

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

L'Art de la Magie



On ne vous l'apprendra pas, la magie existe bel et bien dans le monde de Harry Potter. Il s'agit d'une énergie à laquelle une partie seulement de la population a accès. Quand ils savent comment s'y prendre, il est possible aux sorciers de manipuler cette énergie pour la plier à leur volonté par le biais de sortilèges complexes et savants. Il est aussi possible d'emprisonner cette énergie dans des objets pour en faire des baguettes, des portoloins ou d'autres artefacts enchantés. La découverte de magie est un phénomène particulier dans l'histoire des hommes, car elle a scindé la société en deux grandes factions : les sorciers d'un côté et les Moldus de l'autre. Dans ce chapitre, nous allons nous attarder sur tous les aspects de la magie, depuis ses fondements historiques jusqu'à son utilisation courante.

Qui est qui ?

La pratique de la magie a permis de catégoriser la population humaine de la planète. Voyons dans le détail quels sont ces groupes.

- **Les Moldus** : ils sont clairement les plus nombreux. Il s'agit de personnes qui non seulement n'ont aucune maîtrise sur l'énergie magique, mais en plus vivent dans l'ignorance complète de son existence. Ils représentent près de 85% de la population mondiale. Leur mode de vie et leur civilisation a évolué parallèlement à celle des sorciers et ils ont développés des outils et des sciences capables de les aider à accomplir des merveilles sans avoir recours à la magie.
- **Les sorciers** : c'est le nom que l'on donne dans les sociétés occidentales (mais le terme est compris et admis par tous) aux humains capables de pratiquer la magie. Les sorciers se révèlent très tôt et sont rapidement pris en charge par des instances propres à chaque pays ou région du monde. Les sorciers sont retirés habilement du monde des Moldus pour vivre en parfaite autarcie dans celui de leurs pairs. Ils pratiquent la magie au quotidien et n'ont pas particulièrement éprouvé le besoin de développer ou d'apprendre de nouveaux savoirs depuis lors. Les sciences et technologies des Moldus leur

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

sont la plupart du temps incompréhensibles, puisque la magie subvient à tous leurs besoins. Ils ont tendance à vivre dans le passé, que ce soit du point de vue vestimentaire ou de celui de la mentalité.

- **Les sang-pur** : bien que le terme fasse débat, il est couramment utilisé pour qualifier les sorciers nés de parents sorciers, si possible sur plusieurs générations. Certains sorciers accordent de l'importance à ce fait, comme on pourrait le faire dans la noblesse traditionnelle chez les Moldus, mais les sorciers de sang-pur ne deviennent pas nécessairement de meilleurs sorciers.
- **Les sang-mêlé** : généralement, le terme est employé par ceux qui veulent blesser leur interlocuteur se trouvant dans le cas. Cela se dit de personnes nées d'un parent sorcier et d'un parent moldu. Le phénomène, bien que rare, n'est pas inhabituel et les enfants sorciers nés de telles unions sont des sorciers à part entière, disposant des mêmes facultés que les autres. Des termes moins élégants encore sont parfois employés, comme « bâtard » ou « sang-de-bourbe ».
- **Les cracmols** : les cracmols forment peut-être la catégorie de population la plus malheureuse - bien que bon nombre d'entre eux ne soupçonnent rien de leur ascendance. Cela se dit d'enfants moldus nés de l'union entre deux sorciers. Des enfants ne disposant d'aucune affinité avec la

magie. De telles personnes, dans le monde des sorciers, sont vues comme des handicapés ou les victimes d'une malédiction. Dans la plupart des cas, ces enfants sont abandonnés aux Moldus qui, sans soupçonner leur vraie nature, les accueillent alors comme s'ils étaient des leurs (ce qui est le cas, après tout). Dans certains cas, les cracmols sont élevés au sein de leur vraie famille, mais parfois, ils le sont en cachette, à l'insu de tous, afin de ne pas jeter le discrédit sur la famille. Ils vivent alors une vie bien malheureuse. Les cracmols sont extrêmement rares.

Qu'est-ce que la magie ?



