est entrain de vivre. Ces indications sont toutefois sibyllines et sujet à interprétation.

Une personne avec l'atout « Divination » peut prévoir une embuscade ou une attaque surprise et peut avoir un « mauvais pré-sentiment », c'est le meneur de jeu qui gère cet aspect prévisionnel.

Mettre en scène le don de double vue et de divination

Solution rapide pour générer des prédictions aléatoires, prenez votre jeu de carte en tant que meneur de jeu, mélangez les cartes et tirez 2 cartes et opérez la lecture suivante :

Pique : combat

Trèfle : Chance

Cœur : Sentiment

Carreau : Bien matériel

Puis le niveau des cartes, chaque valeur numérique entre 1 et 10 permet d'estimer le niveau de « puissance » de la prédiction, impaire c'est une perte, paire, c'est un gain. Les honneurs quand à elle figure un PNJ, valet sera un personnage non joueur sans intérêt, la Reine ou le Roi un Joker, homme ou femme.

En tant que meneur de jeu, libre à vous ensuite, lors de la suite du scénario de mettre en scène ce que vous avez prédit au personnage du joueur.

Le personnage qui tire un joker lors de la prédiction gagne immédiatement un jeton chance et la vision se trouble, il peut faire un test de terreur, pour faire bonne mesure. Voir l'avenir n'est jamais sans conséquence.

Sang pure : *Novice (atout uniquement à la création)*

Avoir un sang pure vous inscrit dans une longue tradition familiale de magicien dans votre famille. Il vous donne des revenus supplémentaire à la création (1d20 Gallions) et la compétence « réseaux » avec une spécialisation dans le monde des sorcier à 1d8 à la création.

Sang-mêlée : *Novice (atout uniquement à la création)*

Née de parent qui pour l'un est sorcier et pour l'autre moldus, vous avez eu une éducation avec un pieds dans les deux mondes. Vous bénéficier de la compétence « réseaux » dans le monde des sorcier à 1d6 et « réseaux » dans le monde moldus à 1d6 à la création.

Née moldus : *Novice (atout uniquement à la création)*

Vous bénéficier d'une identité moldus propre par vos parents et vous avez la compétence « réseaux » moldus à 1d8 à la création et connaissance du monde moldus à 1d6.

Descendant de Merlin : *Novice (atout majeur), âme 1d8, Intellect 1d8. (atout uniquement à la création)*

Vous avez un sang extrêmement puissant qui coule dans vos veine, la génétique a mi des années à se révélé au travers de votre arbre généalogique, mais vous êtes le descendant indirect d'un grand sorcier. Quand vous pratiquez la magie sans baguette c'est sans aucun malus, vous maîtrisé tout les nouveaux sort que vous achetez à 1d6 directement au lieu de 1d4. Vous avez aussi un certain don pour les potions que vous maîtriser directement à 1d6.

En terme d'historique, votre famille peut être moldus ou non, sans contrainte.

Gobelbabil : *Novice, Intellect d10*

Langage parlé par les Gobelins partout dans le monde et quelques rares sorciers. Très utile pour valider une transaction financière ou négocier la fabrication d'un objet magique en métal forgé par ce peuple. Parler le Gobelbabil permet d'avoir un bonus de +1 dans toute les interactions social que vous pourriez avoir avec les Gobelins. Ce langage est lier à votre intellect et vous le parlez avec une valeur d'intellect moins 1 rang, vous pouvez ensuite investir des points d'expérience pour le développer plus, comme une compétence.

Bouquiniste : *Novice, Intellect 1d8*

Vous avez la passion des livres rares traitant de magie. Votre bibliothèque est rempli de livre traitant de la magie et de ces mystères. A l'acquisition de cette atout jeter 1d12+5 pour noter le nombre de livre sur la question dans votre bibliothèque et pour chacun d'eux 1d12+1 pour estimer leur rareté. Les livres avec une rareté de plus de 8 devront faire l'objet d'une création particulière (contenu, forme, type de secret et théorie, langue et éventuellement sort et potions qu'il contient (autant que le score de rareté)) en partenariat avec le meneur de jeu.

Exorciste : *Aguerris, Sagesse 1d10, Intellect 1d10*

Cette atout permet d'exorciser un être humain, sorcier ou non, de la possession d'un démon. Un test de sagesse est nécessaire contre la vigueur du démon qui possède l'être humain à exorciser. La procédure prend plusieurs heures de lutte et se fait à l'aide de texte sacré ayant pour thématique de chasser les démons, ces textes peuvent donner des bonus entre +1 et +2 selon les circonstances.

Fourche langue : Handicap, Agilité d8, uniquement à la création

Certain sorcier et sorcière sont capable de parler aux reptiles et en particulier aux serpents. En Europe, il est assez mal vu de parler Fourche Langue en face de sorciers. Certains grands sorciers parlent en secret cette langue ou rédigent des grimoires dans celle-ci pour se protéger de petit malin désireux de faire main basse sur leurs secrets magiques. Vous parlez cette langue avec votre base d'agilité et vous pouvez ensuite la développer comme une compétence classique. Noter dans les compétences « Fourche Langue » relier au dé d'agilité.

Mauvaise réputation dans le monde des sorciers : *handicap majeur*

Les sorciers sont naturellement méfiant en votre présence et savent naturellement que votre aura sent la mort et la destruction. La plupart vous éviteront quand c'est possible, vous négligeront ou s'arrangera pour vous faire accuser à tort, pour le bien de la communauté. Sachez que tuer un sorcier ou un Moldu d'une quelconque manière est un crime puni par la loi.

Tatouage « Marque des ténèbres » : *handicap majeur*

Ce tatouage indélébile vous rattache directement au légion de Lord Voldemort. Celui-ci vous donne plusieurs « avantages », il vous fait mal lorsque Lord Voldemort veut que vous veniez à lui et vous indique « où » transplaner directement. Il vous donne aussi un bonus de +1 pour lancer les sorts impardonnables.

Malédiction démoniaque : *Handicap majeur, uniquement à la création*

Les membres de votre famille ont dans un passé plus ou moins lointain traité avec un démon. Votre aïeul a toutefois loupé quelques choses et depuis, un démon s'attaque systématiquement aux membres de votre famille à une certaine période de leur vie. Cette attaque peut être variée, malchance, possession, manifestation de hantise dans leur logement. Ces attaques marquent votre famille depuis des générations et à déjà eu des conséquences fâcheuses. Parfois, le déclencheur est le sexe de la personne, tous les hérités mâles ou encore l'âge, à partir de 25 ans, par exemple, le démon se manifeste et ceux jusque la mort de la personne. Le pourquoi est souvent un secret de famille, parfois connus ou bien gardé, parfois, c'est un mystère complet. En terme de jeu, vous pouvez choisir avec le meneur de jeu la nature de cette malédiction démoniaque.

Malédiction : *handicap mineur, uniquement à la création*

Une malédiction frappe votre personne ou votre famille depuis des générations et va vous affecter d'ici peu de temps. Techniquement, une malédiction va engendrer des événements qui vont infléchir le cours du destin pour vous et au mieux, vous faire courir à votre perte ou tomber amoureux d'une personne que vous n'aimez pas, perdre toute vos possessions, vous handicapé physiquement, vous rendre malade etc. L'effet et quand cette malédiction démarrera est à choisir avec votre meneur de jeu. Celui-ci peut aussi vous donner les raisons officiel de cette malédiction ou faire planer le doute tant au circonstance de celle-ci. A vous de tenter de briser ce cercle de malédiction en retrouvant la tablette de Defixion qui supporte depuis cette malédiction. Cela peut engendré de nombreux prétexte à des scénarios si le personnage désire se battre contre cette malédiction.

Loup-Garou : *Handicap majeur*

Les nuits de pleine Lune vous vous transformez en loup-garou à la vue des rayons lunaires. Généralement, vous n'avez aucun souvenir de ce que vous avez fait cette nuit là. La malédiction se transmet de génération en génération. Certain pense que c'est une malédiction d'origine démoniaque. On estime entre 500 et 2 000 sorcier ou moldus touché par cet état de loup-garou dans le monde.



9 Objets du monde des sorciers

Vous trouverez une liste de choses qu'un sorcier peut trouver couramment dans un « quartier » magique des grandes villes en Europe. Dans certaine partie du monde, la séparation entre Moldus et Sorcier est beaucoup moins net et il est parfois possible de trouver des objets magiques directement chez un vendeur Moldus. Les moldus n'acceptent généralement pas la monnaies mondial des sorciers. Il faudra se procurer de l'argent local pour faire ces achats.

Objet	Description	Dispo (%)	Gamme de prix
Ingrédient magique	Commun (La dose)	90 %	N, M, G selon l'article
Ingrédient magique	Issue d'animaux fantastique (la dose)	50 %	De 1 M à 10 G
Ingrédient magique	Rare (la dose)	12 %	De 1 à 1000 G
Balais magique	Caractéristique : +1/-1 Vmax: 20	90 %	20 Noises
Balais magique rare	Caractéristique : +2/-1 Vmax: 40 à 80	70 %	20 Mornilles
Balais de Quidich	Caractéristique : +3/-2 Vmax : 100	40 %	10 à 30 Gallions
Ouvrage de magie scolaire	Contient plusieurs sort et théorie sur la magie	99 %	10 Noises
Ouvrage de magie rare	Contient 1 ou 2 sorts rare et beaucoup de théorie magique hermétique.	50 %	1 à 50 Gallions
Baguette magique	Baguette standard + 0 en bois	90 %	5 Mornilles
Baguette magique de luxe	+1 bois et métal, Bois et pierre précieuse ou semi précieuse.	50 %	10 à 20 Gallions
Baguette magique exceptionnel	+2 bois le plus souvent, mais peut comporter gravure et autres marques.	10 %	50 à 500 Gallions
Nécessaire à potion scolaire	Chaudron, ingrédient commun, livre sur les potions avec 30 potions	90 %	3 Gallions
Livre sur les potions	50 potions faciles pour les sorciers de tout niveaux	90 %	3 Noises
Hibou	Hibou pour le courrier	70 %	5 Gallions
Chat	Animal familier fidèle	70 %	5 Mornilles
Robe de sorcier	Robe de sorcier avec 4 poches et un range baguette, capuche.	90 %	7 Mornilles
Robe de sorcier de luxe	Robe de sorcier avec 4 poches et un range baguette, capuche.	25 %	10 Gallions
Journal des sorciers	Les nouvelles fraîche chaque jour.	90 %	1 Noises

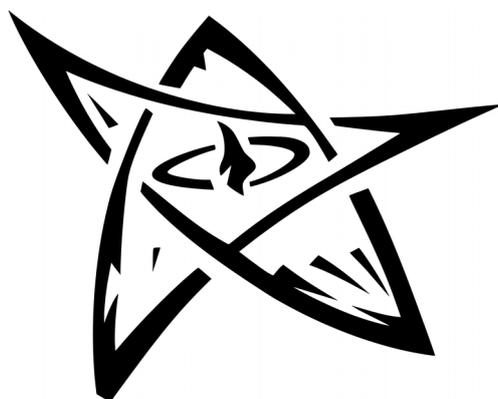
10 Histoire de la communauté sorcier en Europe au travers de l'histoire

Le monde des sorciers possède des secrets que les Moldus ne connaissent pas. Sans être réellement un monde parallèle, les moldus ne se rendent souvent pas compte que le monde des sorciers se mêle parfois au monde qui les entoure bourré de banalité, de technologie, de choses parfaitement explicable rationnellement.

Être un sorcier vous place souvent dans un défis assez brutale quand il s'agit de côtoyer des personnes sans pouvoirs magiques, d'une part parce qu'il est proprement illégale dans la majorité des cas d'user de sorcellerie en présence de moldus, ceci peuvent prendre peur à la vu d'un sorcier. Parfois sans même qu'il ne lance un sortilège.

Les deux sociétés cohabitent donc plus ou moins facilement depuis des milliers d'années. La distance entre les deux étaient moindre durant l'antiquité, à la chute de l'empire romain, les sorciers ont été pourchassés dans l'ancienne empire par l'église catholique. Cela a laissé des traces dans plusieurs de communautés de sorciers. Certain se sont caché, d'autre ont tentés de riposter, une guerre sans merci à eu alors lieu entre 1200 et 1794 en Europe, en Russie, en Espagne, Italie, Grèce, détruisant des communauté entière de sorciers, des secrets et connaissances se sont perdu à jamais, dans l'incendie de leur demeure ou des bibliothèque et école de magie de l'époque. C'est un miracle que les sorciers est survécus pendant tous ce temps à cette guerre secrète.

Certaines familles de sorcier, qui ont été persécutées et on vu des membres de leur famille tués sans aucune pitié par des moldus. Elles ont développé une haine féroce contre les moldus. Le qualificatif insultant « sang de bourbe » vienne sans doute de là. Le protectionnisme des familles à veiller a ne pas se mélanger avec des moldus sans doute aussi. La haine prend racine dans les profondeurs d'un passé oublié pour les uns, toujours à vif pour les autres.



10.1 Théories préhistorique

Avant l'antiquité tardive, il n'y a pas de traces concrètes de l'influences des sorciers sur l'humanité. Certains vestiges partout dans le monde démontre une forme de magie qui était à l'œuvre, les archéologues et historiens moldus peinent à expliquer. Souvent des erreurs de datation entretiennent une confusion sur ces sites archéologiques. Au seins de la communauté des sorciers deux théories sont évoquées sur la période antique et l'aube de l'humanité.

Pour les adeptes de la théorie moldus, les sites sont l'œuvres des peuplades qui les ont revendiqués et le savoir faire a été perdu depuis. Cette théorie est la mieux admise à la fois dans le monde des sorciers que dans celui des moldus.

Les adeptes d'une autre théorie, bien plus controversé par à la fois les sorciers « modernes » et les sorciers en charge de faire le lien entre les deux communautés, fait état d'une époque reculée dans l'histoire humaine ou sorcier et moldus vivaient à la fois en bonne entente sur toute la terre et ont réalisé ces chef d'œuvre d'architecture inexplicable et pour la plus part non réalisable sans magie. Un cataclysme est alors intervenus déclenchant une période glaciaire il y a – 12 000 ans environs avant J.-C. Et la société de l'époque c'est littéralement disloquée, les sorciers pour la plus part ont disparue et les êtres humains ont dû oublier toute leurs histoires passé et cette grande civilisation unifié. Les sorciers en très petit nombre à avoir survécu ont tenté d'aider, mais en trop petite quantité, ils n'ont pas pus le faire correctement.



10.2 L'antiquité tardive

Les sorciers durant l'antiquité avait beaucoup de pouvoir politique, les Celtes avait les Druides, guides spirituels, gardiens des secrets, guérisseurs. Ils vivaient au côté des humains sans pouvoir magique depuis la nuit des temps. Dans la Rome antique les magiciens se faisaient déjà plus discret et plus rare, leur influence était surtout présente dans certains cultes religieux. Lorsque le royaume unifier d'Italie commença sa conquête de tout le bassin méditerranée, quelques sorciers romains sont venus en aide aux légions romaines. La guerre a fait rage et après 300 ans de conquête, la population de Druide en Gaule occupée et en Angleterre avait diminué drastiquement. A cette époque, bon nombre de savoir magique non consigné dans des écrits, non gravé dans la pierre se sont perdus.

