



Sommaire

La Lettre de McGonagall	
Par où commencer ?	1
Qu'est-ce que le jeu de rôle ?	1
Harry Potter, le jeu de rôle amateur	3
Le monde de Harry Potter	4
Dix ans plus tard	6
Différents styles de jeu	7
Créer son personnage	9
Carte d'identité	9
L'hérédité	9
Le niveau social	10
L'origine ethnique	11
Le nom et le prénom	11
Colorations, taille et poids	12
Calcul des attributs	12
Calcul des jauges	13
Les points de vie	13
Les points de magie	13
Le choix des compétences	13
L'hérédité	22
Le hobby	23
Les compétences préparatoires	23
Le défaut	24
Le don	25
Grimoire de départ	28
Créer sa baguette magique	29
Taille et finition	29
Le bois de la baguette	29
L'élément magique	31
Le choix d'un familier	32
L'équipement du sorcier	33
Le choixpeau parle	34
Les dernières touches	36
Les règles du jeu	37
La division du temps	37
Jouer avec le hasard	39
Tester un personnage	40
Combien de chances ?	40
A qui le tour ?	41
Le test	42
Le choix de l'attribut et de la compétence	42
Combien de dés je lance ?	42
Compter les succès	43
Choisir une difficulté	43
Interpréter les résultats	43
Plusieurs succès	44
La Magie à la rescousse	44
Quelques cas spéciaux	45

Se préparer	45
Collaborer	45
Prendre son temps	45
S'affronter en duel	46
Les règles de combat	46
La surprise	46
L'initiative	47
Les postures	47
L'attaque	48
La défense	48
L'esquive	48
La parade	49
Les dégâts	49
Les armures	50
Assommer son adversaire	51
Tous sur lui !	51
Désarmer son adversaire	51
Blessure et mort	52
Un monde d'embûches	52
Le feu	52
La noyade	52
L'asphyxie	52
La maladie et le poison	52
La peur	53
La tentation	53
Evolution des personnages	55
Le vieillissement	55
Les attributs	55
Les compétences	55
Les jauges	56
L'apparence	56
L'apprentissage	56
Soins et guérison	59
La récupération naturelle	59
La médecine moldue	59
Les soins magiques	60
La jauge de magie	61
L'Art de la Magie	62
Qui est qui ?	62
Qu'est-ce que la Magie ?	63
Une philosophie magique	65
Comment ça marche ?	66
Apprendre la Magie	67
Mécanique magique	69
Lancer un sort	69
Les points de magie	70
Baguettes et points de magie	70
Les rituels collectifs	71
La Magie non verbale	71
Occlumancie	72
Apprendre des sorts	72
Créer ses propres sorts	74
Des sorts pour le meneur	75
Le grimoire des sorciers	75
Les quatre familles de sorts	76
Sorts de première année	77
Sorts de deuxième année	85
Sorts de troisième année	93
Sorts de quatrième année	101
Sorts de cinquième année	105
Sorts de sixième année	107
Liste des sorts	111
Les potions magiques	113
Créer ses propres potions	113
Quelques ingrédients en vrac	114
Des potions pour le maître	114
Confectionner une potion	115
Le livre des recettes	116

La liste des potions	121
Les objets magiques	121
L'enchantement	122
La durabilité des objets magiques	122
Utiliser un objet magique	122
Quelques objets magiques	123
Liste des objets magiques	134
Les baguettes magiques	134
La magie de Divination	135
Le transplanage	135
Désarticulation	136
D'autres formes de Magie	136
L'Arithmancie	137
La Magie des Runes	137
Le Quidditch	142
Le Quidditch et les règles	142
Le rôle du gardien	143
Le rôle du poursuiveur	143
Le rôle du batteur	144
Le rôle de l'attrapeur	145
La difficulté globale d'une équipe	146
Le monde de Harry Potter	148
L'Histoire	148
La saga de Harry Potter	151
Aujourd'hui	153
Histoire de Poudlard	153
Les cours	157
Les cursus et les examens	160
Les clubs de duels	161
Poudlard aujourd'hui	162
Quelques autres lieux	173
Le chemin de traverse	173
Le Chaudron Baveur	174
La banque Gringotts	174
Le Ministère de la Magie	175
Pré-au-Lard	178
La prison d'Azkaban	178
Sainte-Mangouste	179
Beauxbâtons	179
Durmstrang	180
Le bestiaire	181
Les créatures magiques	181
Les sorciers	211
Les Moldus	214
Maîtriser Harry Potter	215
Un monde connu	216
Evénements aléatoires	217
Une maison pour tous ?	218
Jouer des adultes	219
Scénario d'introduction	220
La fée qui aimait l'école	220
Situation initiale	220
L'excursion	220
Promenade en forêt	222
Retour à l'école, mais...	222
Kiara, votre nouvelle meilleure amie	223
Comment gérer ça ?	224
La solution	225
Conclusion	225
Feuille de Personnage	