Des ouvrages copieux et bien documentés traitent de la question sans nécessairement faire l'unanimité, alors, ce paragraphe ne prétend pas faire toute la lumière sur le phénomène qu'est la magie, mais tentons tout de même d'aller un peu plus loin.

La magie est une énergie naturelle puisant son origine dans la vie elle-même. C'est un peu comme si l'ensemble des ondes cérébrales des êtres vivants

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

dotées d'un cerveau se rassemblaient en un nuage entourant chaque chose et pénétrant en profondeur la matière. Cette énergie, certains sont capables de la sentir et de la plier à leur volonté. Ce sont les sorciers. Quantité de théoriciens de la chose magique se sont intéressés aux implications de ce phénomène sur la philosophie, la théologie ou autres, mais sans jamais arriver à faire l'unanimité autour de leurs conclusions. La magie n'a pas de couleur, pas d'odeur, par réellement d'existence physique, quantifiable, mais elle est là et elle pulse tel le sang dans les veines et les artères.

Depuis des temps immémoriaux, depuis les premiers chamans tribaux jusqu'aux sorciers sophistiqués de notre époque moderne, certains individus ont été capables de percevoir la magie ou plutôt de soupçonner son existence et de la modeler selon leurs besoins. Le don s'est alors perfectionné au fil des siècles et s'est transmis de génération en génération. Plus un individu employait la magie, plus la magie lui collait au corps et à la peau, modifiant parfois l'agencement de ses cellules, de son ADN, de façon imperceptible à l'œil humain ou même à ses outils les plus récents. Cela explique l'hérédité du don, mais n'altère en rien la race humaine en tant que telle.

Si au début, les sorciers étaient perçus comme des élus divins, capables de grandes choses et présidant à la destinée des peuples, ils ont rapidement attisé la jalousie, la méfiance. Ils ont été rendus responsables de tous les maux. Malgré leur grande puissance, les sorciers ont donc été contraints de camoufler leur vraie nature et de créer une société secrète au sein de laquelle ils pouvaient

échanger et étudier leur art en toute quiétude. Cela ne s'est pas fait en un jour et plusieurs factions sont nées, se sont développées et se sont parfois éteintes dans les brumes des âges. Ces différentes factions ont parfois laissé des traces jusque dans l'imaginaire moldu. C'est ainsi que l'on parle de sorciers, de magiciens, de druides, de chamans, d'ensorceleurs, de devins ou d'haruspices dans de très nombreuses civilisations humaines.

Au fil de siècles de réclusion, les contacts entre les sorciers et les Moldus se sont faits rares. Les sorciers ont appris à craindre la réaction des Moldus. Sous l'égide de certaines religions, les pratiquants de la magie étaient traqués, persécutés, exécutés... Les sorciers ont accumulé au cours de ces périodes un profond ressentiment pour l'ignorance et la barbarie des Moldus, qui explique encore de nos jours la scission irréversible de la civilisation humaine. Les Moldus, eux, perdu dans leur propre masse, ont fini par oublier de quoi il retournait et les rares témoignages d'une activité magique ont été noyés dans les eaux troubles de l'Histoire, parfois aidés par quelque sortilège affectant la mémoire. De nos jours, rares sont les gens à croire en la magie et ceux qui le font n'ont aucune preuve pour étayer leurs dires. Ils ont le plus souvent une vision romancée, fantasmée de la magie. Dans les sociétés modernes, il pourrait cependant sembler impossible de cacher l'existence de toute une partie de la population capable de miracles. Il n'est en effet plus un carré de terre sur le monde qui n'ait été photographié, sondé et archivé. Alors, comment expliquer que des rues de Londres ou des domaines

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

entiers dans les hautes terres soient ainsi soustraits au regard des gens ? C'est que la magie est puissante, mais qu'elle accepte également de se faire aider.