10.3 Chute de l'empire romain

La christianisation de l'Empire Romain acheva le destin des sorciers romains affiliés aux pratiques païens. Les empereurs christianisés massacraient les adeptes des anciens Dieux et tuant ainsi bon nombre de familles de sorciers romains. La communauté des sorciers à ce moment là, entra en clandestinités, beaucoup sont simplement allés vivre dans des endroits ruraux ou sauvages à l'abri de la civilisation humaine moldus hostile.

10.4 La lignée des Pendragons et les invasions barbares

En 450 à 500 après J.-C., Sans protection magique, les barbares venus de l'Est de l'Europe et d'Asie centrale mirent à sac de nombreuses villes des anciennes colonies romaines. Sans protections magiques, ce fut très facile pour ces tribus de guerriers d'organiser des raids sur les villes, pillant et brûlant tous sur leur passage.

Dans ce chaos indescriptible, vers l'an 450 un roi vit le jour, Uther Pendragon, un fils de noble Celte, Uther Pendragon unifiant l'Angleterre et le nord de l'Europe, jusque l'île de France et jusqu'en Flandre avec l'aide de Merlin l'Enchanteur un vieux Druide et des Enchantresses ; Viviane du Lac et ensuite, sa fille, Morgane. Son règne durant 30 ans. Lorsqu'il mourut, il laissa son royaume sans héritier. Merlin enchâssa magiquement Excalibur dans une pierre levée et émit la prophétie que celui ou celle qui ôtera l'épée du rocher deviendra Roi du Royaume de Pendragon.

15 années passèrent avant que Arthur ne retire l'épée du rocher, il fonda alors le royaume de Camelot unifiant les différents petits domaines et royaumes sur le territoire de son « père » et régna pendant 60 ans. Il fonda Camelot et forma les Chevaliers de la Table Ronde au nombre de 12. Merlin leur donna une mission, celle de découvrir le Graal pour le bien de l'humanité et réconcilier les croyances anciennes et le christianisme naissant sur le territoire d'Arthur Pendragon.

Mais durant le règne d'Arthur, Merlin fit face à une révolte au sein de la communauté des Druides menée par Morgane. Lors d'un duel magique, elle fit disparaître sur le territoire de Bretagne. Le tombeau de Merlin de nos jours y est encore visible. Cette affrontement précipita dans le chaos le règne d'Arthur et le fit disparaître. Excalibur fut perdue. Cette dernière bataille fit entrer les sorciers dans une période de prudence vis-à-vis des moldus et la séparation se fit alors sentir définitivement. Cette période historique, reste pour moldus et sorcier une époque remplie de légendes.

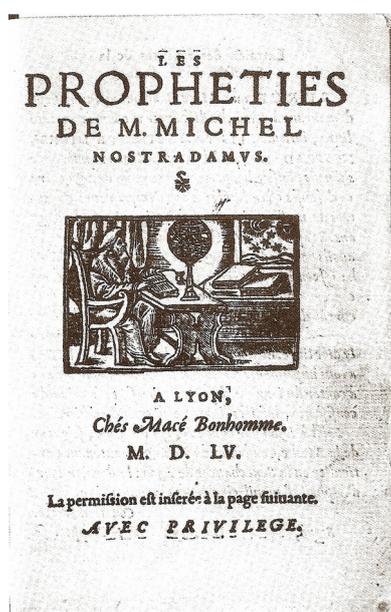
10.5 VIe au Xe siècle

Cette période est de loin la moins documentée dans l'histoire des sorciers. Il est à parier que les survivants de la période arthurienne se sont cachés ou ont migré vers des contrées encore sauvages. Les sources sont donc mystérieuses et restent encore de nos jours à découvrir.

10.6 XIe et XIIIe siècle

Des familles de sorciers renaissent un peu partout en Europe, mais se tiennent loin des affaires politiques des moldus. La foi chrétienne se répand dans toute l'Europe. Les créatures fantastiques sont chassées par les moldus et les territoires autrefois vierges sont de plus en plus colonisés par les moldus. A cette époque, plusieurs familles de sorciers se voient chassées de leurs lieux de vie par l'extension de la population moldus dans des territoires autrefois sauvages. A Rome le Pape Innocent VI est informé de plusieurs incidents entre sorciers et moldus, en 1353 il décrète la Bulle Papale pour poursuivre tous les êtres possédant des pouvoirs de sorcier et les tuer. Cette chasse au sorcier durera partout dans le monde, menée par les chrétiens, puis les catholiques, jusqu'en 1880. C'est à cette époque que se développa dans beaucoup de familles de sorciers le culte du secret, la méfiance du monde extérieur, la volonté de ne pas se mélanger avec des moldus, de se méfier des enfants nés sorciers de parents moldus et surtout au fil des siècles de créer la notion de sang pur.

Les archives des sorciers traitant de la période allant du XIIIe siècle à l'année 1789 sont perdues. Il existe cependant une grande quantité de documents familiaux dans quelques rares familles de sorciers, sous forme d'arbres généalogiques notamment. Ajoutons que certaines familles de sorciers ont disparu, en cause cette obsession de sang pur qui a fini par créer des consanguinités aux effets dévastateurs. Certains toutefois sont restés célèbres dans l'histoire, y compris chez les moldus, c'est le cas de « Michel de Notre Dame » surnommé « Nostradamus » un sorcier avec un célèbre don de double vue et de divination, qui faisait aussi office de médecin auprès des moldus.



10.7 1789 en France à la fin du XIXe siècle

La révolution française fait rage et les sorciers reviennent aux affaires dans le chaos des mousquets. Le clergé est chassé par les moldus et les sorciers reviendront s'installer en France, reconnaissant, quelques années plus tard, ils aideront le projet de Napoléon pour créer un grand Empire en Europe. Sa promesse au sorcier de l'époque, reconnaître leur droit dans le code civile, a fait évoluer les mentalités chez les sorciers vis-à-vis des moldus français révolutionnaires. De nos jours, dans le code civile français, existe un article reconnaissant au sorcier le droit de vivre en France. Cette article n'est visible que par les sorciers et les magistrats capables de juger des affaires mêlant sorciers et moldus en France.

Napoléon octrois aussi un territoire français aux sorciers, c'est le secteur du Gers où l'on trouve notamment, l'école de sorcellerie « Beau bâton » ainsi que bon nombre d'habitation de sorcier français. En échange, les sorciers jure de défendre la moitié du territoire français contre tous envahisseurs, cette moitié est fixé à la Loire.

Beaubâton est ouvert en 1815, construit dans un style renaissance, s'inspirant des châteaux de la Loire, son emplacement est protégé par des sorts anti-moldus de grande puissance et surtout quasi éternelle, puisque définis pour durée 1 642 ans. La zone fait 100 km² environs et se trouve dans une immense forêt sauvage. Aucune route, sentier, ne semble la traverser, seul les sorciers peuvent se rendre aux points d'entrés de la zone. Les moldus eux, n'ont simplement pas « envie » d'y aller. De nos jours l'espace aérienne autour de cette zone est interdit de survol pour les civiles et les militaires.

Depuis le XIXe siècle la France et aussi le théâtre d'un nouveau phénomène lier au activité impérial de celle-ci, des sorciers des colonies montent de leur pays d'origine, Afrique de l'ouest, Asie du sud-est en France et s'installent dans les villes, discrètement. Cette migration va durée de 1850 à 1990 environs.

10.8 1870 année charnière pour le monde des sorciers en France

En septembre Napoléon III capitule a Sedan, il est destituer par les politiques français qui déclarent la République. Les allemand envahissent la France et font le siège de Paris. Les sorciers vont venir du Gers pour aider les troupes française à résister à l'invasion, bien qu'aucune demande politique soit faite dans ce sens. En 1871 la guerre est finis en France et les Allemand se retirent. Les sorciers ont gagné la confiance des Républicains. Le monde des sorciers rentre définitivement dans le XIXe siècle. En Angleterre, lors du Jubilé d'or de 1887, la Reine Victoria octroi à la communauté des sorciers un ministère de la magie sous la responsabilité direct de la couronne d'Angleterre pour les années futurs. Cette préparation commença en 1857 lors des révoltes des cipayes dans la Compagnie des Indes Orientale et où un petit groupe de sorciers Anglais ont prêté mains forte au troupes coloniales. Les sorciers anglais ont depuis collaboré avec le gouvernement anglais en promettant un impossible invasion de l'Angleterre par des armées moldus. Cette engagement à toujours été respecté depuis, les sorciers contrôlant la météo par exemple et autres sabotages de ennemis, des sorts de confusions lancés au bon moment, via un réseau se sorciers espions rattaché au ministère de la magie anglaise.

10.9 1914-1918 première guerre mondial

La guerre mondial éclate et comme en 1870, les sorciers aident les français à résister contre les troupes allemande. C'est aussi la premier fois qu'une guerre entre magicien éclate entre sorciers depuis la conquête de Rome en Gaule. La guerre fait rage alors au sol et dans les airs. Les sortilèges fusent sur les champs de batailles dans les Ardennes, la Somme, à Verdun. Après la premier guerre mondial, l'Europe panse ces plaies. Les sorciers regagnent leurs territoires. ils continuent tranquillement leur vie à l'écart des moldus. En France des sorciers mené par *Grindelwald* vont faire régner la terreur pendant quelques semaines sur Paris, mais la menace est vite jugulée par le ministère de la magie installé à Paris, une nouveauté et récompense des républicains suite à l'engagement des sorciers durant la premier guerre mondial et les onze mois de la batailles de Verdun. L'inspiration de ce ministère vient d'Angleterre et de l'initiative de la Reine Victoria.

10.10 1939 – 1945 la seconde guerre mondial

La seconde guerre mondial voit l'émergence d'un chef politique moldus qui a sut aller chercher les sorciers vivants sur son territoire pour former des alliés. Avec ces idées de « race au sang pure » l'invention d'une religion puissant dans le passé païen de son pays, il voit les sorciers comme un formidable atout à l'établissement pour milles ans du 3^e Riech. Hitler en fréquentant les sociétés secrètes négocie plusieurs choses avec la communauté de sorciers de l'ancienne Empire Prussien, notamment une reconnaissance de leur existence, mais surtout une vaste zone qui leur seront dédié, une fois l'empire établis, avec comme surface, toute le nord de l'Europe. En échange, les sorciers devront l'aider par tout les moyennes à gagner la campagne d'expansion Allemande et reformer l'Empire Allemand d'avant la premier guerre mondial.

Malgré les promesses des uns et des autres, les choses ont mals tournées. Les sorciers français, italiens et anglais se sont alliés et en 1942 la majorité des sorciers Prussiens ont été tués ou capturés par leur homologue alliés. Puis fidèle à leur serment les sorciers français ont stoppés les troupes allemande au niveau de la Loire. Le maréchale Pétain a signé un armistice avec l'Allemagne Nazis et la France a été occupée. Les sorciers français sont alors tous rentrés dans la résistance en vu de libérer le pays. Certain ont fait le voyage jusque Londres pour organiser la résistance ou simplement faire passer des messages en secret depuis l'Europe occupé. La majorité des sorciers de France et d'Italie ont tourné le dos au fascisme et on collaboré à la victoire des forces alliées. Sans presque aucun soutient magique, le 3^e Reich ne pouvait pas gagner la guerre.

10.11 1950 à 2000

En France cette période est calme au niveau des sorciers d'origines françaises, mais la colonisation du pays par les sorciers issue des colonies s'accélère dans les grandes métropoles française. Les nouveaux sorciers, adoptant l'art de vivre caché à la française se mêle à la communauté des sorciers français. A Paris, après le retrait des troupes américaine au Vietnam, un quartier dit « chinois » est peuplé par les vietnamien réfugié fuyant la menace communiste, la guerre avec les Chinois, il abrite aussi une communauté de sorciers asiatiques qui fondent le premier « quartier magique » de la capitale, un secteur fréquenté uniquement par les sorciers. Quartier où se mêle saveur asiatique, culture française et boutiques d'articles magiques. Beaucoup d'article magique dans ce quartier son d'origine asiatique, mais il existe aussi quelques production française ou anglaise. Un second quartier magique quand à lui est construit dans le XXe arrondissement près du métro Bozaris. Un quartier de Paris connus pour sa communauté de sorcier français.

Entre 1970 et 2000 le monde des sorciers est aussi secoué par l'émergence de Lord Voldemort, qui va recruter bon nombre de sorciers pour faire émerger son projet de domination des sorciers sur les moldus. En France ont rapporte quelques raides de Mangemort anglais, assez rapidement chassé par les sorciers français. A l'époque tout de même quelques familles de sorciers vont rejoindre les forces de Lord Voldemort, notamment la famille Pirymlis et la famille Boutefeu. Il seront d'ailleurs arrêté par les autorités magique de grande Bretagne et envoyé à Azkaban avec d'autre Mangemort quand, en 2000, Lord Voldemort fut déclaré disparu. Leur rôle ce bornait à espionner l'état français, traquer les sorciers en fuite sur le continent et fournir aux « maître des ténèbres » les divers livres de magies noires qu'ils recherchaient avec acharnement.

11 L'académie de BeauBâton

L'académie de Beau Baton construite 1813 et pendant 2 ans jusque son ouverture en 1815 est une académie de magie pour accueillir toute les filles et fils de sorciers français. Le cursus commence à l'âge de 12 ans après la 6^e au collège et dure 8 ans si l'on fait le cursus complet, 4 ans si l'on ne veut que faire des étude courte.

1^{er} année

Frais d'inscription : 10 Gallions

Cours de septembre à juillet

Matière étudier :

- Potion niveau 1 (module 1)
- Sort de base
- Botanique fantastique
- Étude de l'histoire des sorciers (Nouvelle Empire)
- Cours de pilotage de balais (à partir de mai et jusqu'en juillet)

2^e année

Frais d'inscription : 15 Gallions

Cours de septembre à juillet

Matière étudier :

- Potion niveau 1 (module 2)
- Sort de base niveau 2
- Botanique fantastique
- Étude des animaux fantastique courant
- Étude de l'histoire des sorciers (Nouvelle Empire)
- Cours de pilotage de balais (à partir de mai et jusqu'en juillet)

3^e année

Frais d'inscription :20 Gallions

Cours de septembre à juillet

Matière étudier :

- Potion niveau 2 (module 1)
- Sort de base niveau 3
- Botanique fantastique (option)
- Étude des animaux fantastique courant
- Étude de l'histoire des sorciers (20^e siècle)
- Cours de pilotage de balais (à partir de mai et jusqu'en juillet)
- Cours de sensibilisation à la culture Moldus

4^e année

Frais d'inscription : 15 Gallion

Cours de septembre à juillet

Matière étudier :

- Potion niveau 2 (module 2)
- Sort de base niveau 4
- Botanique fantastique (option)
- Étude des animaux fantastique non courant (option)
- Cours de sensibilisation à la culture Moldus (module 2, vivre avec des moldus sans se faire remarquer)

Note : A l'issue de la 4^e année un grand examen de magie est organisé à l'issue les sorciers qui le réussissent peuvent intégrer la seconde formation de sorcier, ceux qui échouent sont invités à redoubler ou à quitter l'établissement définitivement. Environ 30 % des élèves échouent à l'examen et 50 % qui le réussisse ne vont pas faire les 4 années supplémentaires, soit par manque de moyenne économique, soit par l'envie de visiter le vaste monde et faire leur propre recherche ou vivre une vie d'aventure sur leur balais. Certain vont embrasser une carrière de joueur de Quidicht à haut niveau et d'autre ont des responsabilités familiales particulières.

