

création d'un perso Harry Potter RPG

La devise de Poulard est : " Draco dormiens nunquam titillandus".

(Ne jamais chatouiller un dragon qui dort.)

1) choisir un profil :

casse-cou/sportif

acrobatie
bagarre
drague/frime
duel magique
esquive
jeux sorciers
lancer
perception/fouille
premiers soins
sport
tactique Quidditch
vol en balai

intello/studieux

art
astronomie/astrologie
bibliothèque
connaissance des moldus
con. des créatures féériques/surnaturelles
droit magique
histoire/légendes magiques
jeux sorciers
linguistique/runes
potions magiques
psychologie
herboristerie

chenapan/filou

baratin
esquive
drague/frime
duel magique
discrétion
marchandage
potions magiques (conseillées : boule puante, mitraille de pétards, feux d'artifices, ...)
psychologie
lancer
serrurerie
triche
tour de passe-passe

scout/écolo

artisanat
esquive
dressage/soins des créatures
discrétion
con des créatures féériques/surnaturelles
herboristerie
perception/fouille
premiers soins
sens de l'orientation/carto
sport
survie dans nature
tour de passe-passe

2) choisir sa maison :

gryffondor

couleur : rouge

symbole : lion

kit de maison : courage (0,5), force d'âme (1) = 1,5

Godric Griffondor est associé au courage et à la force d'âme. il possédait une épée ensorcellée désormais conservée à Poulard. Gryffondor a légué son chapeau pour en faire le fameux choixpeau qui assurera la continuité des maisons au-delà de la mort de ses fondateurs . Godric devint un héros sorcier célèbre pour sa bravoure au combat lors de l'invasion des géants de l'an 990 . les ménestrels chantent encore sa victoire héroïque sur le dragon qui sévissait sur les lieux de l'actuel château de Poulard vers 998 (voir devise de l'école) . Godric Gryffondor fut le plus intransigeant des fondateurs à l'égard des dérives de Salazar Serpentard. de son vivant, Gryffondor fut le protecteur de l'école. Ami des créatures féériques, il fut souvent un hôte du haut-roi de la somptueuse cour d'obéron. Godric Gryffondor est souvent considéré comme le patron des aurors suite à son acharnement à débusquer les adeptes de magie noire de l'an mille.

poufsouffle

couleur : jaune

symbole : blaireau

kit de maison : justice (-1) , patience (0,5), sphère de prédilection (choix entre création et mutation 1,5) = 1

Helga Poufsouffle est associée à la justice et à la patience. travailleuse acharnée, elle pouvait passer des semaines complètes, sans repos, en recherche magique dans son laboratoire. Poufsouffle devint la sorcière la plus qualifiée de son temps en arithmancie, cette "haute magie" visant de vieux rituels complexes mais hyper puissants. Helga fut à la maître d'oeuvre de la plupart des enchantements arithmantiques nécessaire à la création de Poulard : repousse moldu, illusion de ruines, tableaux animés, pièces et escaliers mouvants, ... c'est aussi elle qui a réalisé les ensorcellements de la fameuse épée de Gryffondor et du désormais irremplaceable choixpeau magique. bref, Helga Poufsouffle s'était spécialisée des les travaux de sorcellerie longs et difficiles. son code de l'honneur l'a toujours empêché de commettre des actes contraire à sa vision de la moralité. elle fut

sollicitée à plusieurs reprises par Salazar Serpentard pour mettre son génie créateur au service de sa quête de puissance. incapable de penser égoïstement, Helga Poufsouffle a repoussé ses multiples tentatives de séduction.

