

La magie dans Harry Potter.

Ne vous attendez pas à ce que je vous donne l'explication et le fonctionnement du système qu'a imaginé Rowling. Il n'y en a d'ailleurs peut être pas.

Mon travail se borne à vous fournir des règles utilisables rapidement, facilement intégrables au jeu.

Dans le roman, il semblerait que chaque sortilège soit une compétence.

Comme cela transformerait les fiches de personnages en tableau comptaible, j'ai retenu quatre grands groupes de compétences magiques *Enchantement, Mauvais sort, Métamorphose, Potion* ☐

Enchantement☐: La première compétence magique du sorcier. Il est le tronc commun de toutes les formes de magie.

Mauvais sort☐: Enseignement ambigu destiné à apprendre au sorcier à se défendre face aux périls magiques... Ou à pourrir la vie de ses adversaires.

Métamorphose☐: Une science délicate et dangereuse permettant de changer drastiquement son corps...ou son environnement.

Potion☐: L'ingénierie du sorcier... Permet d'obtenir un effet magique précis, à coup sûr, et à l'avance.

Dans les faits, c'est surtout une excuse fournie aux élèves de première année pour obtenir des effets magiques qu'ils seraient sinon incapables d'obtenir.

Tous les sorts sont donc à classer entre ces quatre catégories, ont un niveau de difficulté inhérent, et sont classés par année de cour.

ex☐: *Wingardium Leviosa* est un enchantement, à un niveau de difficulté de 0 et est enseigné dès la première année☐; *Rictusempra* est un mauvais sort de difficulté 30 rarement enseigné avant la troisième année .

Il semblerait qu'à partir de la cinquième année BUSES , les sorciers aient la compétence de créer leurs propres sorts, ou de faire des recherches poussées sur les domaines les intéressants.

Il est à noter que les sortilèges ne sont qu'une façon de systématiser l'usage de la magie dans le monde des sorciers. La vraie voyance ne se laisse pas enfermer dans un quelconque enseignement, et des rituels comme celui qu'a effectué la mère d'Harry n'est sans doute pas enseigné en cours particuliers.

Le monde de Harry Potter est lui même magique. La magie d'envergure passe sans doute par de longues préparations Alchimie☐? , ou par la patiente mise en phase de puissantes magies 'naturelles' Arithmancie☐? .

Mais cela sort un peu des capacités d'apprentis magiciens comme les PJs.

Contrairement aux règles typiques de Chaosium, l'usage de la magie ne coûte pas de points de magie ! Les sorciers en font toute la journée ...

Niv	Type	Nom	Incantation	Cible	Mod.	Effet
0	E	Magie domestique	X	O	10	Permet de faire de petites taches ménagères: tricoter, détacher...
0	M	Création temporaire	X	X	5	Permet de faire apparaître des formes ou des objets qui disparaissent très vite et ne peuvent influencer le réel.