5^e année

Frais d'inscription : 50 Gallions

Cours de septembre à mai

Études :

- Théorique de la magie (module 1)
- Potions avancé (module 1)
- Animaux fantastique avancé (module 1)
- Histoire de la magie
- Sort avancé (module 2)
- Technique de transplanage
- Botanique fantastique avancé

Note : Un examen est imposé à la fin de la 5^e année est sanctionne le passage en 6^e année. Environ 50 % des élèves réussissent l'examen, ce qui échouent sont invité à quitter l'école ou redoubler en payant à nouveau 50 Gallions.

6^e année

Frais d'inscription :50 Gallions

Cours de septembre à mai

Étude

- Théorique de la magie (module 2)
- Potions avancé (module 2)
- Animaux fantastique avancé (module 2)
- Histoire de la magie
- Élaboration de sorts
- Botanique fantastique avancé (révision & mise en œuvre)

Note : Aucun examen en 6^e années, toutefois, un contrôle continu permet de savoir qui peut passer en 7^e années, généralement 70 % des élèves sont admissible en 7^e années mais 80 % d'entre eux n'y rentre pas, en raison du coût de la 7^e années.

7^e année

Frais d'inscription :100 Gallions

Cours de septembre à mai

Étude :

- Théorique de la magie (module 3)
- Théorique des potions (module 3)
- Liens entre science moldus & magie (module créer en 1890 et mise à jour tout les ans depuis)
- Histoire des sorciers antique (conte & légende)
- Défense contre les forces du mal (ouvre à un poste pour devenir Aurore) (niveau 1)
- La société Moldus approfondis (science, politique, social)
- Sorts avancé

Note : Examen de fin d'étude à lieu en mai, seulement 30 % des candidats le réussissent. Beaucoup arrêtés en 7^e année et postulent pour divers postes au ministère français de la magie.

8^e année

Frais d'inscription :100 Gallions

Septembre à octobre de l'année suivante, reconductible jusque 6 fois, en fonction de la thèse (100 Gallion par an).

Étude

- Théorique de la magie (module 4)
- Théorique des potions (module 4)
- Botanique fantastique

Les années suivante : rédaction d'une thèse pendant 5 ans supplémentaire si il le faut.

Note : La 8^e année se passe parfois en dehors des murs de Beaubâton les étudiants choisissent un thème et fond une thèse sur la question. Pour ce faire, Beau bâton peut financer un voyage pour mener à bien leurs recherches. Le travail effectué permet d'enrichir la bibliothèque de l'école. Ajoutons que la 8^e année permet de postuler en tant que professeur quand le sorcier aura 30 ans et enseigner aux futurs élevés. Le prix de cette dernier année est amplement justifier du fait du financement intégrale des voyages de l'élève aux travers le monde, si il a besoin d'aller étudier quelques choses quelques part ailleurs, toute est alors pris en charge par l'école. A la fin de l'année, le travail de l'élève passe devant un comité de lecture et se trouve jauger par les autres professeurs de l'académie de Beaubâton. Si il est reçus, l'élève peu prendre le titre de Mage , il ne peut plus être désigner comme « simple » sorcier.

1.1 L'architecture de l'école

Le bâtiment dessine un M, construit au milieu d'une forêt immense de 100 km² une seule route permet d'arriver jusqu'à Beaubâton, route qui serpente dans la forêt entourant l'école.

Les alentours de l'école sont partagés en deux zones, au nord une immense zone réservée au match de Quidicht et au vol sur balais, au sud entre les deux jambes du M un vaste jardin à la française, regroupant diverses essences de plantes, arbres et arbustes, fantastiques ou non, qui servent de support aux cours sur la botanique.

Le bâtiment en lui-même est construit dans un pur style renaissance, inspiré des châteaux de la Loire. Le bâtiment a une « certaine élégance » à la française bien reconnaissable. L'orientation du château est sur un axe sud / nord, les deux ailes extérieures sont nommées ailes Ouest et Aile Est, la barre transverse et la barre centrale, plus petite des ailes. Le bâtiment s'élève sur 3 et 4 niveaux et un sous-sol qui sert de réserve.

Il n'y a pas de maison, les élèves sont logés par années dans des dortoirs séparés, garçon fille jusqu'en 4^e années.

Les professeurs dorment toute l'année à Beaubâton, ils ont pour chacun des appartements privés situés au 3^e niveau distribué sur l'aile Est.

Les dortoirs des élèves du premier cycle sont situés dans la barre centrale au 3^e niveau à l'est pour les filles, l'ouest pour les garçons.

Les élèves de 5^e année et au-delà sont logés dans l'aile centrale au 2^e et 3^e niveau dans des appartements privés, appartements qui possèdent pour chacun un elfe de maison qui assure l'entretien.

L'appartement d'un 5^e année se constitue de :

Une salle d'étude, constituée d'une bibliothèque, d'un grand bureau et d'une armoire.

Une chambre à coucher avec un lit double, une table basse, une fenêtre qui donne sur les jardins à la française.

Un laboratoire pour faire des potions, avec tout l'équipement de base nécessaire et de quoi le ranger, ainsi qu'une petite bibliothèque et un meuble de rangement pour les ingrédients. Une salle d'eau avec les commodités. L'ensemble des meubles ont été produits au XIX^e siècle et sont assez brutes dans leur structure, mais robuste et à l'épreuve du temps. Certains portent les marques de leurs anciens propriétaires, des gravures parfois étranges ou des notes gravées dans le bois.

1.2 Mœurs de l'école

L'école de Beaubâton n'encourage pas une vie de couple entre étudiant, estimant que les amourettes sont souvent responsable de l'échec scolaire des étudiants, tout les étudiants, y compris de 5^e années sont prié dans les zone dite publique de se comporté correctement, pas de bisous, pas de démonstration d'affection particulière. Cette règle est en vigueur depuis la fondation de l'école et toujours en application strict.

Les 5^e années et au-delà, peuvent toutefois avoir des relations intime dans la discrétion de leur chambre d'étudiant, ils sont toutefois encouragés à ne pas rendre publique leur relation à l'extérieur. Bon nombre d'étudiante évitent donc d'être enceintes durant leurs études, si toutefois cela arrive, l'étudiante en question est invitée à quitter l'école le temps de mettre au monde l'enfant à naître et peut reprendre gratuitement ces études quand l'enfant à 1 an. Pendant la période d'exclusion, l'étudiante est invité à suivre ces cours par correspondance et revenir faire ces examens quand son enfant à 1 an révolus.

A noter que l'école encourage les adolescents et jeunes adultes à se protéger avec des méthodes résolument moldus, des distributeur de préservatif sont installé dans les dortoirs et l'infirmierie depuis les années 1970. Cette politique a d'ailleurs drastiquement diminuer le taux de naissance à Beaubâton.

Les « classe »

Jusqu'en 4^e année les classes sont répartie avec 20 élèves, si possible 10 filles et 10 garçons. Une classe reste de la même constitution à mesure des année et jusque la fin de la 4^e années. On ne procède que très rarement à l'intégration d'un nouveau membre dans la classe, sauf cas de force majeur ou redoublement. Les liens d'amitiés qui se nouent dans une même classe sont donc très fort, certain classe de même années se font parfois une petite compétition.

Les 5^e année

Les classes historique sont conservé quand c'est possible, mais il arrive souvent que plusieurs classe soit rassembler en une seul et même classe en raison du taux d'échec au examen de 4^e année.

6^e année et les suivante

Les cours se passe en amphithéâtre et les travaux pratique dans des immense laboratoire au sous-sol interdit au étudiants du premier cycle. C'est dans ces endroits où l'on a le plus de chance de rencontré des étudiants de second cycle. Certain fréquente aussi la bibliothèque générale à toute heure du jour ou de la nuit. Les étudiants de 7^e et 8^e années peuvent même parfois, assuré des cours pour les 2^e et 3^e année dans le cadre de leur étude. Ces étudiants sont toutefois très rare et souvent exceptionnellement doué dans un domaine magique. En échange de ces cours, ils se voit octroyé une baisse de leur frais d'inscription, certain étudiant de 8^e années peuvent être à leur doctorat depuis plusieurs années.

1.3 L'organisation des zones de l'école

Bâtiment central

Le rez de chaussé regroupe les salles d'études des sorts, de potions pour les classe jusqu'en 5^e année.

La bibliothèque

Le premier étage regroupe la bibliothèque de BeauBâton, l'un des plus grande bibliothèque de magie d'Europe. Elle regroupe une section pour les étudiants de l'école, mais aussi une zone réservé au seul Mage et une section pour les simple sorciers.

Demander de consulter les ouvrages de Beaubâton quand on est Mage est gratuit. Un sorcier quand à lui pourra consulter la section « sorcier ou la partie étudiante » pour 5 Gallions par an. Un sorcier étranger qui voudrait consulter la bibliothèque sera facturé 7 Gallions et la section Mage lui sera ouverte pour 200 Gallions et une lettre de recommandation de son ministère magique. Enfin, un sorcier français peut demander à consulter les ouvrages conservés dans la section réserver au Mage, mais sans une autorisation du ministère de la magie, ce sera impossible, même avec plus que la somme demandé. Cela n'a cependant pas été toujours le cas, dans les années 1950 à 1973, sous la direction du Mage Gontran Lacire, la bibliothèque réservé aux Mages était régulièrement visité durant les mois d'août par divers sorciers de passages. Gontran de Lacire a été remercié en 1973 par le ministère de la magie quand il a eu vent de ces visites régulière. Selon les rumeurs, il a fuit en Angleterre la justice française. Il est toujours actuellement recherché.

Les dortoirs

Le 2^e étage est séparé en 8 dortoirs, salle de bain commune avec douche et bain chaud se transformant en jacuzzis magique, commodité et salle de réunions avec cheminé, meuble confortable et bibliothèque adapté au 1^{er} et jusqu'en 4^e année avec les livres du programme. Il y a aussi des salle d'étude pour faire ces devoirs. Chaque dortoir a son propre elfe de maison en charge de faire le ménage quand les élèves ne sont pas là, faire les lits, nettoyer et remplir de bûche les cheminé pour entretenir une atmosphère chaude et confortable toute l'année.

Côté ouest il y a un 4^e étage, qui regroupe des dortoirs des 3^e et 4^e années. Ils sont plus confortable que les dortoire des 1^{er} et 2^e années. Ils possède des petite chambres, une salle commune d'étude, une salle de détente et des sanitaires et salle de bain séparé.

Le grenier du bâtiment centrale

Le grenier sous les dortoirs accueil, le débarras, des meubles cassés, des cartons de livres scolaires anciens, des cachettes d'élèves et autres caisses remplis de vêtements surannées et autres antiquités. Le grenier communique avec toute les ailes de l'école sauf l'aile centrale, qui a elle un grenier séparer et distinct.

L'aile ouest

Le rez de chaussé plusieurs amphithéâtres pour les étudiants du second cycle. La partie sud quand à elle est une immense serres qui abrite les espèces de plantes et arbres exotiques, qui ne peuvent pas être acclimatés dans les jardins. Souvenir de l'époque colonial française, on rentre dans cette partie avec l'impression d'être au milieu d'une jungle africaine ou sud américaine. La nature, bien que contrôlée, y semble exubérante. La serre s'étant sur les 3 niveaux de l'aile pour laisser pousser d'immense arbre exotique. Un étendu d'eau au centre permet de faire pousser des plantes aquatiques tropicales et abrites des poissons d'eaux chaudes.

Les bureaux des professeurs

1^{er} étage, se sont ici que sont regroupé les bureau des professeurs de l'école. Chaque bureau permet de monter dans leur appartement respectif. Il est impossible d'aller au 2^e étage, il n'y a pas de couloir pour y aller, chaque bureau de professeur possède aussi un grenier privé qu'il est prié de vider quand il quitte l'établissement, dans les faits, beaucoup de professeur abandonne un bric-à-brac incroyable dans ces greniers. Certain de ces éléments pourrait donner plusieurs prétextes à des scénario se déroulant dans l'école.

Les appartement des professeurs

2^e étage, appartement des professeurs, ceci sont construit au dessus des bureaux des professeurs, constituer d'une grande salle de réunions, d'une salle à manger, d'une cuisine dépendante, de deux chambres à coucher avec chacune leur salle de bain et d'une bibliothèque personnel, les appartements des professeurs donne sur le jardin ouest de l'école. Certain appartement ont un laboratoire pour faire des potions.

L'aile Est

L'aile Est regroupe au rez de chaussé les laboratoires de Potions des 1^{er} au 5^e année, les salles d'étude des moldus et un amphithéâtre.

Le 2^e étage est essentiellement réserver au étudiant de 5^e année et au-delà, salle de cours, salles d'études et salles de conférences.

Le troisième étage regroupe des salles d'études, ainsi qu'un quai d'arrivé en balais magique. Sur les toit sont logé les hiboux en charge de délivré les missives de l'école.

L'aile centrale

L'ensemble du rez de chaussé est le hall d'accueil de l'école. Il communique directement sur le grand réfectoire. De grands couloirs distribuent vers le bâtiment centrale et des escalier monumentale permette d'aller au 1^{er} et second étage du bâtiment centrale. Derrière le réfectoire, une immense cuisine est disponible où des elfes de maison fabriquent les repas des élèves et des professeurs.

Le 1e étage de l'aile centrale regroupe une salle d'étude commune réservé aux étudiants du second cycle et une bibliothèque spécifique à leur étude.

Le 2^e et 3^e étage regroupent les appartement des étudiants du second cycle, aucun couloir ou escalier permet de communiquer avec le reste des ailes à ce niveau. Pour s'y rendre, on doit passer obligatoirement par l'aile centrale.

L'étage du directeur

Le 4^e étage et le grenier est réserver exclusivement au directeur de l'école. On peut y accéder par un escalier au centre de l'aile au 1^{er} étage de celui-ci. L'escalier est fermé par une porte massive en chêne qui selon les directeurs de l'établissement successif peut être verrouillé magiquement ou non.

L'escalier permet de déboucher dans le bureau du directeur directement. Celui-ci est meublé avec des meubles d'origine de l'école, leur allure assez brute donne a cette pièce un aspect ancien.

Le bureau possède 2 portes, l'une conduit à une salle de réunion où pourront se faire à huis-clos des réunions avec tous les professeurs, la seconde au appartement privé du directeur. Globalement sur le même modèle que les professeurs à la différence que le directeur joui d'une plus grande surface et d'une pièce en plus plus pour y entreposer ces possessions précieuses.