Lors de l'avènement des Lumières, un courant de sympathie s'est créé auprès de certains intellectuels pour les sorciers. Des rencontres eurent lieu dans des endroits secrets et les grands thèmes de société furent abordés. Certains Moldus voulaient que les sorciers reviennent dans le giron du monde connu et mettent leur Art au service des populations. Mais les sorciers refusèrent, même ceux qui étaient enclin à trouver de la noblesse chez les Moldus. Ils n'étaient pas des bêtes de foire - ce qu'ils allaient irrémédiablement devenir s'ils se présentaient au grand jour. Il fut alors décidé, après d'âpres débats, que sorciers et Moldus allaient conserver leurs modes de vie et leur évolution distincts mais qu'ils allaient conserver un espace de discussion secret dans les plus hautes sphères des Etats. De cette manière, une entraide demeurait possible dans les cas les plus graves, mais le

secret était préservé. Des pactes furent signés, étendus, renouvelés, amendés, mais leur force demeure encore de nos jours. Cela explique qu'en Angleterre, par exemple, le gouvernement de Sa Majesté ait aménagé un ministère de la Magie qui reconnaît l'autorité de la Couronne et qui a pour mission de gérer tous les aspects de la communauté des sorciers vivant sur son territoire. Dans les plus hautes sphères, donc, les Moldus et les sorciers peuvent coexister et collaborer en toute connaissance de cause.

Une philosophie magique

Le concept de magie noire n'est pas aussi ancien que la magie elle-même. Il provient d'une prise de conscience de la part des sorciers du fait que leurs pouvoirs pouvaient nuire non seulement à leurs adversaires, mais aussi à leur caste toute entière. Comme le dit l'adage populaire, un grand pouvoir implique de grandes responsabilités. C'est aussi vrai chez les sorciers. Ce n'est pas parce qu'on a le pouvoir de tuer quelqu'un d'une formule magique et d'un mouvement de baguette que l'on a le droit de le faire.

C'est tout au début du moyen âge que le concept de magie noire fut défini et que certaines pratiques furent considérées comme proscrites au sein de la communauté des sorciers. Entraient dans cette catégorie les sorts, les potions et les objets magiques dont la seule fonction était de nuire à quelqu'un de façon irréversible ou d'aller à l'encontre de l'ordre naturel des choses. La magie était puissante, déjà à cette époque, et peu de choses étaient considérées comme irréversibles, si ce n'était la mort elle-

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

même. Seuls les sorts réellement et volontairement mortels étaient donc considérés comme prohibés, car faisant appel à la magie noire.



Au fil du temps, de nouvelles pratiques furent intégrées au concept de magie noire pour, au final, aboutir à la Convention Universelle contre la pratique de la Magie Noire de 1817, signée à Venise. Cette convention avait pour but d'harmoniser les points de vue de tous les sorciers du monde quant à ce qui était au pas reconnu comme étant de la magie interdite. Désormais, le concept s'est élargi. Les sorts eux-mêmes ne sont plus considérés comme prohibés ou autorisés. C'est l'usage que l'on en fait qui détermine si oui ou non il a été recouru à la magie noire. Seuls trois sorts continuent de nos jours d'être interdits : les Trois Impardonnables : le Doloris, qui inflige de grandes douleurs à sa cible, l'Avadra Kedavra, qui tue à coup sûr, et l'Imperium, qui permet au sorcier

d'exercer une domination absolue sur sa cible. Chaque gouvernement a été appelé à former des tribunaux habilités à juger au cas par cas si les pratiques dénoncées sont ou non justifiées. Le système est loin d'être parfait, mais la vie s'étant nettement compliquée et complexifiée, il devenait trop réducteur de ne tenir à jour qu'une liste de sorts.

En ce qui concerne les jeunes sorciers, il va de soi qu'aucun sortilège pouvant servir à nuire ouvertement à son prochain ne sera enseigné au sein d'une école comme Poudlard, sauf dans le cas de sorts pouvant servir de légitime défense. Toute pratique de la magie comporte des risques et le conseil disciplinaire de l'école jugera au cas par cas des pratiques douteuses exercées au sein d'un établissement scolaire.

Comment ça marche ?