1	E	Attelle	Ferula	P	15	Réduit une fracture et fait apparaître une attelle. Rend 1D3 PV et empêche la blessure de s'aggraver.
1	E	Boommm !!	Streptus	X	5	Produit une détonation.
1	E	Boussole	Noticae Pyxis	X	5	Trouve le Nord la baguette sert d'aiguille .
1	E	Courant d'air	Flumen Ventus	X	0	Envoie un petit courant d'air à partir de la pointe de la baguette.
1	E	Étanchéité	Impervius	O	10	Enchante une surface pour qu'elle repousse l'eau.
1	E	Lévitiation d'objets	Wingardium Leviosa	O	0	Permet de soulever un objet du sol et de contrôler sa trajectoire. Maximum : POU x 3 kg.
1	E	Lumière/Obscurité	Lumos/Nox	X	0	Fait jaillir un faisceau de lumière de la baguette Lg : 5 m .
1	E	Miroir	Remito	X	10	Fait apparaître une surface argentée en l'air qui reflète tout ce qui passe devant.
1	E	Ouverture	Alohomora	O	15	Ouvre une porte fermée à clé par un dispositif non magique.
1	E	Répare un objet simple	"Nom" Reparo	O	10	Permet de réparer une petite cassure ou un petit trou sur un objet non magique.
1	E	Révélation	Aparecium	O	20	Fait apparaître quelque chose qui a été caché par magie ou non Opposition : Niv / Niv
1	M	Chaleur	Caloris	O	5	Permet de faire chauffer un objet de quelques degrés ou de faire bouillir une petite quantité de liquide.
1	M	Fraîcheur	Tepido	O	5	Permet de faire refroidir un liquide ou un objet jusqu'à 5° C.
1	M	Liquide vers Liquide	X	O	10	Permet de métamorphoser un liquide en un autre.
1	M	Objets vers Objets	X	O	10	Permet de métamorphoser un objet en un autre.
1	M	Purification	X	O	20	Sépare un contenant d'un contenu permet de trier ses lentilles, de purifier une poudre, d'enlever la poussière d'une veste...
1	S	Crâne chauve	Fluo Capilum	P	5	Fait tomber tous les poils de la cible APP 2 .
1	S	Croche pied	Lapsus	P	10	Fait tomber la personne. Jet de DEX x 3 pour rester debout.
1	S	Dentier	Fluo Dentes	P	10	Inflige un malus de 20 pour la magie et fait baisser l'APP de 1.
1	S	Effroi petites créatures	"Nom" Pesternomi:	A	20	Fais fuir certaines petites 'vermines' magiques.
1	S	Flash	Ingens Sole	X	10	Inflige un malus de 50 à toutes les actions des personnages qui voient le flash pour le round suivant.
1	S	Jambecoton	Lacitudine Confici	P	15	Impose un malus de 50 à toute action utilisant les jambes.
1	S	Jus d'oignon	Lacrimo	P	10	Fait pleurer une personne, malus de 20 à tout ce qui implique la vision.
1	S	Lacet	Vinculum	P	20	Attache les lacets de la cible, jet de DEX x 2 pour rester debout et un round pour les détacher.
2	E	Allégresse	Felicitas	P	25	Met une personne dans un état où elle ne peut pas s'inquiéter. Opposition POU/POU
2	E	Annulation	Finite Incantatum	S	20	Arrête immédiatement un sort en court de niveau 1 ou 2 Opposition : POU / POU .
2	E	Attraction	Accio	O	15	Attire un objet vers le sorcier Opposition : POU / FOR . Maximum : POU x 5 m.
2	E	Déplacement	Mobili "Nom"	O, P, V, A	35	Permet de déplacer un objet ou une personne inconsciente par télékinésie. Maximum : POU x 5 kg.
2	E	Graisse	Adipis	O	25	Rend glissant un objet ou une surface Dex x 2 pour rester debout ou x 3 pour ne pas lâcher l'objet en main .
2	E	Mutisme	Sourdinam	P	30	Permet rendre une personne aphone malus de 50 à la magie ou d'annuler le Porte voix.
2	E	Patte d'araignée	Aranais	P	30	Annule tous les sort liés à l'équilibre du personnage et lui permet de gagner 80 en athlétisme pour l'escalade.
2	E	Patte de chat	Caute	P	20	Etouffe le bruit des pas, bonus de 30 à la discrétion.
2	E	Porte voix	Sonus	P	10	Permet d'augmenter le volume de la voix d'une personne de façon très importante.
2	E	Répulsion	Repellio	O	15	Repousse un objet le plus loin possible du sorcier Opposition : POU / FOR . Maximum : POU x 5 m.
2	M	Animal en Animal	X	A	30	Transforme un animal en un autre.
2	M	Animal en Objet	X	A	30	Transforme un animal en objet.