Le grenier très vaste permet de stocker un quantité impressionnante de bric-à-brac. Noter que dans ce grenier certain objet son laisser là, abandonnés par leurs anciens propriétaires.

La tour de garde et la tour d'astronomie et les toits

Indépendante des greniers, la tour de garde n'est plus utilisée depuis les années 1890. Elle est transformée en débarras où s'entassent vêtements oubliés par les élèves, meubles cassés, caisses de manuels de magie sur-année, matériels scolaires anciens, cahiers et cours oubliés sur place, divers meubles plus ou moins hors d'usages, vieux balais poussiéreux. Un jet de chance permet de trouver quelques choses qui « pourrait être utile » dans les étages de la tour de garde. Bien entendus, les élèves ne sont pas autorisés à explorer cette partie du bâtiment.

La tour d'astronomie est utilisée par les élèves qui désirent, en option, prendre des cours d'astronomie pour parfaire leur connaissance en astrologie. Elle est utilisée de nuit essentiellement par les élèves, en journée et sans un professeur pour accompagner un élève, il est impossible d'y monter.

Les toits quand à eux sont accessibles depuis certains greniers, il existe aussi un chemin permettant d'aller de la tour d'astronomie à la tour de garde, deux lourdes portes en chêne empêchent toutefois de se promener sur ce chemin, dit « chemin de ronde ».

Le grenier commun

Le grenier commun regroupe beaucoup de matériel non utilisé mais qui est stocké « au cas où » faire l'inventaire complet de ce qui s'y trouve serait long, mais notez que dans ce secteur il y a des souvenirs de voyage de 6^e et 7^e année depuis la fondation de l'école, des ouvrages en cours d'écriture et abandonnés, le grenier peut être source d'exploration et de scénarios divers surtout si vous orientez votre campagne dans l'école et que vos personnages joueurs sont des élèves ou des professeurs.

12 Relation entre moldus et sorciers

Les relations entre les moldus et les sorciers ne se fait quasiment pas de manière visibles pour les moldus et les sorciers. Il existe un immense tabou à évoqué les sorciers chez les moldus. Les sorciers sont perçu comme des « gens à part » qu'il vaut mieux ne pas côtoyer quand on n'a pas de pouvoir magique soit même. Un autre aspect de ce tabou reste l'extermination des sorciers durant le moyenne-âge par les différentes religions. Un passé qui a laisser des marques indélébile sur les deux communautés. Certaine expression sont toujours employé, comme traiter une personne de « sorcière » pour dire d'elle qu'elle est mauvaise par exemple.

Certain moldus sont tout de même capablent de voir certain effet de la magie, ils sont rares et plus sensibles que les autres à la magie.

Selon les régions du monde l'approche des relations entre la société moldus civile et sorciers peut prendre différente forme spécifique.

12.1 Europe

En Europe, les ministères de la magies de tous les pays d'Europe sont en lien avec les premiers ministres ou les présidents des pays. Ils sont soumis à l'autorité civile générale et les sorciers sont des citoyens de ces pays, comme les autres. Ils doivent se conformer aux code et loi en vigueur dans leurs pays. A noter que certain délit ne touchant que les sorciers sont gérer uniquement par le ministère de la magie.

Parfois, quand l'affaire concerne les deux mondes, il peut y avoir collaboration entre par exemple des Aurore et des gendarmes ou des policiers. Ces cas sont toutefois assez

Moldus zététiciens

Certain moldus doute même qu'il existe réellement des sorciers dans leur propre monde, généralement, ce sont des scientifiques qui restent dans le refus de réalité.

Bon nombre d'effet magique sont mystérieusement impossible a voir par un moldus, par exemple, un sorcier qui lancera des éclairs avec sa baguette sera quasi invisible pour un moldus, tout les effets magique n'imprime aucune pellicule photographique, les films numériques ne sont pas en mesure de « filmer » un sort quelconque, enfin, certain substance magique ne sont pas visible sans un système qui soit enchanté au préalable.

Asie, Afrique, Amérique du Sud océanien, indigène d'Australie, et Groelande

Dans ces régions du monde, les moldus vivent en harmonie avec les sorciers. Ils ont le rôle de médecin ou de sage d'une communauté, certain moldus viennent les voir de très loin pour profiter de leur enseignement, de leur sagesse ou leur capacité à les guéir de maladie.

rare. A noter que cette reconnaissance date de l'époque moderne et ce n'est donc pas très récent.

12.2 Russie

En Russie, les sorciers sont dérégulé, c'est à dire qu'il ne rend aucun compte au autorité. Toutefois, les services secrets depuis la chute des Star emploi les services de sorciers capable d'arrêter d'autre sorciers sur tout leur territoire.

12.3 Amérique du nord et Canada

L'organisation est sensiblement identique qu'en Europe, chaque état a son ministère de la magie indépendante qui répond aux autorités civiles en place. Les magiciens en Amérique ont fait la rué vers l'ouest durant la période de la conquête de l'ouest, puis, beaucoup se sont installés au nouveau Mexique pour des raisons essentiellement climatiques et surtout la tranquillité de cette état.

12.4 Amérique centrale

Les sorciers issuent de la culture d'Amérique centrale sont des descendants des Aztèques. Il revendique un ancienne empire détruit par les espagnoles au cours de la colonisation de l'Amérique centrale et du Sud. Ce petit groupe de sorciers conspirent depuis maintenant 200 ans pour une refonte de l'Empire Aztèque et la mise sur le trône d'un Roi Sorcier légitime. La problématique réside dans le fait que la population du Mexique et des autres pays d'Amérique du Sud s'opposent à ce projet durement et tirent littéralement à vu quand ils aperçoivent un sorcier dans leur pays. Ce secteur est sans doute l'un des plus dangereux sur terre pour un sorcier.



Il faut dire que dans le projet, revient de manière très sérieuse, l'idée de grande cérémonie sacrificiel en l'honneur du Dieu Soleil alimenter par des vies moldus. Dans ces conditions, il n'est pas si surprenant que cela que beaucoup de moldus soient contre ce type de projet. Les sorciers mexicain pourtant, mettent en avant que ce type de grande cérémonie pourrait, à terme, résoudre la surpopulation mondial de moldus et sauver l'environnement.

Mais, bien que l'initiative parte de bons sentiments, la population n'est pas prête.

13 Lieux magiques remarquables

Quelques exemples de lieux notables qui ont une histoire autour des sorciers. Cette liste est bien entendu non exhaustive.

La tour du magicien de Camaret sur Mer

Situer en Bretagne cette tour de magicien a été construite en 1325. Elle abrite la famille Feufollet. Célèbre dans la région pour ces légendes qui l'entoure de serpent de mer ou de Dragon d'eau, elle est construite sur une falaise en surplomb de l'océan. Théodore et Maria Feufollet ont ouvert leur demeure en tant que maison d'hôte pour sorciers. Selon la brochure publicitaire, « Il n'y a pas de meilleurs endroit sur terre pour se reposer ! ».

Le bibliothèque et les 3 chambres d'hôte sont entretenus par un elfe de maison. Compté entre 3 et 10 Gallions la nuit en fonction de la saison.

La fille de Perceval : une épée magique créée par un sorcier du nom de « Perceval le Gallois » qui lui dans le noir d'un éclat blanc et jamais ne s'abîme et reste toujours tranchante. Cette épée est conservée actuellement sous bonne garde au bon soin de Théodore Feufollet, un sorcier férus de légende arthurienne française. On peut voir cette relique moyennement quelques Mornilles lors de son séjour.

Le château hurlant

Situé dans la forêt des Landes à une petite heure de route de Bordeaux, ce château maintenant en ruine a la réputation d'être hanté. Les moldus s'en méfient comme de la peste. Reste les sorciers de la région Bordelaise qui s'en servent une fois par an pour se réunir. Les murs d'enceintes du château sont encore debout ainsi que les tours. Le donjon central est quand à lui totalement détruit. Il existe des rumeurs comme quoi une bibliothèque de magicien serait quelque part dans ce château, dans une pièce secrète, elle n'a cependant jamais été découverte. Mais, il existe un vaste réseau de tunnel sous le château, certains sont peut être inexplorés.

Le castel Fiertro El Viejo

Situer en pleine campagne en Espagne ce petit château abrite une collection intéressante de manuscrits rédigés en langue andalouse datés de 1658 et du sorcier El Pablo Montoya. Ces manuscrits codés n'ont pas encore livré leurs secrets mais au vu des illustrations, ils traitent de magie et de sortilège puissant touchant les 4 éléments. La famille Montoya garde ce château et on a ouvert un musée qui est visitable de novembre à février. La visite coûte 2 Mornilles par personne et permet de voir les manuscrits pendant 1 heure maximum. Une boutique permet d'en acheter des reproductions fidèles sur papier « moderne » pour tenter de les déchiffrer.

La grotte des Sombres Burgh Island

Cette grotte est un lieu de souvenir et de recueillement, en effet, d'après la légende pas moins de 5 enfants de sorciers et leur mère se sont fait massacrer sans pitié par les villageois de Challaborough dans cette grotte maritime. La légende parle d'un différent avec la sorcière locale qui aurait été incapable de soigner un amputé moldu et lui faire repousser la jambe. Chaque année, le 20 mai, la marche du souvenir se forme et part du village et arrive jusque la grotte à quelques kilomètres.

14 Économie du monde des sorciers

Le monde des sorciers fonctionne sur une économie réel parallèle à celle des moldus. Il existe des passerelles. On peut changer de l'argent moldus sur un taux de change très défavorable à l'argent des moldus, contre des Gallions, Mornilles et Noises depuis 1789 en France, via la banque de Révolutionnaire Sorciers et rebaptiser Banque des Gobelins, 1865 pour Gringott pour le royaume unis.

La banque des Gobelins se trouve Avenues des Gobelins (13e) à Paris, Metro Gobelins, on y entre par la station de métro depuis les années 1930. Un placard de rangement qui n'est jamais fermé et qui se trouve être le passage secret pour entrer dans la banque. Celui qui fonda cette banque, était un Gobelin du nom de Tadéus dont le père voulait qu'il reprennent l'entreprise de tapisserie parisienne, mais qui décida de travaillé sur l'or et les bijoux à la place en fondant des pièces comme Gringott en Angleterre.

Taux de change :

2000 - 2019

1 € = 0,5 Noises

1 \$ = 0,4 Noises

1 £ = 0,25 Gallions

1980 – 1999

100 fr = 0,5 Mornilles

15 \$ = 0,5 Mornilles

1 £ = 0,5 Gallions

1945 – 1979

100 fr = 1 noises

5 \$ = 5 Mornilles

1 £ = 1 Gallions

1900 – 1940

1 \$ = 1 Gallions

1 Franc = 1,5 Gallions

1 £ = 4 Gallions

Avant 1899 la conversion n'était simplement pas possible.

Il conçus le même type de pièce que son homologue anglais et ils mirent ensemble au point les Gallions dans un premier temps. La banque est construite essentiellement dans le sous-sol de Paris, les catacombes offrent aux Gobelins d'immenses zones pour travailler le métal, des volumes importants pour y entreposer des coffres pour leurs clients. La partie commercial a connus plusieurs périodes, Art deco entre 1870 et 1960, puis la décoration intérieur a été refaite pour laisser place à du marbre et des dorures luxueuse en 1962. Depuis, la décoration n'a pas bougée. Les Gobelins français ont la réputation d'être plus agressifs que leurs homologues anglais.

Gringott et la Banque des Gobelins sont les seuls dans le monde, leur installation en France et en Angleterre leur à permis, via les deux empires, de toucher le monde entier dans les années 1800 à 1950. A partir de 1960 au USA des gobelins ont ouvert un succursale à New York de Gringott dans le nouveau monde, bien que la majorité des sorciers au USA paye avec des dollars américain.



14.1 Divers activités professionnels dans le monde des sorciers

A l'instar du système économique moldus, les sorciers ont des activités professionnelles qui leur rapportent des revenus substantiels. La fabrication et la mise au point d'objets magiques complexes, comme des sacs sans fond, des malles de voyages, des balais magiques, la production d'ingrédients pour fabriquer des potions ou même la fabrication de potions sont des domaines qui touchent un marché de niche parce que bornée aux sorciers, mais qui reste lucratif pour leur grande majorité.

Certains domaines non-magiques peuvent aussi rapporter de l'argent. Le négoce en gros de nourritures produit par des moldus, revendus dans le monde des sorciers. Mais certains sorciers ont des entreprises qui fabriquent et commercialisent des objets pour les moldus et les sorciers parfaitement « normal » ou spécifiques, comme des tenues de sorciers, des objets pour jouer à certains sports, des meubles etc.

Certains sorciers font des carrières dans la société moldus en tant que médiums ou voyants. Ils aident les moldus à y voir plus clair dans leurs avenir. Certains sont aussi tentés d'utiliser leur pouvoir pour soigner les gens, certains magnétiseurs et autres rebouteux, adepte du Reiki sont en fait des sorciers qui soignent des moldus de certaines de leurs blessures et maladies, sous couvert d'activité de « médecines parallèles ». Il existe aussi des sorciers doués en divination, qui jouent des fortunes en bourse. Avoir des visions de l'avenir, aide à faire les bons choix d'investissements.

La difficulté de la double comptabilité se fait jour depuis la « virtualisation » de la monnaie par les moldus et à partir des années 2000 l'argent moldus est très dévalué par les Gobelins. De « l'argent ou de l'or impalpable » c'est comme un trésor de Korrigan, une belle illusion au pied d'un arc en ciel. À terme, les Gobelins anglais et français discutent d'une nouvelle impossibilité de convertir de l'argent moldus en Gallions ou autres vers les années 2020 à 2025, pour l'instant l'ensemble du ministère de magie d'Europe son contre, mais cela aura peut-être un impact quand les Gobelins refuseront de faire ces échanges. Jusqu'à dans les années 2024, les stocks d'Euro et de Livres risquent donc d'être rapidement vidés par eux, désireux de se débarrasser des liquidités accumulées et qui n'ont quasi aucune valeur.

La problématique de la séparation des systèmes économiques, c'est d'obliger les sorciers nés moldus à trouver des ressources financières dans le monde des sorciers pour financer leurs études dans les écoles de sorcelleries. Cette problématique est anticipée aux divers ministères de magie et ils sont entraînés à réfléchir à établir un moyen de faire du change qui soit en dehors du contrôle des Gobelins, mais jusqu'à maintenant, rien ne semble évoluer dans le bon sens.

Les vols d'argent par des sorciers aux moldus sont monnaie courante, l'argent « disparaît » simplement du portefeuille d'un moldus pour apparaître dans les mains des sorciers. Cette pratique est possible tant que de l'argent liquide circule. Dans une économie plus « virtuelle » arrivée devant un distributeur de billets permet de faire venir l'argent à soit avec un sort de type « accio ».

Si vous jouez dans un futur plus ou moins proche, si l'argent liquide a disparu du monde des moldus, ça risque toutefois de poser soucis, les sorciers seront donc totalement exclus du monde des moldus, sauf si ils prennent un travail pour gagner de l'argent moldus.