La magie est une énergie. On vous l'a déjà dit. Une énergie peut être canalisée, mais pas réellement stockée sous cette forme. Un jeu où la magie existe devra cependant se hasarder à ignorer certaines règles de la physique, nous nous excusons déjà auprès des puristes. Que se passe-t-il lorsqu'un sorcier utilise la magie ? Son esprit canalise la magie ambiante et la modèle par la seule force de sa volonté en une forme qui aura un effet. L'exercice est relativement compliqué et les sorciers ont donc développé au fil des siècles des techniques permettant de le rendre plus accessible, moins contraignant. Les sorciers qui utilisent encore cette forme de magie primale emploie ce que l'on

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

appelle la magie non verbale. Nous y reviendrons.

De nos jours, les sorciers utilisent conjointement deux techniques pour faciliter l'usage de la magie, c'est-à-dire la transformation de l'énergie magique en une forme donnée qui produira l'effet voulu. Ces deux techniques sont l'emploi de la baguette et la prononciation d'une formule magique.

L'emploi de la baguette permet d'aller titiller physiquement l'énergie magique et de la modeler comme le ferait un sculpteur avec de l'argile. La pointe de la baguette entre en contact avec l'énergie magique et grâce à des mouvements plus ou moins complexes, le sorcier donne à la magie la forme d'un canevas. Ce canevas doit ensuite être activé par la voix du sorcier. Le choix des syllabes et de l'intonation ne doit rien au hasard. Ce sont ces sons-là, prononcés avec le plus de justesse possible, qui activeront le canevas créé par la baguette en le traversant de part en part. C'est alors que l'énergie magique s'activera et que le sortilège voulu sera lancé. Sans recourir à ces artifices, le sorcier doit modeler le canevas par la seule force de son esprit et ensuite fournir un effort de concentration intense pour propulser sa volonté à travers le canevas. De nos jours, seuls de rares initiés emploient encore cette technique ancestrale, très exigeante mais qui a l'avantage de la discrétion (on n'emploie pas de baguette, il n'y a pas d'éclair de magie et on demeure silencieux). Les plus grands sorciers de notre ère emploient tous la nouvelle méthode.

Comme il est possible de combiner à l'infini une grande variété de canevas et de syllabes sur des intonations

différentes, on comprend vite qu'il peut exister une infinité de sortilèges. Bien entendu, la plupart des combinaisons ne fonctionnent tout simplement pas et le risque de produire un effet magique inconnu par hasard, en faisant n'importe quoi avec sa baguette et en prononçant des inepties est plutôt faible, voire inexistant.

Comment la baguette réussit-elle à modeler l'énergie magique ? La baguette en elle-même est un bout de bois ciselé dans lequel a été introduit un élément magique, c'est-à-dire une certaine quantité de matière ayant une affinité spéciale avec l'énergie magique. C'est cette matière, rendue plus puissante par le bois qui l'entoure, bardée de sortilèges spéciaux, qui peut titiller l'énergie magique et l'enrouler comme un pinceau sur la palette d'un peintre.

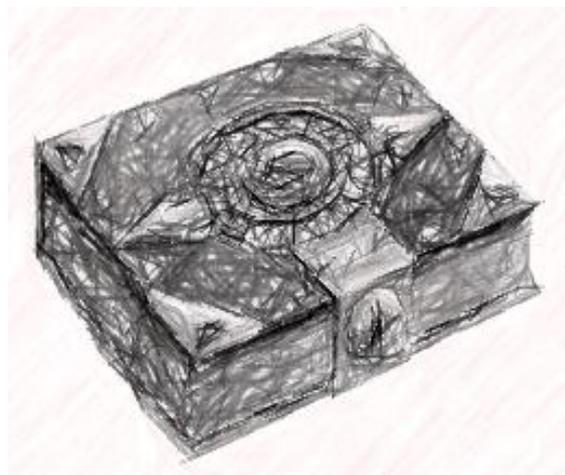
La voix, l'intonation et les syllabes activent le canevas magique tracé par la baguette en utilisant les ondes sonores. Le processus est complexe et pas toujours compris de nos jours, mais il a fait ses preuves et est unanimement employé. Le fait que seuls les sorciers soient capables de lancer des sorts doit induire qu'il y a quelque chose dans leur voix qui permet l'activation de ce canevas.