serdaigle

couleur : bleu

symbole : aigle

kit de maison : érudition (1), sagesse (0,5) = 1,5

Rowena Serdaigle est associée à l'intelligence, la sagesse et l'érudition. elle voulait tout connaître et tout savoir de l'univers. c'est elle qui eu l'idée de l'école de Poulard afin de doter la communauté de sorciers décimée par les bûchers d'un lieu sûr dédié à l'apprentissage de la magie et à la préservation du savoir. Poulard fut la première école permanente de sorcellerie du monde. Rowena rassembla autour de son projet les 3 autres sorciers le plus puissants de l'époque : Helga Poufsouffle qui devint l'architecte du château Poulard, Salazar Serpentard qui apporta la seigneurie de Poulard et d'utiles relations avec la noblesse et Godric Gryffondor qui offrit son aura d'héros et sa sorcellerie protectrice . la construction de l'école ne dura que de 992 à 996 grâce à l'aide des alliés féériques de ce dernier. Serdaigle se chargea de recruter les premiers élèves de Poulard, puis se consacra surtout au programme pédagogique et à la recherche des manuscrits de sorcellerie les plus rares. Rowena mis sur pied en une décennie une école renommée et une des bibliothèques magiques les mieux fournies du monde sorcier. elle cumula toute sa vie les fonctions de directrice et de bibliothécaire principale. sa sagesse lui a longtemps permis de calmer les inimitiés latentes entre les fondateurs. Rowena Serdaigle n'a jamais abusé de son pouvoir en se contentant de gérer Poulard dans l'intérêt de la communauté. elle s'est retirée à la fin de sa vie dans un ermitage de haute montagne pour se dévouer à sa quête philosophique de l'ascension.

sepentard

couleur : vert

symbole : serpent

kit de maison : ruse (1,5) , désavantage psychologique (-0,5) = 1

Salazar Serpentard est associé à l'ambition et la ruse. il était probablement le bâtard d'un prince écossais. Serpentard fut longtemps l'ombre derrière le trône, le mage de cour tirant les ficelles d'intrigues politiques sordides pour le compte de son suzerain de père. homme de pouvoir, il a acquis au détriment du seigneur légitime le domaine de Poulard en 987. de son origine noble, Salazar a gardé son obsession d'un monopole de la sorcellerie pour les "sang-purs". il a eu un différent avec les autres fondateurs de Poulard à ce sujet. sa recherche frénétique de pouvoir l'a conduit vers une magie de plus en plus noire . Avant son départ subit et inexpliqué, Salazar Serpentard aurait créé dans le chateau une chambre secrète destinée à son descendant pour en chasser les "sang-de-bourbes". sa haine de ces derniers n'a d'égale que celle de Godric Gryffondor qui l'a toujours eu à l'oeil.

3) Choix des avantages/désavantages :

Le pj se voit attribuer 7 pts à répartir parmi les divers avantages proposés. Il peut augmenter ses possibilités via le choix de désavantages qui lui rapportent alors des pts en supp. attention, le kit de maison doit aussi être acheté avec ces 7 points.

a) avantages/désavantages internes :

ami plus âgé/plus expérimenté (1) : aide et conseils

amour caché (-0,5) : amoureux transi désireux de séduire malgré tout

animagus (2) : transformation en un animal de coeur, nouvelle compétence

métamorphose à 20%. normalement déclaré au ministère. attention à la discrétion lors des changements d'apparence!!!

asthmatique (-1) : sans ses médocs et surtout son inhalateur à portée, toute activité se fera à la moitié de son potentiel.

aucun argent de poche (-0,5) : pauvreté

beaucoup d'argent de poche (0,5) : richesse

bigleux (-1) : sans lunettes, toute activité nécessitant la vision se fera à moitié du potentiel.

courage (concerne gryffondor, autre 0,5) : immunisé à la peur dans le feu de l'action, le courageux ne reculera en aucun cas devant le danger. il mettra sa vie en jeu si la cause l'exige. 1/scénar, il pourra accomplir un acte de bravoure durant lequel ses jets seront majorés de +30%.

chouchou d'un prof (1)

dernier de la classe (-0,5) : a besoin de l'aide de ses camarades pour finir ses devoirs sans copier, pour réussir ses interros sans tricher... attire punitions et retenues.

désavantage psy : (le joueur serpentard doit choisir un , pour les autres 0,5) : râleur, menteur, orgueilleux, ambitieux, sans scrupule, susceptible, paresseux, cafteur, colérique, envieux, cleptomane, raciste ...

empathie avec ... (1) au choix : les êtres féériques, les créatures surnaturelles, les esprits, ... bonus de +15% lors d'interactions sociales.

enemi plus âgé/plus puissant (-1) : un préfet, un 5°, ...