La situation en Asie est plus simple, la monnaie locale sert pour tous, moldus et sorcier. En Australie, les sorciers font des échanges en Gallions via une succursale de Gringott à Sydney. Pour l'Afrique de l'ouest c'est la Banque des Gobelins qui a établie en 1865 une succursale à Dakar proche du port.

Une note taché de sang retrouvé sur le bureau du sorcier Edouard Phalang :

« Je vous écris ces mots alors que les chambranle de ma porte tremble sous les coups furieux de la créature que j'ai fait venir de part delà les ténèbres. Elle semble immunisé à la magie et même aux sorts impardonnables, je pense qu'il ne me reste plus que quelques minutes à vivre, vous trouverez dans mes notes et mes cahiers, pourquoi j'en suis arrivé là et j'espère que vous arrêterez ce démon.... »

Ce sont les dernière note que nous avons retrouvé de Edouard Phalange, un sorcier français, résident à Chantilly dans une petite maison isolé dans les bois. Mon équipe d'Aurore est entrain de nettoyer la maison et faire disparaître les preuves de toute activité « non-moldus » sur ce lieu avant que la gendarmerie de Chantilly prennent le relais dans l'enquête sur son assassinat. Sarah et Jean ont trouvé dans la bibliothèque plusieurs vieux livres écrits à la mains, dans une langue que nous ne comprenons pas, nous les apporterons au département des Langues de Plomb du ministère dans les plus bref délais. Ce qui ne nous rassure pas, c'est l'état de la victime quand nous l'avons découvert, elle a été en partie dévoré et il ne reste plus que le tronc, un avant bras et la tête à moitié manger, le cerveau a entièrement disparu, comme si la créature lui avait mangé. En vingt deux ans de carrière, je n'avais jamais encore vu une tel scène d'horreur, j'ai encore l'estomac retourné. Quand je ferme les yeux, je vois cette pupille sans vie et le crâne derrière vidé de son contenu, le tout baignant dans une marre de sang. Je pense en avoir pour des semaines avant de pouvoir à nouveau dormir correctement. Mais le plus inquiétant, c'est le trou qu'il y a maintenant, à la place de la fenêtre, cette créature est sans doute en liberté, quelques part, dehors.

Section *Les arts magique « interdit » et autres sombre secret*

Ici nous traiterons d'art magique interdit, tel que la démonologie, les malédictions, la nécromancie. Il faut ajouter que ce seront des chapitres donnant quelques pistes au meneur de jeu pour mettre en scène ce type de pratiques et non un manuel exhaustif de tout ce qui est possible de faire avec ce type de magie. Cette section est donc avant tout réserver aux meneurs de jeu. Elle propose bon nombre de pistes pour créer des scénarios et même des campagnes de jeux dans le monde de Harry Potter. A noter que les éléments qui se trouvent dans cette partie ne sont pas normalement connus des sorciers sauf si ils ont des historiques particuliers.

15 La magie noir dans Harry Potter

Dans les livres et les films, ce que l'on voit de la magie noir est une partie assez maigre de celle-ci, elle comporte aussi, en creux les conséquences de sa pratique qui plonge les adeptes dans une certaine forme d'exclusion social ou de folie plus ou moins prononcée entre quête de pouvoir absolu, comme pour ou folie meurtrière. L'objectif de cette section est de mettre en avant ces éléments, mais aussi de donner plus de chair à ce pan de la magie, très puissante et permettre de créer des mages noirs crédibles et surtout étoffés. Les enquêtes dans le monde obscur de ces pratiques interdites étant le prétexte à de nombreux scénarios, d'ailleurs, les personnages des joueurs pourront sans doute être tentés d'expérimenter pour eux même ces sortilèges et autres secrets aux périls de leur santé mental.

Dans la première partie nous allons dresser une liste non exhaustive des différentes branches de la magie « dite » noire et présenter plusieurs exemples de ce que l'on peut faire avec celle-ci. Les quelques pistes avec les compétences suivantes, Recherche ésotérique, Invocation et rituels et théorie magique, donnais déjà quelques détails, ici, nous allons les développer en profondeur.

15.1 La folie et la terreur

Pratiquer une sorcellerie dangereuse peut faire vaciller votre esprit, dans « Savage World » la terreur est traitée comme une forme de handicap liée à un test de Terreur (page 150 et 151 Savage Worlds - Le jeu de rôle générique). Si jamais un personnage joueur s'intéresse de près à cette forme de magie, l'on peut considérer que chaque nouvelle utilisation de sortilège liée à cette magie aux effets horribles pour celui qui la subit, engendre un test de terreur à la fois sur le lanceur de sort mais aussi sur la victime de ce sortilège.

Les sorts impardonnables

Les sorts impardonnables « canon » développés dans les livres et les films de Harry Potter sont disponibles dans la section sort. Les handicaps liés à ceci qui est « mauvaise réputation dans le monde des sorciers » qui vaut pour tous les sortilèges impardonnables.

Noter que la règle « blasé » peut s'appliquer pour le pratiquant de magie interdite, toutefois, je propose que ce soit toujours avec l'acquisition d'un handicap ainsi, chaque acquisition de nouveaux sorts, nouvelles compétences liées à une magie noire se fait en plus de la dépense en point d'expérience, avec l'acquisition d'un nouveau handicap, marquant la descente aux enfers du personnage qui embrasse cette nouvelle forme de magie.

16 Les sources de documentations

Dans ce chapitre nous traiterons de la difficulté de se fournir en sources pour étudier la magie interdite ou issue de période historique ancienne ou troublé. Chaque catégorie de recherche sera stipulé plus tard pour caractérisé la complexité pour accéder aux informations.

16.1 Indice de rareté

La rareté d'un ouvrage s'estime sur une échelle de 0 (très commun) à 12 (très rare). Les livres à 0 de rareté sont trouvable n'importe où, même dans une librairie Moldus ou sur internet, ils sont tellement commun qu'il est impossible de les acheter avec des Gallions, leur prix sont de 1d6 Noises en moyenne dans une librairie de sorcier, ces livres ont aussi la particularité de ne contenir aucun sort, rituel ou quelconque recette de potions. Les livres traitants de magie à 1 sont trouvable dans n'importe quelle librairie de sorciers ce sont l'ensemble des livres que l'on acquière pour faire ces études.

Les livres avec un indice de rareté à plus de 2 sont uniquement trouvable chez un bouquiniste où dans les collections privés des écoles de magie. Au delà de l'indice de rareté 6, les bibliothèques magiques demandent des lettres de recommandations des ministère de magie, un paiement pour consulter ces livres spécifiques et ils sont sous bonnes gardes. Au delà de l'indice 10 et jusque 12, ces livres ne sont simplement pas consultable en bibliothèque et si ils sont détenus par celle-ci, ils sont mi« aux enfers » pour certains ou dans un coffre pour d'autres.

Nombre de sort ou potion contenu dans un livre

C'est au meneur de jeu de déterminer, pour les livres les plus rares, le contenu de ceci (sort, type de théorie magique, type de rituel).

Test de recherche en interlude

Un test de recherche peut se faire. Dans le cadre d'une recherche documentaire, il faut considéré qu'1d4 semaines pour trouver la trace d'un livre multiplié par sa rareté. Faire un test de réseaux dans le monde des sorciers permet par degré de réussite de réduire ce temps d'une semaine.

Exemple

Mystéria Exploratio livre traitant de mythes et légendes arthuriennes et des traces dans l'Europe du XIIIe siècle, écrit par Fébure Olaf, rédigé en bas-latin et édité en 1659. Son indice de rareté est de 6.

Le meneur de jeu, jette pour Damien 1d4 semaine de recherche, il obtient 2, puis Damien fait un test de réseau « monde des sorciers » réussit avec 2 degrés de réussite. Le personnage de Damien, après avoir fait divers recherche localise un exemplaire du Livre en question 11 semaines plus tard.

16.2 Indice de qualité du livre

Un livre possède un indice de qualité, il reflète l'état du livre et se détermine sur une échelle comprise entre 6 (état neuf) à 1 (paquet de feuille volante illisible, taché, partiellement détruite ou mouillé). Chaque type d'état détermine le prix de l'ouvrage. L'état influence aussi directement la compréhension d'un livre, appliquer Etat -3 pour déterminer le bonus de lecture du livre.

Copie d'un original

Il est courant que des ouvrages soit la copie et la traduction d'ouvrage plus ancien encore et perdu à jamais. Pour estimer la rareté de l'ouvrage original, vous pouvez ajouter 1d6 à l'indice de rareté de la copie, sans se bloquer à l'échelle de 12. Considérez que si l'on dépasse l'échelle de 12 le livre original existe peut être mais dans un état très dégradé, par exemple, un rareté à 14 donnerai un originale avec une rareté de 12 avec un état 4, soit un originale à la fois très chère, très rare et dans un état dégradé.

16.3 Prix d'un livre

Le prix d'un ouvrage est calculé selon sa rareté multiplier par le nombre de semaine de recherche multiplier par l'état de celui-ci exprimé en Gallion. Ajoutons que ce type d'ouvrage ne « voyage pas » dans la plus part des cas et il faut se rendre chez le vendeur pour l'acquérir.

Exemple

Mystéria Exploratio est détenus par un bouquiniste de L'île de la citée à Paris et son état est jugé comme « quasi neuf » par celui-ci. Il est sans annotation de lecteur précédent. Son indice d'état est de 5. Le vendeur en demande $11 \times 6 \times 5 = 330$ Gallions, le vendeur lui dit aussi possédé un second exemplaire du livre, mais en moins bonne état, certain feuille son manquante, d'autre partiellement griffonné d'une écriture indéchiffrable, son état est de 2 et le vendeur est près à cédé cette exemplaire à 132 Gallions minimum.

16.4 Indice de secrets d'un livre

L'indice de secrets estime la difficulté intellectuel de lecture d'un livre, il se détermine sur $3+1d6$, le résultat donne la difficulté pour comprendre le sens du texte. Un indice de 4 est un livre très clair et pédagogique et plus la difficulté est élevé et plus l'ouvrage est hermétique et complexe à comprendre.

16.5 Temps de lecture d'un livre et bénéfice

L'indice de secret détermine la vitesse de lecture d'un livre, cette indice correspond au nombre de jours d'étude du livre, à raison de 8 heures par jour (en dehors des soucis de traduction) nécessaire pour faire un test d'intellect, test d'intellect modifier à la fois par l'indice de secret et l'indice d'état -3 du livre étudié.

Exemple

Un personnage acquière « Duf Nargth Riez » un livre traitant de démonologie écrits en bas Latin, d'une rareté de 7, indice de secret de 6 et dans un état pitoyable de 1.

La difficulté pour la lecture de cette ouvrage maudit et de 6, l'état du livre donne un -2 sur le jet d'intellect, en cas d'échec, le personnage passe 6 jours sur son paquet de feuille sans en tirer la moindre information

Table des échec critique en « lecture »

d4	Effet
1	Le livre est trop compliquer à comprendre, le personnage n'en tira jamais rien. Revendez le ou gardez le, ça ne changera rien.
2	Le livre est complexe, il pourra le réétudier dans 1d12 mois
3	Le livre nécessite une étude plus longue, la vitesse de lecture passe de jour en semaine.
4	Le livre a presque livré tous ces secrets, vous perdez un jeton à la prochaine aventure, parce qu'il vous obsède.

16.6 Traduire un livre

Le temps de traduction s'estime en nombre de semaine « indice de secret » du livre, il faut bien entendu lire la langue original du livre pour comprendre de quoi il retourne et le traduire. La traduction inclus l'idée que le livre et copier dans une autre langue. L'indice de secret de cette traduction dépend d'un test d'intellect, un degré de réussite normal permet de rendre la traduction avec un indice de secret -1 pour un nouveau lecteur, un degré supérieur permet de faire une traduction respectueuse de l'original avec un indice de secret équivalent à l'original, au-delà, la traduction n'améliore pas le contenus du livre.

Langue ancienne de rédaction d'un livre et thématique

Langue antique	d20	Ouvrage traite de...
Bas latin	1	Tous type de sujets
Belge (langue antique)	2	Tous type de sujets
Langue camunienne	3	Tous type de sujets
Chinois archaïque	4	Alchimies, démonologie, fantômes et au delà
Dace	5	Démonologie
Grec ancien	6	Tous type de sujets
Hébreu biblique	7	Kabbale, démonologie, théories magiques religieuses
Hébreu de la période du Second Temple	8	Kabbale, démonologie, théories magiques religieuses
Hébreu mishnaïque	9	Kabbale, démonologie, théories magiques religieuses et sorts
Latin archaïque	10	Tous type de sujets
Latin classique	11	Tous type de sujets
Latin vulgaire	12	Tous type de sujets
Ligure ancien	13	Tous type de sujets
Langues sud arabiques anciennes	14	Démonologie, secrets anciens d'avant le déluge
Sumérien	15	Démonologie, secrets anciens d'avant le déluge
Thrace (langue)	16	Démonologie, sorts offensifs
Urtartéen	17	Au delà et fantôme
Vénète	18	Alchimie, potions
Vieux perse	19	Tous type de sujets
Zhang-zhung (langue)	20	Tous type de sujets

16.7 Ouvrage ancien, rareté 8 à 12.

Les ouvrages anciens sont souvent écrits à la main, dans une ou plusieurs langues anciennes et peu ou plus pratiqués.

Certain de ces ouvrages peuvent être le prétexte à un scénario entier pour l'acquérir ou être acquis dans un interlude. Le joueur doit au moins être en possession du titre « commun » de livre qu'il recherche et faire jouer ces contacts.

17 Théorie sur la magie

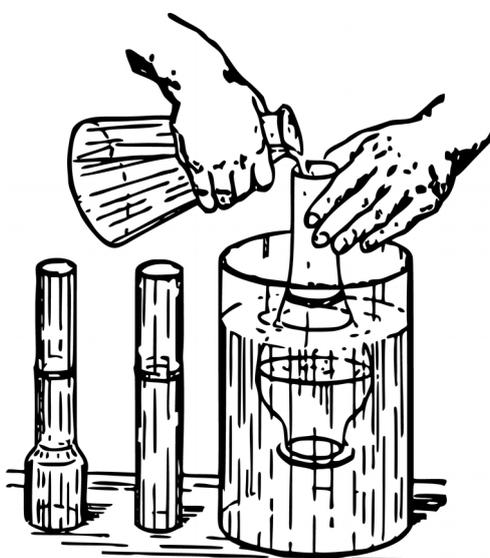
Il existe divers théories sur la nature même de la magie, celle-ci est une forme de recherche dans le monde des sorciers depuis l'antiquité selon les rares sources qui nous sont parvenues jusqu'à nous. A mesure du temps, ces théories ont été pour certaines abandonnées, remplacées par d'autres, plus à la modes ou plus conformes à ce que l'on pouvait expérimenter. L'objectif de cette partie est de donner plusieurs théories de la magie en fonction de leurs époques. L'idée est de pouvoir centrer et décrire des documents traitant de ces théories. A noter que nous ne répondront pas définitivement de « comment » la magie fonctionne.