2	M	Annuler une invocation	"Nom" Evanesco	A,O,V	30	Permet de faire disparaître un objet, animal, végétal crée par métamorphose, ou de lui rendre sa forme première Opposition : POU / POU . Ne marche pas pour les humains !
2	M	Anorexie	Macer Facerio	P	10	Fait maigrir une personne, ne peut pas faire de mal.
2	M	Création mineure	X	X	20	Permet de créer un peu de matière inerte, des objets simples sans parties mobiles ou des flammes.
2	M	Enflure	Corpus Facerio	P	20	Fait grossir la personne à un point où bouger devient difficile, Malus de 40 à toutes les actions.
2	M	Gavage	Vestigio Incrementum	V	20	Permet de faire grandir une plante beaucoup plus vite.
2	S	Bloque Jambe	Locomotor Mortis	P	20	Permet de paralyser les jambes d'une personne ce qui l'empêche de bouger.
2	S	Danse incontrôlable	Terentallagra	P	30	Donne un malus de 40 à toutes les actions à l'exception de la magie qui a un malus de 20 .
2	S	Désarmement	Expelliarmus	P	20	Fait sauter la baguette des mains de l'adversaire Opposition : POU / POU .
2	S	Destruction épouvantard	Ridikulus	P	20	Détruit un épouvantard Pou/pou
2	S	Langue de Plomb	Lingae Mortis	P	30	Empêche la cible de parler et inflige un malus de 80 à la magie.
3	E	Double illusoire	X	P,A	20	Crée une illusion que l'on peut envoyer à POU x 5 M. Témoins ont droit 1 jet d'Enchantement ou INT X1pourvoir au travers
3	E	Désillusion	Animo Ludibrium	A	50	Permet de faire apparaître un être magique comme un animal ou un être humain.
3	E	Repousse Fantômes	Umbræ Alienato	F	60	Empêche les fantômes de pénétrer dans la zone enchantée par ce sort Opposition : POU / POU .
3	E	Repousse Moldus	Alius Alienatio	P	40	Empêche les moldus de pénétrer dans la zone enchantée par ce sort.
3	E	Réveil	Enervatum	P	20	Réveille toute personne endormie par magie ou non et toute personne touchée par le Sort de Stupéfaction.
3	M	Invisibilité mineure	X	O,A	30	Un objet ou un animal 'disparaissent' bonus 60 discrétion
3	M	Création d'objets	X	X	25	Permet de créer des objets ou des morceaux d'objets inertes.
3	M	Immobilisation	Petrificus Totalus	P	30	Immobilise totalement une personne et l'empêche de parler Opposition : POU / POU .
3	M	Objet en Animal	X	O	30	Transforme un objet en animal.
3	M	Personne en Animal	X	P	60	Transforme quelqu'un en animal. Opposition POU/POU
3	S	Crache Limace	Cochlea Exspuere	P	30	Donne un malus de 50 à la magie et inflige des douleurs Jet de CON x 3 pour faire un effort .
3	S	Déviation	Deflexio	S	35	Permet de 'laisser glisser un sort de niv. Inférieur à 3 sur soi. Il peut alors frapper une autre cible Opposition Pou/pou
3	S	Fou rire	Rictusempera	P	30	Inflige un malus de 60 à toute action, y compris la magie.
3	S	Stupéfaction	Stupefix	P	40	Paralyse la cible et la met dans un état de catatonie.
4	E	Fée du Logis	X	O	40	'Sortilège de grand maman': ranger une chambre, faire un gâteau, faire briller les cuivres, défroisser/repasser/plier...
4	E	Gardien du secret	Fidelitas	P	50	Cache un secret dans le cœur d'une personne et empêche toute personne étrangère de la connaître si le gardien ne lui dit pas.
4	E	Humanité	Homomorphus	P	40	Rend sa forme humaine à un garou, un animagus ou à un humain métamorphosé Opposition : POU / POU .
4	E	Patronus	Spero Patronum	X	50	Invoque un Patronus Opposition : POU x 2 / POU qui repousse les créatures maléfiques.
4	E	Vol	Volucris	P	60	Permet de voler à une vitesse de 10 m/rd pendant quelques minutes.
4	M	Caméléon	Proteus	P	50	Bonus de 60 à la discrétion.
4	M	Création d'êtres vivants	X	X	70	Permet de créer des animaux normaux sans aucune particularité surnaturelle.
4	M	Mécanique	X	O	40	Permet de transformer un tas de 'matière première' en un objet relativement complexe. Il faut bien connaître les particularités plans de l'objectif recherché.

4	S	Amnésie	Oubliettes !	P, A	60	Permet d'effacer la mémoire d'une personne jusqu'à POU jours précisément ou la totalité de la mémoire Opposition : POU/POU .
4	S	Autorité	X	x	40	Toutes les personnes qui regarderont le sorcier dans les yeux ressentiront de la peur ou de l'attirance devant sa majesté Opposition POU/POU
4	S	Protection	Protego	P	40	Protège la puissance effective d'un sort s'attaquant à vous Pou assaillant /2 . Donne droit à un jet d'opposition Pou/Pou pour les sorts qui n'y donnent normalement pas droit exception: Avada Kedavra
5	E	Transplanage	X	P	60	Permet de se téléporter dans un endroit connu et non protégé.
5	M	Objets vivants	X	O	100	Donne vie et conscience à un objet statue vivante, etc. .
5	M	Onde de choc	X	X	80	Provoque un mini tremblement de terre sur une zone de 5 m autour du sorcier.
5	E,S,M,P	Guérison	X	P	Varie	Permet de soigner une blessure grave ou magique. Provoque une lente régénération. Dououreux et pas toujours efficace.
?	E,S,M,P	Recherches magiques	X ASPIC ?	O P V A	Varie	Permet de développer une nouvelle application, un sort original...
?	S	Contrôle	Impero	P	110	Oblige une personne à obéir au sorcier Résister : POU x 1 .
?	S	Douleur	Doloris	P	100	Inflige un malus de 95 à toutes les actions de la cible sous l'effet de la douleur, peut rendre fou.
?	S	Mort	Avada Kedavra	P	120	Tue une personne à tous les coups.