érudition (concerne serdaigle, autre 1) : doué dans un compétence intellectuelle, l'érudit y gagne un bonus de 15%. il peut dépasser, à la création, le max de 50%. de plus, sa progression future via l'expérience se fera 1/3 plus rapide.

famille influente (1) : notable local, haut fonctionnaire, important donateur, membre du conseil d'administration de Poulard, gros entrepreneur, aurore, juge au mangemagot, joueur pro de quidditch, maire d'un bourg-refuge, ...

force d'âme (concerne le gryffondor, autre 1) : donne un bonus de 10% à toute défense contre les forces du mal, aux sortilèges de protection et anti-magie noire.

fourchelangue (0,5) : commande et comprend les serpents via une nouvelle compétence fourchelangue à 20%.

hybride (1,5) : jouer un vampire, loup-garou, sang féérique, demi-géant, ... handicap social évident. capacités à mettre au point avec le mj.

joueur émérite (0,5) : un jeu sorcier ou moldu au choix à +20%.

justice (concerne poufsouffle, autre -1) : tenant d'un code de l'honneur strict régissant le moindre de ses actes (légitime défense, pas de triche, fair-play, respect de la parole donnée, respect des autres, sens de la justice, ...)

maladroît (2) : commet souvent des maladresses catastrophiques (style casser un objet, sort incontrôlable, ...) . il trébuche, bafouille, ... échec critique de 1 à 10 %.

membre équipe senior de sa maison de quidditch (1) drague/frime + 15%

milieu moldu (1,5) : accès aux compétences bricolage tech, conduire auto, informatique, culture générale moldue et jeux moldus.

patience (0,5) : donne un bonus de 15% au recherche magique, enchantements d'objets, rituels longs et complexes, ... réduit le temps de préparation des potions d'1/3.

premier de la classe (1) : bonus de 15% à chaque interro. met un 1/3 de temps en moins pour réaliser ses travaux scolaires, ... attire les récompenses.

petit(e) ami(e) (0,5) : aide et conseils

précoce (1) : connaissance d'un sort de niveau 1 en plus de celui de départ gratuit.

possible de commencer aussi avec la recette d'un potion de même niveau, dans ce cas possession d'un flacon déjà réalisé.

petit gros (-1) : toujours en train de grignoter, fait des repas supplémentaire, tendance embonpoint : -10% en drague/frime et sport.

vrai-voyant (2) : visions vraies mais difficilement contrôlables quand à leur apparition.

ruse (concerne serpentard, autre 1,5) : bonus de 10% en baratin, marchandage et drague/frime. le rusé reçoit 1/scénar un bonus de +30% lorsqu'il tente de mettre en place une ruse/arnaque.

sagesse (concerne serdaigle, autre 0,5) : en recherche de paix intérieure et d'harmonie avec l'univers, le sage cherche sa voie sur le chemin de l'ascension. nouvelle compétence de méditation à 15% permettant de se relaxer, de récupérer de la fatigue, de survivre à des conditions météo horribles, de résoudre un énigme, ...

sang-de-bourbe (- 0,5) : 2 parents moldus, rejetés par la maison serpentard et le parti mangemort. pas le sort de départ gratuit. (milieu moldu obligatoire)

sang-pur (0,5) : aristocratie sorcière de sang-pur depuis au moins 7 générations, souvent conservateur anti sang-de-bourbe et anti hybride. les parents possèdent évidemment domaine de famille et elfe de maison.

sixième sens (1) : empathie orientée vers les humains qui permet de deviner leur état d'esprit, émotions, ... bonus de + 15% en psychologie.

sphère de prédilection (1,5) : bonus de 15% dans une affinité magique (voir plus bas) . progression future 1/3 plus rapide avec l'expérience.

sombre secret/malédiction (-0,5) : père à Azbakan (?) , a mettre au point avec le mj.

surdoué (2) : connaissance d'un sort de niveau 2 en plus de celui de niveau 1 gratuit à la création. potion niveau 2 accessible (voir précoce).

tête de turc d'un prof (-1)

troisième oeil (2) : voir ce que les autres voient pas : les esprits, les choses invisibles, au-delà des illusions, ...