Apprendre la magie

On ne devient pas sorcier. On nait sorcier. Cette réalité est indiscutable. Bien que nombreux soient les moldus à s'être essayé à des expériences plus ou moins hasardeuses, aucun n'est devenu sorcier au terme de celles-ci. Mais naître sorcier ne signifie pas que l'on devient un puissant lanceur de sorts. Si tous les

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

sorciers sont capables de canaliser l'énergie magique, ils ont besoin d'un enseignement pour apprendre à la contrôler et à la plier à leur volonté. Si un sorcier était élevé au milieu des Moldus, sans rien savoir de la magie (comme un certain Harry Potter), il serait capable de créer des phénomènes étranges autour de lui lorsqu'il se met en colère ou lorsqu'il éprouve des émotions fortes. Mais cet usage instinctif et incontrôlés est également dangereux pour le sorcier lui-même. C'est pourquoi de gros efforts ont été consentis pour repérer les sorciers nés de parents moldus.



Les enfants de moins de onze ans ne sont pas autorisés à pratiquer la magie en dehors d'un encadrement strict, mais de petits exercices sont généralement proposés aux parents pour que leurs enfants apprennent à canaliser et à contrôler l'énergie, du moins pour apprendre à ne pas l'utiliser. Avant les sinistres événements narrés dans la saga de Harry Potter, ces règles étaient relativement strictes. Pourtant, des enfants réussissaient à débarquer en première année à l'école de sorcellerie en maîtrisant l'un ou l'autre sort mineur. De nos jours, l'exemple des élèves

débrouillards qu'étaient les héros de Poudlard a servi de leçon et il n'est pas rare qu'un enfant arrive à l'école en disposant de quelques sorts de base. La chose est même encouragée, quoique toujours limitée à la sphère privée.

Il existe quantité d'écoles de magie dans le monde, mais seules trois écoles semblent avoir acquis une réputation universelle : Poudlard, bien entendu, mais aussi Beauxbâtons, en France, et Durmstrang, en Russie. Les écoles de magie sont organisées selon un schéma propre à chacune d'elles et leur projet pédagogique peut varier du tout au tout. Cependant, les bases y sont généralement les mêmes. Des sorciers émérites transmettent leur savoir aux jeunes gens dans le cadre de cours dont les programmes sont soumis aux ministères de la Magie dans chaque pays. Il y a des cours pour chaque courant magique important, mais aussi sur l'histoire du monde des sorciers ou sur l'étude des créatures magiques. Contrairement à quelques autres écoles qui mènent de front un programme magique et un programme classique (fait de cours de langue, de mathématiques et de sciences conventionnelles), Poudlard et les autres grandes écoles n'enseignent que la magie. A charge des parents de pourvoir à l'éducation « classique ». C'est sans doute pourquoi les élèves qui en sortent font souvent de bien meilleurs sorciers que dans les autres établissements. Cela explique aussi pourquoi, sans doute, il existe une telle division entre la société des sorciers et celle des Moldus. Un Moldu que l'on accepterait au sein de l'enceinte du château serait sans doute aussi perdu qu'un sorcier que l'on parachuterait au cœur de Londres, dans

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

un quartier normal, dans un supermarché ou dans une station de métro. L'intérêt pour le monde des Moldus ne date que de quelques années en Angleterre et des cours sur l'Histoire des Moldus ou encore « Vie et mœurs des Moldus » ne sont donnés que depuis peu au collège. Cela permet à des sorciers diplômés de se reconverter dans le monde des Moldus, une fois leurs études terminées. Une tendance encore marginale mais qui tente de plus en plus de jeunes gens.

Les systèmes d'évaluation des élèves varient une nouvelle fois d'un établissement à l'autre, bien qu'ils soient soumis aux ministères de la Magie. En règle générale, on assiste à des examens théoriques ou pratiques de la même façon qu'ils peuvent se produire dans les écoles normales. Autrefois, il n'était toutefois pas rare que pour accéder à l'année d'étude suivante, un élève soit confronté à une série d'épreuves pour le moins dangereuses, comme se procurer des œufs de dragon, vaincre des créatures maléfiques ou lever les malédictions qui planaient sur des communautés isolées. Un résidu de cette époque révolue subsiste toutefois sous la forme d'un tournoi interscolaire, le Tournoi des Trois Sorciers, bien qu'en raison de sa dangerosité, il ait été annulé plusieurs années de suite pour être remis au goût du jour lorsque Harry Potter était à Poudlard. Depuis lors, et depuis l'événement tragique qui y survint, le Tournoi est fortement réglementé et les épreuves les plus difficiles en ont été exclues, ce qui ne le rend pas facile pour autant. Des systèmes de contrôle magiques existent pour arrêter les épreuves dès qu'un élève est mis trop

sérieusement en difficulté ou si sa vie est menacée.