17.1 Époque moderne 1900 à nos jours

L'émergence de découvertes scientifiques majeurs sur la nature de l'univers à la fin du XIXe siècle à engendré l'émergence de nouvelles théories sur la magie. L'intrication de la magie à la matière par exemple est une théorie moderne qui fait échos à la fois à la science physique à la pointe, tel que l'étude de la physique quantique et aussi à des théories très anciennes qui ramènent à la période antique Grec avec ces alchimistes qui cherchait déjà à isoler la magie dans la matière par des procédés mêlants magie et trituration de la matière.

La théorie de l'intrication entre matière et magie, postule que la magie est disponible quand une certaine quantité de matière existe, elle part du principe que la magie ne fonctionne pas, quand cette matière n'est plus en quantité suffisante pour le sorcier.

Les librairie moldus regorge, au rayon ésotérique d'ouvrage traitant de sujet abordant des thérapies énergétiques et de magies quantiques. La pénétration dans le monde moldus de ces éléments reste un mystère pour bon nombre de sorciers toutefois, le ministère surveille étroitement tous sorciers avec des activités magiques lier au moldus. Le spectre de retour de sectes dirigées par des sorciers et avec des adeptes moldus est un cauchemar pour les autorités, tant moldus que pour les sorciers.



17.2 XVe siècle au XIXe siècle

Bien que peu de documents de ces temps troublés par les purges de sorciers en Europe. Il nous est parvenu quelques manuscrits exposant les théories magiques de l'époque, sauvés des flammes de l'inquisition. L'un de ces théoriciens, vivant à Prague entre 1630 et 1712 évoque dans « Magnus Theorica Generalis » un ouvrage original écrit en Latin, la théorie des Égrégores pour expliquer d'où vient la magie des sorciers, globalement, celle-ci serait le fruit d'un réservoir de croyances alimentées inconsciemment par les moldus et les sorciers et qui aurait sa vie propre. Les sorciers pouvant puiser dans ce réservoir de magie à volonté et encourager son existence.

17.3 IVe au XIVe siècle

Très peu de documents sur la sorcellerie nous est parvenu et ce sont surtout des traités de potions ou de sortilèges très parcellaires, rédigés dans des langues obscures. Cette longue période de l'histoire ne semble pas avoir été propice à la réflexion sur la nature de la magie, les événements troubles pour les sorciers et les moldus qui ont marqué cette période expliquent sans doute ce manque de documents.

17.4 L'Empire romain

Durant cette période qui dura 2 500 ans, les sorciers étaient acceptés en tant que chefs de culte religieux, usant de leur pouvoir pour rendre ces cultes plus impressionnants. Cette époque est surtout liée à des justifications de la volonté de ces sorciers afin que les moldus les respectent en tant que guides spirituels. Les sorciers n'ont à cette époque, pas cherché à expliquer la nature de la magie en tant que tel.

17.5 La Grèce antique

Les alchimistes et les sorciers ne se cachent pas pour pratiquer leurs arts magiques à l'époque selon de nombreuses sources documentaires qui nous sont parvenues. Un sorcier du nom de Xénocrite de Millet décrit l'influence de Daïmon lors de l'utilisation de la magie, ces entités non incarnées étant le support des effets de la magie. Dans son ouvrage intitulé « Étude des arts rares » il décrit dans l'introduction, sa vision de Daïmon capable de soutenir un sorcier ou un alchimiste dans son œuvre rare et lui donner corps, comme le sculpteur qui fait confiance au burin pour donner forme au marbre.

18 La démonologie

Littéralement, étude des démons, cette science magique est étudiée depuis très longtemps, officiellement, la plus ancienne source de démonologie trouvée se situe à l'époque sumérienne et certaine tablette retrouvée en Irak dans les années 1930 par une expédition archéologique anglaise traite de démonologie et de rituel pour invoquer des Djin, esprits et êtres désincarnés dans notre monde. Depuis, ce type de science n'a pas arrêté d'être étudié pour de nombreuses raisons, d'une part la puissance que ces créatures sont capables de déployer dans notre monde, leur obéissance quasi certaine et leur aspect pratique quand l'on a un démon à son service. Ce type de magie ne se fait pas sans danger pour soit même ou ces descendants, ces créatures étant immortelles, une fois vexé elle peuvent, par esprit de vengeance, poursuivre vos descendants sur plusieurs générations pour laver leur honneur. Plusieurs familles de sorciers sont parfois poursuivies par ce type d'entité. Voir la section Atout et handicap pour plus d'information.

18.1 L'enfer où vivent les démons

La notion d'enfer provient de différentes religions moldus associées souvent aux séjours des morts qui n'auraient pas été « bons » dans leurs vies. Les démons seraient alors en charges de les torturer pour l'éternité dans un lieu de désespoir absolu.

Les démons invoqués évoquent ce lieu comme étant « leur résidence » habituel, beaucoup parle d'un endroit terriblement attirant pour eux et ils ont envie d'y revenir rapidement.

La structure de l'enfer est sujette à bon nombre d'interprétation et elles se contredisent toutes, en effet, la source étant souvent un démon invoqué par un sorcier, celui-ci peut lui raconter n'importe quoi. Il est donc difficile de se faire une idée d'où réellement vivent les démons.

Les démons sont très nombreux, des millions sans doute, chacun ayant leur personnalité, leur forme physique et leur pouvoir. Leur capacité de faire de la magie dans ce monde sans baguette est très connue des sorciers. Une théorie en vogue voudrait qu'à l'origine des sorciers soit à l'origine, le résultat d'un accouplement entre un démon femelle et un roi, dans un passé très reculé. Le démon accoucha 9 jours plus tard de deux faux jumeaux dotés des pouvoirs démoniaques de leur mère et d'un corps humain de leur père. Ces deux enfants, premier sorcier et sorcière mais aussi princesse et prince du royaume ont eu des enfants, transmettant par leur sang leurs pouvoirs démoniaques. C'est ainsi, dans des temps très reculés, que les sorciers virent le jour, ce qui avait, hérité dans leur passé, d'un pouvoir démoniaque et la capacité de faire de la magie.

18.2 Rituel d'invocation des démons

Pour invoquer un démon, il faut tout d'abord connaître son « vrai » nom. Puis établir le rituel pour l'invoquer, s'aider d'ouvrages concernant l'invocation d'un démon en particulier demande des recherches et c'est parfois la quête d'une vie. Personne n'invoque de démon à la légère et celui-ci, une fois apparu peu se mettra aux services du sorcier fidèlement ou le tuer et partir visiter le monde en semant chaos et destruction sur son passage. Il n'est pas prévu que les personnages puissent faire ce type d'invocation, mais si c'est le cas, prenez des notes et surtout partez du principe que ce peut être le sujet de plusieurs scénarios intéressants, allant de la recherche d'ouvrages oubliés et dangereux, en passant par des sorciers qui vont convoiter les secrets accumulés par le groupe, si le projet vient à se savoir. Les démons réclament un sacrifice de jeton pour se mettre au service de celui ou celle qui l'a invoqué. Ainsi, un démon est toujours considéré comme un joker. Il existe des rituels permettant de contrôler un démon et le mettre à son service, ce rituel demande souvent le sacrifice d'un second jeton.

Un invocateur de démon est donc toujours un personnage non joueur de type joker. Ce personnage peut mettre aux services de ces second couteau ou ces assistants, le démon qu'il a invoqué bien entendu, celui-ci leur obéira.

18.3 Révoquer un démon

Il faut faire un rituel pour renvoyer un démon en enfer. Ce rituel est pour chacun d'entre eux différent et entraîne toujours un sacrifice de la part du sorcier. Généralement, c'est un rang de sagesse qui est perdu dans l'opération.

Ajoutons que la nature du rituel est très souvent compliqué à découvrir et nécessite au moins autant de recherche que pour invoquer ce démon. Parfois, la chance permet de trouver le moyen d'invoquer et révoquer un démon dans les mêmes ouvrages.

Plusieurs solutions s'offrent à un démonologue pour révoquer un démon qu'il a invoqué, attendre que le pacte soit rempli, le démon s'en ira de lui-même, emportant son ou ces jetons avec lui, soit le révoquer avec un rituel.

Un rituel peut révoquer un démon, mais au préalable, il faut connaître le nom exacte du démon pour créer le rituel. Un ou plusieurs sacrifices peut aider le démon à disparaître, une blessure ou un jeton représente +1, l'état critique ou la mort +1, ainsi sacrifier une vie donner de gros bonus pour révoquer un démon et s'en débarrasser.

Exemple de démon Isabellim mère des sorciers (Joker)

Son corps noir souligné d'or prend l'apparence d'une femme de grande beauté à la peau de serpent. Elle paraît toujours nue et ne mettra jamais de vêtement. Elle porte toujours un spectre fait d'une matière qui ressemble à de l'or. Elle est capable de parler au serpent et tous les reptiles, elle a tendance à s'entourer d'alligator ou de crocodile qui lui obéiront naturellement. Elle suivra le sorcier qui l'a invoqué pour lui faciliter la vie et lui donner des envies de luxure avec des serpents.

*Agilité d12, Âme d10, Force 1d8, Intellect d12, Vigueur d10
Combat d12, connaissance du monde d12, Perception d10, Transplanter d8*

Atout : acrobate, Arme fétiche (spectre d'or) +1 combat, fourche langue.

Handicape : Serment envers celui qui l'a invoqué.

Résistance 7, Charisme +2, Parade 8

Niveau de blessure 4.

Spectre d'or : Force + d8

Morsure : Force + Degré de réussite + Venin (voir effet des poison page 157 du livre de base)

18.4 Créer un rituel

Si l'on atteint une bonne connaissance en démonologie (d10) on peut commencer à créer et mettre au point des rituels pour invoquer et révoquer un démon. Il ne reste plus alors qu'à connaître son nom et créer le rituel qui va l'attirer. Noter qu'un test de démonologie est nécessaire pour mettre au point le rituel. Chaque degré de réussite permet de donner un bonus à celui-ci, sachant qu'un jet réussi permet de mettre au point un rituel efficace avec un malus de base de -4, 4 degrés de réussite sont donc nécessaires pour obtenir un rituel à 0. « Invocation et rituel » est une compétence décrite dans la section « compétence ». Un rituel avec des sacrifices diminue de 1 le malus. Le sacrifice peut être un être vivant, une créature fantastique, un moldu, un sorcier ou pour les démonologues altruistes, une ou plusieurs blessures qu'il s'inflige eux-même en l'honneur du démon qu'il invoque.

Exemple

Rituel sans sacrifice après un jet réussi sans degré de réussite : -4

Rituel sans sacrifice après un jet réussi avec 2 degrés de réussite : -2

Rituel sans sacrifice après un jet réussi sans degré de réussite mais avec un sacrifice : -3

Rituel sans sacrifice après un jet réussi 2 degrés de réussite mais avec un sacrifice : -1

18.5 Traiter avec un démon

Traiter avec un démon et lui demander un ou plusieurs services est possible. Vous pouvez gérer les choses en « interprétation pure » et ajouter un test de sagesse de celui qui demande contre un test d'intellect du démon, un succès montre qu'il accepte l'ordre, un échec simple, qu'il accepte l'ordre mais de manière à handicaper celui qui lui a demandé de l'aide et un échec critique va engendrer une réaction brutale du démon.

Réaction d'un démon après une demande de service et un échec critique

d6	Réaction du démon
1	Le démon attaque le sorcier directement sans raison, puis une fois mort, repart en enfer.
2	Le démon tente de prendre possession du corps du sorcier. Test de sagesse contre sagesse, le démon réussit à prendre possession si le test est réussi, le degré de réussite donne le nombre de jours de la possession.
3	Le démon s'échappe du contrôle du sorcier pour aller posséder un moldu, qui va acquérir des pouvoirs démoniaques.
4	Le démon part et va visiter le monde pendant 1d4 jours, puis repart en enfer, il prend des notes pour revenir et posséder des vivants.
5	Le démon part en enfer et vol au passage un jeton de plus au sorcier qui l'a invoqué.
6	Le démon part en enfer immédiatement.

Un sorcier peut aussi tenter de prendre le contrôle d'un démon ou le renvoyer en enfer. Dans ce cas, l'atout « exorciste » est nécessaire, voir la section Atout et handicap pour plus de détail.

18.6 La structure de l'enfer

L'enfer se divise en 9 cercles. Il faut ajouter l'entrée de l'enfer qui se nome ante-enfer. Même si il est peu probable que l'enfer soit exactement comme décrit ici, plusieurs sources démoniaques ou non, rapporte des structures proches de cette description, bien entendu, aucun sorciers ou moldus en est revenus pour le confirmer et les informations proviennent des démons eux même, qui ne sont pas réellement, des témoins très fiable. Mais faute de mieux, voici les éléments qui pourront vous êtes utile pour décrire les enfers, imaginez des démons et tenter de situer d'où ils viennent exactement.

Ante-enfer

C'est un lieu terrestre, situé dans une immense forêt, certain ont tenter de le localiser sans y réussir. Un gouffre se trouve au centre de cette forêt, on y arrive une fois avoir franchit un fleuve Achéon avec un passeur, le Charon, qui possède une barque pour cinq passagers. Dans certain livre de démonologie, il est évoqué que le Charon serait « La Mort » dans le conte des trois frère de Beedle le Barde. Il est aussi évoqué que les éléments des contes serait présent dans cette forêt jouxtant l'ante-enfer.

Premier cercle : les Limbes

Ce cercle regroupe les âmes perdus et qui sont privé de leur corps physique depuis peu de temps ou longtemps. Le paradis leur est refusé et il erre sans but dans les limbes. Les sorciers qui se retrouvent dans les limbes sont capable de se matérialisé en fantôme dans les châteaux hanté. Invoquer des fantômes et les esprit des morts est possible donc, c'est même une branche particulière de la magie appeler « nécromancie ». Elle sera développé plus loin dans ce document. Il n'y a pas à proprement parler de démons dans ce cercle de l'enfer.

Deuxième cercle : Luxure

Un cercle spécial a été créer pour les morts qui ont commis divers péché d'ordre sexuel et les démons qui s'y rattache ont par essences un lien avec la luxure, le sexe et le plaisir des sens. Ils ont pour mission de torturé les âmes des morts dans ce domaine particulier. Il peuvent promettre au sorcier divers choses, comme devenir très séduisant ou séduisante, des bêtes de sexe et garantir une vie de luxure et de plaisir charnel sans fin.

Troisième cercle : Gourmandise

Ce cercle est regroupe les démons de la gourmandise, devenir un cuisinier formidable ou se garantir de ne plus jamais avoir faim, soif ou manquer de quelques choses. La générosité de ces démons ne fait pas débat, mais, les conséquences pour un sorcier peuvent être grave, obésité morbide, envie de toujours plus de biens matériels ou de nourritures pour satisfaire son propre plaisir égoïsme. Les démons de ce cercle encourage ces comportements, jusque la mort.