B) avantages externes :

balai :

il est à l'élève sorcier ce que la mobylette est à un jeune moldu c-a-d autant un moyen de transport efficace qu'un faire valoir auprès des copains et copines... le balai se bricole magiquement pour augmenter ses performances et son look .. l'aide de jeu intitulée 'objets magiques et bricolages suspects' d'olivier devrait ravir tous les adeptes de tuning !

Le balai du pj se verra doté par demi-point investi d'un bonus de 5% à la compétence de vol (max +30%). un demi point supplémentaire donne droit au choix à un déco de frime avec couleur métallisée et logo à la mode (+15% en drague/frime), un booster de vitesse (accélération violente pour 1d6 rounds), une bulle de sécurité (protection en cas de collision ou chute), un pilotage automatique (esprit doué de parole et avec sa personnalité autonome qui peut gérer les trajets simples) , un brouilleur visuel temporaire (max 1 min/h, utilisé pour décollage/atterrissage discret), ...

0 pt investi donne seulement droit à l'antique Brossedur prêté par Poulard à tout élève de première année dans le cadre du cour de vol.

exemple:

le SuperFendar, un balai en série limitée et numérotée, est confectionné à partir d'un véritable if elfique au profil aérodynamique (+15% en vol : 1,5 pts) . Il est décoré de minuscules motifs sculptés personnalisés (+15% drague/frime : 0,5 pt). Ce balai de compétition est équipé d'un châssis renforcé permettant sans surcharge d'embarquer un passager (0,5 pt) . La sécurité du vol est assurée par un double airbag magique (0,5 pt). Coût : 3 pts

Tableau des bonus/malus de vol en balai :

crachin, vent faible, pénombre : -15%

pluie dense , vent fort, nuit : -30%

tempête, ouragan : -50%

surcharge : -15% à -30%

manoeuvre difficile (passer sous un pont, faire du rase-motte, éviter un obstacle, ...) -20%

manoeuvre complexe ('dribbler' plusieurs adversaires, 'tacler' l'adversaire, tourner à 90°, ...) -35%

manoeuvre héroïque (marquer un but de loin, demi-tour, arrêt-net, choper le vif-argent, ...) -55% voire +

familier :

0 pt donne droit à un animal domestique banal digne d'un moldu. À vous de faire votre choix d'un animal de petite taille style chat, hibou ou rat , ... il ne sera capable d'exécuter que les ordres pour lesquels il a été dressé.

Pour 2 pts, vous avez droit à un familier doué d'une intelligence quasi-humaine capable de comprendre vos ordres les plus complexes. Attention, il a aussi sa propre personnalité dont il faut tenir compte.

Grâce à 1 pt supp, soit il sera doué de parole soit vous serez lié «empathiquement » avec lui. Vous ressentirez l'un l'autre les émotions éprouvées (peur, faim, chaleur, sérénité, ...). De plus, sa présence rassurante vous accordera 1X/scénar un bonus de 15% lors d'une action.

Le familier peut également vous être lié sensoriellement pour 1 pt. Dans ce dernier cas, *un jet de perception*, modifié par la distance, permettra de prendre connaissance des infos disponibles par les 5 sens de votre familier.

Vous pouvez aussi décider en accord avec le mj de doter votre familier d'autres capacités magiques ou non pour 1 pt supp ou +.

Exemple:

Lord Mistigri, un chat « botté » angora intelligent et doué de parole (3 pts) . Il adore s'habiller en gentilhomme avec chapeau à plume et superbes bottes en cuir de « 7 lieues » (déplacement rapide : 1 pt).

Coût : 4 pts

focus magique :

Je vise ici l'outil qui sert à aider le sorcier dans sa pratique. Il s'agit bien souvent de la baguette mais quelqu'un élevé dans une autre tradition magique pourrait avoir un focus objet différent. De toute manière, chacun a droit à son bonus de 10% dans une capacité de sorcellerie au choix.