Mécanique magique

En termes de règles de jeu de rôle, la magie fonctionne presque comme n'importe quelle action. Pour obtenir le résultat escompté, il faudra effectuer un test, souvent sur base de la tête et de la compétence magique appropriée. La difficulté sera évaluée en fonction de l'effet désiré. Chaque utilisation de magie coûtera des points de la jauge de magie.

Il existe plusieurs compétences magiques décrites au chapitre sur la création des personnages. Pour rappel, les compétences « magiques » sont *Arithmancie*, *Bureaucratie magique*, *Astronomie*, *Connaissance des sorts*, *Divination*, *Herbologie*, *Histoire de la magie*, *Légendes*, *Lecture des runes*, *Potions*, *Sorcellerie* et *Vol en balai*. Certaines sont purement théoriques ou peuvent être utilisées comme telles. Dans ce cas de figure, aucun point de magie ne sera dépensé. Si la Sorcellerie est employée quand on lance un sort, ce qui provoquera la perte de points de magie, elle est aussi utilisée pour déterminer quel sort vient d'être employé par un autre sorcier, ce qui ne requiert alors la perte d'aucun point. Dans ce chapitre, nous ne nous attarderons pas sur l'emploi théorique de ces compétences, mais bien sur leurs aspects pratique et magique.

Lancer un sort

Pour le commun des sorciers, les sorts sont des phénomènes magiques

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

savamment orchestrés. Pour les lancer, un sorcier doit être capable de s'en remémorer la formule, de la prononcer correctement, d'exécuter le bon geste de baguette et de disposer des ressources magiques nécessaires pour parvenir à ses fins. Si le personnage connaît le sortilège à lancer, il s'agira d'un test en tête et Sorcellerie pour ce qui est de se remémorer la formule, de la prononcer correctement et d'exécuter le bon geste de baguette. Plus un sort est difficile, plus le nombre de succès requis sera élevé, dépassant parfois les trois succès du mode « difficile ». En effet, certains sorts ne sont accessibles qu'à des sorciers disposant d'un score de tête dépassant la moyenne. Ainsi, un sort particulièrement compliqué peut requérir la somme de six ou sept succès pour être réussi, alors qu'un personnage débutant ne pourra pas dépasser 3 en « tête », et donc ne pourra pas lancer plus de 3D. Si le sort est lancé avec succès, il consomme alors les points de magie prévus dans la fiche du sort. Nous y reviendrons. Les effets spéciaux du sort prennent alors vie et on peut les appliquer normalement.

Les points de magie

Les sorts consomment l'énergie canalisée dans le corps du sorcier. On les récupère de la manière indiquée au chapitre sur la récupération. Lorsqu'un sorcier n'a plus assez de points de magie pour lancer le sort désiré, il se trouve confronté à un choix. Soit il décide de ne pas lancer le sort, sentant qu'il n'en serait pas capable, soit il décide de payer le coût additionnel en points de vie, représentant le fait qu'il va puiser dans ses ressources vitales de quoi alimenter son sortilège. Le processus

n'est pas sans risque. En effet, les points de vie perdus de cette façon ne sont JAMAIS récupérés (enfin, en magie, il ne faut jamais dire « jamais », mais c'est l'idée).