Quatrième cercle : Avarice

Ce cercle rassemble les démons qui sont capable de découvrir les trésors ou les créer. Ces démons proposent à leurs invocateurs une vie faite de richesse, de moyenne économique et de découverte de trésors cachés. Ils encouragent aussi l'invocateur à ne pas partager ces découvertes, les garder jalousement et même les entasser pour toujours. Ce « toujours plus », finis par avoir de graves conséquences, il prive les autres de ces richesses, mais enferme aussi dans la peur de manquer l'invocateur. D'autant que le démon lui souffle tous le temps, que ces biens peuvent disparaître du jour au lendemain, volés par d'autres. Ainsi, les invocateurs de ces démons peuvent devenir avare et paranoïaque, solitaire, fou ou encore meurtrier si ils sentent que leurs biens sont menacés.

Cinquième cercle : Colère

Les démons de ce cercles sont des combattants, capables d'attaquer et prompt à se laisser aller à des violences sans limites. Certain de ces démons sont appelés des furies, elles sont milles au total, ce sont des créatures serpentiforme, doté d'ailes et d'une gueule plein de crocs qui suinte le poison. Elles sont capable de devenir invisible. Elles succombent à une folie meurtrière quand elles attaquent. Il est très difficile de raisonner un démon originaire de ce cercle ou même lui parler, une fois déchaîné il est inarrêtable.

Sixième cercle : Hérésie

Ici résident des démons qui cherche non pas la vérité, mais le mensonge. Il cherche ensuite à brouillé celui-ci pour lui donner le goût et le parfum de la vérité. Érudits, sages et travailleurs, ces démons sont experts dans l'art des faussaires, dans l'illusion et la tromperie absolu. Leurs armes sont la manipulation, les faux semblants, les fausses preuves et le double discours. Ils sont les conseillés des hommes politiques, des gens de pouvoirs, pour les aider à créer des subterfuges où se perdront leurs ennemis. Il faut aussi gardé à l'esprit qu'un démon de ce cercle peut également, jouer avec le sorcier ou la sorcière qui l'a invoqué, entre faux semblant, vérité travestie, promesses non tenus, pièges habilement dissimulés.

Septième cercle : Violence

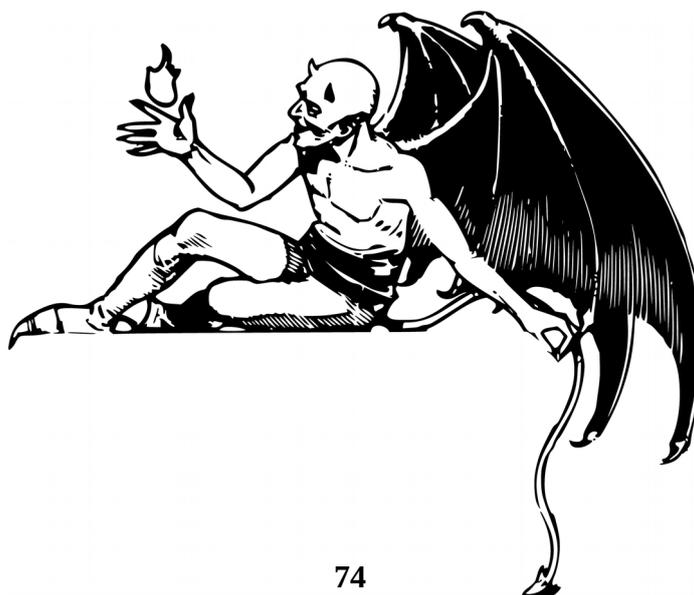
Ces démons sont de fins stratèges, de fières combattants, usants de violences contrôlées mais mortels face à leurs ennemis. Ils privilégient toujours la violence en solution à tous leurs problèmes et se battront avec une grande satisfaction. Les démons de ce cercle ont aussi des connaissances en fabrications d'armes et peuvent guider la main d'un invocateur lorsque celui-ci désira fabriquer une arme magique. Leurs conseils seront précieux. Livrés à eux même, les démons du cercle de la violence, iront chuchoter à qui veut l'entendre, que rien n'est mieux pour se faire respecter qu'une démonstration de violence pure, jusqu'à ce que tout le monde finissent par se battre bel et bien ! On dit que chaque guerre au travers de l'histoire est l'œuvre d'un démons de la violence, conseillant dans l'ombre chacune des parties en présence.

Huitième cercle : Ruse et tromperie

C'est ici que se retrouve après leur mort les sorciers, certain pense que la légende de la création des sorciers provient d'un des démons de ce cercle et que c'est pour ça que les sorciers sont précipité dans ce cercle après leur mort. Les démons qui viennent de ce cercle prennent l'image d'un sorcier sage et veut enseigner les arts noirs à leur disciple. On chuchote que Volemort aurait été en contact avec un tel démon après ces études, invoqué par un démonologue qui aurait perdu le contrôle de celui-ci. Ce démon aurait alors révélé à Tom Jedusor divers secrets de magies avant de repartir en enfer. Ces démons sont passés maître dans l'art de se dissimuler et revêtir un déguisement sans révélé leur nature démoniaque, ce sont, de loin, les pires démons que l'on puisse imaginer.

Neuvième cercle : Trahison

C'est dans ce cercle que Lucifer, le porteur de lumière, règne sur les enfers, accompagné de ces fidèles démons. Invoquer un démon de ce cercle et il vous trahira tôt ou tard, ne sera jamais fiable ni soumis à vos désirs ou impressionné par votre puissance. Il vous traitera d'enfant. Il sait que vous lui êtes subordonné dans la hiérarchie démoniaque et que vous lui devez obéissance pour cette raison. La plus part des malédictions démoniaque qui frappe une famille sur plusieurs générations, proviennent d'un des démons de ce cercle infernal.



19 Les malédictions

Les malédictions sont une forme très ancienne de magie. On en retrouve trace dans la Grèce et la Rome antique où des malédictions étaient gravées sur des feuilles de plomb et jetées dans les fontaines dédiées à ces pratiques occultes. De nos jours, les moldus attire la chance en jetant une pièce dans certaine fontaine ou font un vœux, une trace de rituel de magie dans la culture moldus qui perdure encore de nos jours. Les sorciers et sorcières ont sans doute contribué à créer ces malédictions pour des moldus et en ont sans doute fait commerce à ces époques reculées. Toutefois, nous n'avons pas de trace écrite de ces pratiques et seul les tablettes de défixions nous sont parvenu au travers des âges sur différents sites archéologiques antiques préservés.

19.1 Créer une malédiction avec une tablette de défixion

Un sort de malédiction dans sa structure à besoin d'un support solide et capable de résister au passage du temps pour être fixé dans une durée longue. Il faut graver ou inscrire l'objet de la malédiction sur ce support puis donner vie à cette malédiction en lançant le sort ***Maledicite terrae actio tablet***. Une réussite rend la malédiction efficace 1d6 jours, chaque rang de réussite donne semaine, mois, année, décade, siècle pour la durée de la malédiction. Certain peuvent donc maudire une génération ou plusieurs des descendants de la cible de la malédiction.

19.2 Briser une malédiction

Détruire la tablette de Defixion reste le plus facile pour briser une malédiction, retrouver l'objet n'est cependant souvent pas chose simple, le sorcier laisse rarement cette objet entre les mains de la cible. Mais, il existe parfois des sorciers qui expliquent à leurs descendants comment retrouver certaines malédictions pour les interrompre si la famille de celui qu'il ou elle a maudit c'est arrangés avec le temps. Briser une malédiction familiale peut être le sujet d'un scénario ou d'une campagne très intéressant et une motivation pour un personnage joueur qui aurait pris l'handicape malédiction.

20 Nécromancie

La nécromancie est un art noir qui permet de faire commerce avec les morts ou les contraindre à vous révéler leurs secrets. Le support physique avec des morceaux de cadavres est nécessaire à ces pratiques occultes. La nécromancie fait partie des arts magiques, qui lorsqu'elle est connue d'un sorcier, le fait agir avec prudence lors de ces propres obsèques et exige, souvent, une incinération efficace et une dispersion soigneuse de ces cendres.

20.1 Necromantiae cadaverosum

Cette branche de la nécromancie a comme support la manipulation de cadavres ou de morceaux de cadavres pour se faire. Elle permet d'invoquer l'esprit d'un mort et rentrer en contact avec celui-ci. Elle permet aussi d'animer des chairs mortes et dans ce cas, le mort se met à s'animer et devient l'esclave du nécromancien.

Animos morticinum

Ce sort permet d'animer un morceau de cadavre indépendant du reste du corps. Ainsi, une tête, une main, un bras peuvent reprendre vie. Elle est animée par la volonté du défunt. Au travers d'une tête on peut tenter de communiquer avec le mort physiquement parlant. Ce type de sort fait aussi pour celui qui le lance, un test de terreur. Certains morts peuvent tenter d'attaquer le sorcier ou ne pas être très coopératif avec lui. La personnalité de la personne autrefois vivante compte beaucoup. Bien entendu, ce sortilège pourrait être grandement utile pour résoudre certaines affaires de crime, mais, étonnamment, le ministère de la magie la classe parmi les sorts impardonnables. Les morts réanimés de ce sort sont aussi, souvent, fous de douleur ou pire fous furieux.

Animæ terribilis nimis

Ce sort permet de créer un mort animé, la volonté de celui-ci n'est plus que l'ombre d'elle-même et est considérée que le cadavre ainsi animé et réduit en esclavage, revenu des limbes a un intellect et une sagesse à 1d4-2. Il est cependant capable d'obéir à des ordres simples, garder un lieu et attaquer physiquement une personne avec une vigueur et une force décuplée. Ce type de sort fait aussi pour celui qui le lance, un test de terreur. Les morts animés ont le même profil que les zombies du livre de base, page 262.

L'histoire du sort Avada Kedavra

"Does anyone know where avada kedavra came from? It is an ancient spell in Aramaic, and it is the original of abracadabra, which means "let the thing be destroyed". Originally, it was used to cure illness and the "thing" was the illness, but I decided to make it the "thing" as in the person standing in front of me."

J. K. Rowling at the Edinburgh Book Festival le 15 aout 2004

Cette explication est canon par rapport à l'auteur et en effet, on peut y trouver une forme intéressante de confirmation, que ce sort n'était qu'un outil à la base et qu'il fut détourné de son utilisation primaire. Il est à noter que l'Arménie fait aussi partie des régions où des sorciers férus d'arts occultes et de nécromancie résidaient entre le XIII^e siècle et le XVII^e siècle. Il y a une chance que ce sort fut inventé par l'un de ces adeptes de l'art de la nécromancie. Il y est tout de même question de réduire un corps vivant à l'état de cadavre. Le lien avec la nécromancie est donc évident. Selon le mage Gridius de Salonique (1686 – 1797) dans ses écrits "Mémoires 1785-1790" il évoque la rencontre avec un certain Arménak Gourguen un sorcier qui l'invite chez lui dans la région de Koshrov, celui-ci vivant dans une tour ancienne construite au milieu d'une immense forêt, perdu au fond d'une vallée profonde. Celui-ci lui révélera qu'il fait commerce avec les morts et qu'il a appris un sortilège d'un de ces cousins, dont il refusera de donner le nom, qui permet à un être humain, de passer de vie à trépas avec une grande facilité et à vue. Mais que la pratique d'un tel sortilège vous glace d'effroi au moment du trépas de votre victime, vous sentez littéralement, l'âme de votre victime passer dans l'autre monde. Il citera dans ses écrits le sort Avada Kedavra et un geste de la baguette qui ne correspond pas au standard d'aujourd'hui.

Selon le bureau des études des « arts et force du mal » de l'académie de Beaubaton, c'est la trace la plus ancienne que nous avons de ce sortilège et la source de l'information proviendrait d'un mage pratiquant la nécromancie.

20.2 Necromantia exspiravit

Cette branche de la nécromancie fait partie de celle plus « acceptable » et ne permet que de faire apparaître des fantômes, souvent visible uniquement des sorciers et sorcières. Le rituel permet d'évoquer l'âme d'un mort et le faire revenir dans le monde des vivants sous la forme d'un spectre.

Cette matière était pratiquée couramment dans les temps anciens, notamment par des sorciers qui ont marqué leur époque comme Salazar Serpentard. Ce qui explique les nombreux fantômes que l'on peut voir à Poudlard.

Rituel pour invoquer un fantôme

Ce rituel doit pour être efficace doit être fait avec la dépouille du mort que l'on tente de faire revenir en spectre. Le rituel doit être accomplie la nuit, de pleine lune si possible, pour que l'âme du défunt soit guidé vers notre réalité. Chaque degré de réussite prolonge le séjour du fantôme, une réussite simple permet d'invoquer le fantôme 1d6 round, les degré supérieur passe au minute, heure, jours, semaine, mois, années, décade, siècle...

Les fantômes ainsi invoqué ne souffrent pas et ont toute leurs facultés intellectuels. Ils peuvent être perçu par tout les sorciers et converser avec eux librement. Les fantômes peuvent aussi être les témoins de choses sans se faire remarquer. Ce sont de formidables espions, qui ont été utilisé par bon nombre de nécromancien pour espionner leur ennemis moldus discrètement. Ils sont doté d'une volonté propre, il faut donc les persuader de vous rendre service. Un fantôme au service d'un mangemort peut s'avère un adversaire coriace et difficile à contré si il espionne un groupe de personnage par exemple.

Pour le profil d'un fantôme typique, la page 250 du livre de base vous en dira plus.

Attaquer un fantôme

Certaine arme magique sont faite pour détruire les fantômes spécifiquement. Ce type d'arme est rare et peu disponible. Si les personnages cherchent ce type d'objet magique, il peut être le prétexte à de nombreux scénario dédié pour trouver où et comment acheter ou fabriquer celui-ci. Les Gobelins ont des alliages de métaux très spécifiques capables de frapper les créatures éthérées avec une grande efficacité, mais c'est aussi le cas de certains peuples de fées. Les Druides du temps des celtes avaient aussi créés ce types d'objets pour contrer les armées de fantômes romains lors de la Guerre des Gaules mené par Jules César.

Un sort spécifique pour renvoyé un fantôme chez lui existe, Spectrum ferrum, voir la partie sort pour plus d'information.



21 Organisation des mages adeptes des arts interdits

Il existe plusieurs types de sorciers adeptes de magies interdites. Il y a ceux qui cherchent en solitaire des secrets oubliés, des livres traitant de la question par pure curiosité intellectuelle ou en quête de puissance magique. Certains sorciers sont confrontés à ces secrets parce que dans leur famille, il y avait un sorcier qui était adepte de ce type de magie par le passé. Un héritage de famille, parfois, permet de découvrir un parent éloigné, celui-là même qui vous envoyait des friandises enchantées à chaque fête sans faute et qui était en fait un mangemort ou pire un démonologue avec six démons à son service qui se lamentaient dans son laboratoire depuis sa mort et qu'il faut venir reconforter, rassurer et congédier. Parfois, c'est un aïeux disparu depuis longtemps qui faisait de la nécromancie et vous n'en prenez conscience qu'en allant visiter sa demeure et que vous vous faites attaquer par un mort animé à l'entrée de son laboratoire.