Chaque demi-point investi donne un bonus de 5% dans un domaine d'affinités mystiques (voir plus bas) en fonction de la nature des éléments qui sont entrés dans le processus de création de la baguette (max 30%) . Le mj créera alors quelques sorts de chaque niveau dans les domaines de prédilection de ses pjs de manière à donner toute sa saveur à cette spécialisation par affinités.

exemple :

une serpe druidique en or ornée de motifs de roses et de truites finement ciselées pourrait accorder un bonus de 15% à la sorcellerie dans les domaines végétaux et animaux . Coût : 3 pts

l'existence des sorts suivants me semblent alors nécessaire à ce pj :

empathie animal (animalus, niv 1, -15%, infos sur les émotions/amadoué animal non hostile) , amitié animale (amicus , niv 3, -30% et + suivant taille, amadoué animal hostile). Un ou deux sort(s) végétaux serai(en)t aussi bienvenu dans cet exemple.

objets magiques mineurs :

tout à 0,5 pt : rappelle tout, collection quasi complète de chocogrenouilles, boîte à flemme entamée, 1D6 de papier à lettre de beuglante, éteignoir jetable (10 utilisations), herbes de soins séchées, nourriture hypervitaminée pour familier, une loupe d'auror (+ 20% en perception 1/scénar), ...

n.b. les affinités mystiques :

(utile pour l'avantage sphère de prédilection et la personnification de sa baguette magique)

animal (Ce domaine est celui des bêtes de la nature, du poisson à l'oiseau, même le cheval et le chien qui sont des animaux domestiqués en font partie. Ce domaine ne touche que les animaux normaux, c'est à dire ne possédant ni âme ni magie. Ce domaine est étudié par les sorciers proche de la nature qui préfèrent la compagnie des bêtes à celle des humains)

eau (Un des quatre éléments primordiaux, l'eau affecte tous les liquides. Elle donne accès à une puissance remarquable, mais aussi à une certaine flexibilité du caractère changeant et adaptable de l'eau)

Air (Second élément primordial, le contrôle de l'air donne le contrôle du climat, et permet aussi de voler)

corps (Ce domaine s'attache à la connaissance du corps humain et de la physiologie humanoïde en général. La complexité du corps humain en fait un domaine extrêmement intéressant, aux débouchés variés, puisqu'il permet de soigner tout autant que blesser)

végétal (Le domaine végétal est également un domaine que maîtrisent les sorciers proche de la nature. Les arbres peuvent être vieux et puissants et dispenser une sagesse merveilleuse à qui prend le temps d'écouter. Les sorciers qui se spécialisent dans ce domaine ont souvent une répugnance pour le feu)

feu (Troisième élément primordial, le feu est destruction tout comme il est connaissance. Il éclaire et brûle à la fois. Sa nature instable le rend pourtant fragile, même si son efficacité immédiate dans des applications martiales le rend efficace en cas de combat)

esprit (Ce domaine joue avec la pensée, la mémoire, le raisonnement, les émotions et les sensations. tout lui est subordonné)

matière (Dernier élément primordial, ce domaine représente les bases du monde, la force du roc et la stabilité du sol. il permet d'agir sur tous les objets physiques)

suraturel (C'est l'essence même de la magie qui est étudiée dans ce domaine. Il ouvre les portes à l'archimanie qui permet d'affecter les autres sortilèges, les créatures magiques , féériques, spirites ainsi que d'accéder aux dimensions spatiales et temporelles)

4) finition du perso :

a) répartir 400% dans les compétences du profil en priorité, mais les autres sont accessibles aussi. (max de 50%)

b) choix d'une activité sportive ou socioculturelle obligatoire pour occuper ses temps libres :

equipe junior de quidditch de la maison, club de bavboules, club d'échecs sorciers, magicothéâtre, S.A.L.E. , club de duel, l'écho de Poulard, chorale ou orchestre de l'école, undead poets society, ... et pour les têtes d'oeuf, possibilité de prendre un cours de 2° si l'horaire le permet. -- c) peaufinage d'un background crédible en tenant compte des avantages/désavantages choisis...