Baguettes et points de magie

Pour rappel, une baguette magique permet également de constituer une réserve de points de magie pour le sorcier. Toute baguette, en fonction de l'essence dont elle est faite, possède une « capacité magique ». C'est le nombre de points de magie dont elle est chargée. Le sorcier peut à tout moment décider de puiser dans cette réserve lorsqu'il lance un sort (et seulement lorsqu'il lance un sort) plutôt que de perdre des points de sa jauge de magie. Mais à chaque fois qu'il le fait, il doit tester la solidité de sa baguette donc l'équilibre magique est perturbé. Lancez 2D6. Le résultat doit être inférieur ou égal à la solidité de la baguette. Si le résultat affiché par les dés est supérieur, la baguette se brise et

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

devra être réparée par un professionnel.
Elle sera inutilisable en attendant.



Les rituels collectifs

Il arrive que plusieurs sorciers se rassemblent pour mener à bien des incantations particulièrement complexes ou nécessitant la perte d'un grand nombre de points de magie. On appelle de telles pratiques des rituels collectifs. L'idée est de répartir la charge magique sur tous les participants, augmentant les chances de succès et évitant de se retrouver trop vite à court de points de magie. Ces rituels sont rares mais également très efficaces. Lorsqu'un tel rituel est mené, chaque sorcier doit réussir un test normal (deux succès) en tête et en Sorcellerie. Tous les sorciers ayant réussi ce test permettent de réduire la difficulté globale du sort de 1. Les rituels doivent être orchestrés par un « invocateur ». C'est le sorcier qui effectuera le test en tête et Sorcellerie final. Une fois la difficulté modifiée (et jamais inférieure à 1), c'est à l'invocateur de réussir ce nouveau test en fonction de

la nouvelle difficulté. Son succès sera celui du sort. La perte de points de magie sera répartie le plus équitablement possible entre les participants, l'invocateur prenant éventuellement à sa charge le point additionnel en cas d'impossibilité d'arriver à un compte juste. S'il n'y a pas assez de points de magie pour que tout le monde puisse en payer un, on en dépense quand même un par personne.

La magie non verbale

Lancer un sort sans avoir recours à sa formule et à l'intonation idoine est compliqué, mais pas impossible. Il est même envisageable de lancer un sort sans avoir recours à sa baguette magique. Quel en est l'intérêt ? Même si elle est marmonnée, la formule d'un sort doit être prononcée et émet donc du bruit. Ce n'est pas très pratique lorsque l'on veut lancer discrètement un sort, par exemple au sein d'une foule ou dans le dos d'un autre sorcier. Les mouvements de baguette peuvent également trahir un lanceur de sorts, d'autant plus que la baguette prend parfois des teintes étranges au moment du lancement. De plus, on se retrouve parfois les mains liées dans le dos et bâillonné, dans l'incapacité de recourir à la magie de manière conventionnelle. Comment ça marche ? Lorsqu'un sorcier désire recourir à de la magie non verbale, il doit tout simplement augmenter la difficulté du sort. Un sort de difficulté 4 lancé sans prononcer un mot verra sa difficulté passer à 5 et même à 6 s'il est aussi lancé sans baguette. Notez que l'on peut conserver la parole mais se passer de la baguette en augmentant la difficulté de 1. Si l'augmentation de

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

difficulté est impossible, le nombre de succès requis augmentera. Par exemple, un sort de difficulté 6 lancé sans ouvrir la bouche demandera 2 succès pour être couronné de succès, ou 3 s'il est aussi lancé sans baguette.

Pour éviter les mauvaises surprises, la magie non verbale est généralement interdite à Poudlard. Sa pratique discrète la rend particulièrement douteuse et hypocrite.

Occlumancie

L'occlumancie est une pratique magique relativement compliquée qui pourrait être présentée comme une résistance aux attaques magiques. Initialement, elle n'était pratiquée que par de rares maîtres appelés occlumens, mais sa pratique s'est considérablement répandue de nos jours suite aux sinistres événements de la saga et des cours d'occlumancie sont donc prodigués au sein de l'école de Poudlard. A l'origine, l'occlumancie consistait à fermer son esprit contre toute tentative d'intrusion magique. Certains sorciers disposent en effet de sorts capables de sonder l'esprit de leurs ennemis afin d'y puiser des secrets bien gardés, secrets que les occlumens se sont montrés capables de préserver. De nos jours, l'art compliqué de l'occlumancie a été étendu pour aider à résister à toute forme de magie. Nous allons voir comment.