Légende☐:

E pour Enchantements, M pour métamorphoses, S pour mauvais sort.
O pour objet, P pour personne, V pour végétal, A pour animal.

Cette liste n'est qu'une proposition, et les puristes ne manqueront pas de m'indiquer des erreurs et insuffisances.

Aussi, sentez vous libre de tout modifier.

Changez les sorts de domaine, créez en de nouveau, rendez les plus faciles, plus complexes.

Personnellement, je ne m'en prive pas...

Le plus simple est de respecter une certaine cohérence☐: pour apprendre tel sort, il faut en maîtriser tel autre, puis...

L'usage de la baguette☐:

On dit que c'est la baguette qui choisit le sorcier et non l'inverse... Chaque baguette est différente et révèle le potentiel profond de son possesseur.

Au choix du MJ, elle donnera un bonus de 10 sur l'un des domaines de magie 1D4 pour choisir entre enchantement, mauvais sort, métamorphose ou potions ou sur un domaine lié à la magie ex☐:prophétie .

Leur taille, forme, matériaux ainsi que les composants exotiques ayant servi à leur composition sont à la charge de votre imagination, mais devraient être décrits avec force détails à vos joueurs extasiés.

Perdre sa baguette donne un malus de 90 à l'usage de la magie, utiliser celle d'un autre permet d'utiliser la moitié de sa compétence.

Enseignement de l'école☐:

Les règles d'expériences subissent quelques ajustements.

Si les personnages ont été 'sérieux', les personnages gagnent automatiquement 1D10 ou 5 s'ils préfèrent. dans chaque compétence du cursus suivis chaque semestre c'est à dire deux fois dans l'année .

Mais s'ils sont 'occupés', malades... Ils ne pourront obtenir cette augmentation que sur les 2/3 ou même la moitié des compétences enseignées... ce qui risque d'être douloureux aux examens de fin d'année.

Ils peuvent toujours 'bachoter' au détriment de leurs autres occupations ils peuvent transférer des points de compétences d'une matière qu'ils délaissent au profit de la matière qu'ils 'avalent'

Ex□: Je baisse mon score en Athlétisme de 5 points en faveur de celui en Enchantement.

On ne peut pas augmenter une compétence de plus de 10 par semestre par ce moyen.

Note□: Les personnages gagnent automatiquement 1D10 dans toutes leurs compétences magiques peu après leur arrivée à l'école.

Puis appliquez les règles des deux semestres 'normalement' de façon à ce que des personnages débutants aient un minimum de connaissance magique

Apprentissage de sorts□:

Le personnage fait un jet d'intelligence lorsqu'il apprend un nouveau sort□ en classe, en lisant un livre, en le subissant... . S'il ne le réussit pas, il sera plus ou moins capable de tenter de le réutiliser...mais il ne le maîtrise pas□!

On peut toujours tenter d'utiliser un sort non maîtrisé, mais en cas d'échec, le sort ne se contente pas de ne pas fonctionner□: il se produit un effet inattendu□!

S'il s'obstine et ne réussit toujours pas, il risque de ne plus pouvoir utiliser ce sort par honte ou par accident□ .

Mieux vaut réessayer avec un bon professeur.

Chaque semestre devrait apporter à la connaissance des Pjs 1 à 3 sorts de chaque catégorie, mais rien n'interdit de faire ses propres recherches.

Exemple□:

C'est la première année d'*Apu Vichem*, jeune étudiant de Poufsouffle.

En milieu d'année, après la première ellipse, alors qu'il va aborder l'intrigue principale Voir *Préparer un scénario* son score en Enchantement est 5 de base, +10 du bonus, +1D10 qu'il a reçu lors de son arrivé, plus 1D10 pour ses études de premier semestre, plus quelques points dus au bachotage...

Le maître de jeu lui autorise un petit jet d'expérience sur quelques unes des compétences utilisées au début du scénar petites intrigues secondaires .

Apu devrait avoir un score aux environs de 30 40 en Enchantements pour affronter le gros du scénar. De quoi s'amuser.

Il va pouvoir sauver le monde.

Notes□: petit rappel sur les règles d'expérience.

On peut effectuer un jet d'expérience sur toute compétence que l'on a utilisée brillamment pendant la partie.

Pour cela, il faut réussir un jet supérieur à sa compétence avec un droo. On gagne alors 1D10 dans la compétence en question.

Si la compétence est très élevée, on peut encore gagner 1D10 à condition de réussir un jet inférieur à son intelligence ou de continuer à faire des recherches de très haut niveau, mettons 1D10 par an... .
Ce qui permet aux très grands sorciers d'avoir des compétences de 170 nécessaire par exemple au lancement du terrible 'Avada Kedavra'.