21.1 Les mangemorts de Lord Voldemort

C'est de loin l'organisation de mages noirs la plus moderne qui existe dans l'histoire de la magie, fondée entre 1946 et 1950 au plus tard, cette organisation est liée à la chute de Grindelwald et une tentative d'organisation des pratiquants de magies interdites. L'objectif de cette organisation est de rétablir une domination des sorciers sur le monde dans son ensemble et de purger les sorciers des membres qui sont issus de couples moldus.

Après ces études brillantes à Poudlard Tom Jedusor déjà adepte de magies interdites a fait des recherches dans ce domaine. Il est approché par Vigor Justern un mage noir membre des mangemorts, la rencontre aurait eu lieu à Prague, lors d'un voyage de Tom qu'il faisait pour acquérir un livre traitant de malédiction et des rituels nécessaires pour les créer.

Cette rencontre va lui permettre une intronisation dans cette société secrète. Selon diverses sources, c'est vers 1952 que cette rencontre a eu lieu. Tom Jedusor changera son nom, comme tout Mangemort qui se respecte, pour un nom secret, Lord Voldemort. A ce moment-là, membre d'une organisation secrète, il lui est plus simple de découvrir d'autres sombres secrets et magies interdites. Son talent naturel pour la magie, sa capacité de fédération, le hissera rapidement à la tête de la des mangemorts et il commencera même à recruter d'autres membres dès 1960. Son charisme naturel, sa capacité à convaincre et le fait de flatter l'ego de certaines familles très riches sorciers lui donnera plusieurs atouts pour infiltrer le monde de la magie et ces institutions. En parallèle, il développera un projet de domination à l'échelle mondiale des sorciers sur le monde.

Organisation interne

Les mangemorts sont une société secrète de sorcier influent, outre le fait qu'il pratique des sorts impardonnables et des arts magiques dangereux, ils ont un projet politique à long terme. A l'instar de toute la société secrète, ces membres se reconnaissent les uns les autres par des gestes particuliers lorsqu'ils se rencontrent ou des vêtements spécifiques pour rendre compte de leur niveau dans la hiérarchie. Ces codes sont littéralement invisibles pour un non initié.

1^{er} cercle : Les servants

Ce premier cercle d'initiation regroupe le gros des mangemorts, pratiquants les sorts impardonnables, ils sont ceux qui ont pour mission d'assurer une domination magique lors d'actions ponctuelles ou de démonstrations de puissances. Toutefois, ils n'ont pas de rôle décisionnaire dans l'organisation et leurs contributions se limitent à des missions courtes, rapides et anonymes, via des masques et des vêtements dédiés à ces actions, enchantés pour dissimuler leurs véritables identités. Être un servant veut dire aussi que vous avez les moyens de prendre contact avec d'autres adeptes de magies interdites et vous permet de progresser dans diverses voies magiques. Les rafeurs sont des membres recrutés directement dans les rangs des servants.

2^e cercle : L'escarboucle

Ce deuxième cercle propose à certains Servants de devenir des espions pour la cause. Devenir un Escarboucle vous pose dans un rôle d'espion et votre mission est d'infiltrer clandestinement diverses institutions du monde de la magie ou non, pour, le moment venu, passer à l'action en faveur des mangemorts ou simplement, collecter des renseignements qui pourront être utiles. Vous pouvez aussi avoir comme objectif de saboter certaines choses. Généralement, les Escarboucles arrêtent leurs recherches spécifiques, pour se consacrer à leurs missions d'espionnages.

3^e cercle : Les Maîtres

Faire partie des Maîtres vous assure une place confortable dans l'organisation et le droit de siéger aux réunions stratégiques et donner les missions et objectifs de l'organisation. Les Maîtres élisent pour une décennie, un Grand Maître afin qu'il les guide sur leur noir projet. Lord Voldemort a succédé à Prior Stonegrave en 1973, un démonologue qui a trouvé la mort mystérieusement le 31 octobre 1973 à Inverness en Écosse. Aucune enquête ne fut mandatée, tant par le ministère de la magie anglaise que par les mangemorts. Sa proche famille conclut à un accident au cours d'une invocation démoniaque et en raison du caractère parfaitement blasphématoire et interdit de cette pratique magique, personne n'osa pas s'en plaindre, de peur de devoir rendre un peu trop de compte sur les activités de Prior.

21.2 Les quatre cavaliers de l'apocalypse

Cette formation de quatre mages noirs est très ancienne, il est fort peu probable que ce soit les mêmes sorciers qui est survécus aussi longtemps. Cette symbolique est populaire en Judée au temps du Roi Salomon. Quatre sorciers ont défié le Roi à Jérusalem à l'entrer du Temple, vêtus de caps noirs, encapuchonnés, chacun c'est présenté comme étant une terreur d'Israël, le premier commandait aux bêtes et à un Dragon, le second promis la guerre sur tout le territoire en raison de ces alliances avec d'autres royaumes voisins dont il était le maître, le troisième promis la famine par son contrôle des pluies et le quatrième dit qu'il pouvait répandre la peste dans tout le pays, d'un simple geste.

Le Roi Salomon se plia au exigence de ces quatre sorciers en secret pour protéger son pays de ces calamités. Personne n'a connaissance de ce qu'ils exigeaient à l'origine. Cette épisode historique est cependant resté dans l'imaginaire collectif et c'est vu consigner dans divers légende et pour finalement, se retrouvé dans des ouvrages religieux moldus et à inspiré plusieurs mythe, œuvre et légendes des sorciers et des moldus.

En raison de sa popularité, lors de la chute de Rome en Europe, mais aussi au moyenne orient, plusieurs sorciers adeptes de magies noires, ce sont fait passer pour les quatre cavaliers, terreurs d'Israël avec plus où moins de réussite. Cette formation de sorcier marque tellement l'histoire des sorciers que l'on retrouve dans le Tarot de Marseille, les 4 cavaliers dans le jeu de carte, en tant qu'arcane mineur, symboliquement, le cavalier de bâton fait référence au sorcier qui domine les animaux, le cavalier de denier à celui qui menace les récoltes, le cavalier d'épée celui qui menace de guerre et enfin celui de coupe pour la peste, symbolisant l'empoisonnement des eaux.

On murmure que pour avoir le droit de construire l'école de Poudlard, les 4 fondateurs, se serait déguisé en quatre cavaliers pour intimidé les moldus et revendiquer les terres où ont été construite Poudlard ainsi que toute la forêt interdite. Mais, cette légende aurait été gommé des histoires officiel autour de la fondation de Poudlard.

21.3 Moloch révélé

Cette société secrète français fut fondé en 1635 à Paris. Elle regroupait au départ, des Alchimistes français adepte de « l'œuvre au rouge » mais a vite perdu son objectif d'étude pour se consacrer aux arts interdits et notamment la nécromancie. Lors de la révolution française, de nombreux sorcier français soucieux d'avoir une bonne image auprès des révolutionnaires traquèrent les membres de cette société secrète pour les éliminer. Les derniers membres de cette organisation sont mort en 1815 et n'a jamais fait plus parler d'elle. Toutefois, il y a de forte probabilité pour que des Loges est subsisté sur tout le territoire français, renfermant sans doute des documents relatifs à la nécromancie et autre arts interdits.

21.4 La société Chthonien

Cette société secrète regroupe uniquement des démonologues. Elle est très ancienne, ces archives remontent à la Grèce antique. Les membres de cette société ne sont notés nulle part, pour des raisons évidentes de discrétions. Ces membres se cooptent les uns les autres. Le siège de cette société secrète se trouve à Athènes non loin du Parthénon depuis 2 450 ans et n'a plus bougé depuis, les locaux ont été toutefois rénovés plusieurs fois. Ce bâtiment regroupe la concentration la plus riche en matière d'écrits sur la démonologie dans le monde entier.

Il se compose de plusieurs chambres pour accueillir ces membres ainsi qu'une immense bibliothèque et d'une « porte des enfers » dans le sous-sol, qui permet de créer et faire des rituels d'invocations démoniaques. Cette pièce est équipée de tout le nécessaire, autel de sacrifice, couteau rituel et tous les ingrédients rares que l'on puisse imaginer. Des rituels très particuliers sont aussi présents dans toute l'architecture de cette porte des enfers, amenuisant la résistance entre notre monde et les enfers. Faire des rituels d'invocation démoniaque dans cette pièce donne un bonus de +3 au jet de rituel.

Devenir membre de cette société secrète est définitif. On ne peut pas rompre son engagement sous peine d'être poursuivi par un démon qui aura pour mission de tuer celui ou celle qui changerait d'avis. La structure exacte du bâtiment est assez floue et seuls les membres savent comment il est agencé, on murmure que c'est un bâtiment plein de passages secrets et de pièges, de labyrinthes et autres éléments pour perdre un visiteur indésirable et non initié. Ce système a été mis en place à mesure des années et se trouve être très efficace. Il semblerait que l'architecture de tout le bâtiment soit changeante, un peu comme la salle sur demande de Poudlard... Est-ce qu'un des membres fondateurs de l'école faisait partie de la société Chthonien est-ce inspiré de l'architecture du siège pour créer « la salle sur demande » ?

22 Création de personnages non joueur

Les personnages non joueurs sont de plusieurs types, on les divise en 3 grandes catégories.

Les figurants : Un prénom, un nom peuvent être inventé à la volé, ils n'ont rien à voir avec le scénario. Toutefois, prévoyez une liste de prénom et de nom « au cas où » un figurant se trouve être interrogé par un des PJ. Au besoin, si un figurant se retrouve dans un combat ou autre, jeter un dé 8 pour déterminer son « rang » d'attribut globale et de compétence globale.

Les figurants ne sont jamais cités « nul part » dans les scénarios. Leurs présentes est « logique », une personne qui se promène, un commerçant, des visiteurs, touristes, locaux...

Les second rôle : Un nom et un prénom peuvent être noter dans le scénario. Vous pouvez aussi en avoir besoin « en cours de partie » et sortir un figurant de son rôle de figurant et devenir le temps d'une scène un second rôle.

Les caractéristique : un dé globale d'attribut, dé de combat / dé de tir et un niveau d'encaissement (1, 2, 3, 4 ou 5) avant la mort. Quelques compétences raccord avec le type de second rôle qui seront estimé avec un dé en dessous du dé d'attribut associé par exemple ou au dessus en fonction de son métier.

Résistance et parade on se réfère au dé globale pour le calculer (moitié du d+2).

Type de dé	Type de rôle
d4	Second rôle mineur
d6	Second rôle moyen
d8	Second rôle sérieux (peut avoir un atout éventuellement). Récurant si allier.
d10	second rôle majeur 2 atout et pourquoi pas un handicap. Récurant.
d12	Second rôle récurant avec 2 atout et 1 handicap. Récurant, possible 1d3 jeton.

Un second rôle sorcier peut avoir 1D4 sorts maîtrisé à son dé d'attribut globale et 1d4 compétences avec son attribut globale.

Exemple : Firmin Lesec chef de service du ministère de la magie française : Attribut 1d6, Résistance 5, Parade 5, (Legilimens, Lumos/Nox, Oubliettes) 1d6, Connaissance « administration » 1d6 ; Recherche 1d6, Intimidation 1d6, Réseaux 1d6.

Niveau de blessure des créatures fantastiques ou non :

Niv de blessure	Taille de la créature	Masse
1	Petite créature fragile, chat, chien	0 à 10 kg
2	Enfant humain, fées du continent, farfadet, Elfes de maison	10 à 40 kg
3	Être humain, poney	40 à 150 kg
4	Gorille, Mule, âne, cheval, Vélociraptor	150 à 300 kg
5	Éléphant, Mammouth	300 kg à 1 tonne
6 à 10	Très grande créature (Dragon Adulte)	Au dela de 1 tonne.

Exemple : Magyar à Pointes (Dragon)

Dé d'attribut : 1d10, Résistance : 7, Parade : 7, compétence « souffle du dragon » Gabarit de cône 1d10 dommage 3d6 (feu), Combat « morsure et coup de queue » 1d10 dommage 1d10+1d8 (Pointes sur la queue ou les dents...), voler 1d10, discrétion 1d10.

Atout : Assassin (+2 contre une cible surprise), Balayage (attaque les adversaires adjacent -2)

Handicape : Moche (-2 en charisme...) Le pauvre Dragon Magyar à pointe, c'était le plus laid de son nid. Depuis, il se venge, de son enfance triste en rôtissant tous ce qui passe dans son territoire !

Niveau de blessure : 6



23 Accroche de scénario

Plusieurs options sont possibles dans l'univers d'Harry Potter, vous pouvez visiter plusieurs périodes historiques, via les descriptions faite de l'histoire des sorciers et imaginez vos campagnes. Il peut aussi être intéressant de prendre le contexte des années 60 à 80 et jouer dans le monde de Harry Potter, en effet, l'époque voit la montée en puissance de Lord Voldemort et peut donner des intrigues de scénarios intéressants si l'on veut combattre les « mangemorts ».

Meurtre magique de moldus ou disparition liée à des éléments surnaturelles

Un grand classique, un ou plusieurs moldus sont assassinés et les personnages enquêtent pour trouver et condamner le ou les coupables. Identifier le mobile et savoir qui sont les auteurs du meurtre, peut donner des intrigues divers et varié.

Vol d'objets magiques

Les sorciers ne respectent pas toujours la loi, un sorcier peu saisir la justice magique suite au vol d'un objet magique ou non lui appartenant. L'enquête peut déboucher sur une histoire ancienne de rivalité entre famille de sorciers, un vol crapuleux ou encore une diversion pour organiser une action encore plus malsaine.

Enquêtes ésotériques

Le monde de Harry Potter peut devenir terrifiant si des sorciers mals intentionnés se trouveraient avec l'envie de faire de la nécromancie, invoquer des démons ou encore de pratiquer des rituels anciens dangereux. Les PJ pourraient alors enquêter sur ces sorciers et tenter de les arrêter à temps dans leur entreprise en tant qu'Aurores. L'ambiance horrifiante pourrait être mise en avant dans ce genre de scénarios.

Quête de pouvoirs et chasseur de reliques

Le monde de Harry Potter est plein de surprises magiques, les personnages pourraient au fil de scénarios trouver des indices les menant à des endroits dans le monde où sont cachés des secrets de grands pouvoirs pour le monde des sorciers. Ces lieux peuvent être gardés par des tribus locales, des animaux fantastiques et des sorciers désireux de garder secret ces lieux et ce qu'ils renferment. Les recherches de reliques se situent dans les bibliothèques publiques ou privées et en faisant des recherches historiques ou archéologiques. De quoi mélanger des aventures dignes de Indiana Jones et Harry Potter, ajoutons que dans un contexte en amont de la seconde guerre mondiale, on peut imaginer des belligérants sorciers cherchant d'anciennes artefacts pour le compte de l'Allemagne Nazie et imaginer toute sorte d'intrigue exotiques. Mais ces quêtes peuvent aussi prendre un contexte plus actuel, médiéval ou antique.

Mefait accompli !