Pour résister à un sort, il faut tout d'abord être conscient que le sort est lancé contre soi. Si l'on est pris par surprise ou si l'on a aucun moyen d'être informé de la tentative de lancement de sort avant qu'il soit trop tard, on ne peut

évidemment pas tenter d'y résister. Si on peut se préparer, on peut faire appel à l'occlumancie. La résistance ne s'applique alors qu'une fois le sort adverse lancé avec succès. Si la fiche du sort indique qu'il est possible d'y résister (oui ou non), alors la cible peut tester son cœur et sa Sorcellerie. Elle doit, pour résister au sort, obtenir autant de succès que le lanceur de sort sur son test. Il « suffit » d'égaliser le nombre. Cela signifie que les sorts particulièrement bien lancés ne peuvent être contrés en aucune façon...



<http://www.educationalcoloringpages.com>

Apprendre des sorts

Apprendre un nouveau sort est un processus long et difficile. Au premier abord, il peut sembler qu'apprendre une formule et un mouvement de baguette, cela se fait en quelques minutes, mais c'est loin d'être aussi simple. En effet, pour que le sort fonctionne, il faut que

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

tout soit fait à la perfection. Une intonation un peu basse et le sort échoue. Un mouvement de baguette un peu lâche et le sort échoue. Mais ce n'est pas tout. On dit que la baguette choisit son sorcier. Il en va du même processus pour les sorts. Un sort doit être en quelque sorte « apprivoisé » par le sorcier. Tout cela pour vous dire que même les meilleurs élèves de Poudlard ne peuvent pas apprendre une infinité de sorts. Il y a deux méthodes pour apprendre de nouveaux sorts : en suivant des cours et en apprenant par soi-même.

- **En classe** : les professeurs des écoles de magie sont là pour apprendre des sorts à leurs élèves. Du moins, en partie. Ils prendront le temps d'expliquer les choses de façon à ce qu'elles soient comprises, ont une certaine expérience dans l'enseignement et leurs méthodes sont éprouvées. Le programme du ministère de la Magie propose chaque année une liste de sorts utiles, mais chaque professeur est libre d'en apprendre d'autres si le cœur lui en dit. En gros, c'est au meneur de jeu de décider quels sorts seront enseignés à ses joueurs. Il faut évidemment savoir quel est le ton de votre campagne. Enseigner à vos personnages des sorts qui favorisent la pousse des plantes s'ils n'en auront jamais besoin en cours de partie, c'est une perte de temps (ou un moyen de signifier aux joueurs que leurs sorciers n'apprendront rien en classe). Par contre, si vos personnages ont impérativement besoin d'un sort précis pour les besoins de votre

scénario, il serait un peu trop facile de le leur apprendre aux cours suivant. Bref, voyez ce qui est le mieux pour vous, pour la crédibilité de votre histoire mais aussi pour les personnages. Les sorts enseignés en classe seront connus des joueurs au bout d'un certain temps. En moyenne et au rythme habituel des cours, on peut apprendre un nouveau sort tous les mois, à peu près. Aucun test ne sera nécessaire pour les acquérir. Le fait de connaître un sort ne signifie cependant pas qu'on peut le lancer avec succès (par exemple si on ne peut pas atteindre le nombre de réussites requises). Mais il est impératif de connaître le sort pour essayer de le lancer.

- **En autodidacte** : apprendre un sort par soi-même implique que l'on ait à sa disposition une documentation suffisante ou le grimoire d'un sorcier plus savant. Les notes d'un professeur, volées dans son bureau, peuvent aussi faire l'affaire. Mais sans l'aide d'un professeur, apprendre un sort est beaucoup plus difficile et ne va pas de soi. Il faut tout d'abord réunir tous les éléments informatifs : formule, intonation, schéma des mouvements de baguette. Un premier test en tête et Connaissance des sorts sera nécessaire, la difficulté se rapportant à la complexité du sort ou la clarté des documents rassemblés. Une fois ce test réussi, le vrai travail peut

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

commencer. En cas d'échec, il faut compter une journée complète de travail pour essayer de comprendre ce que l'on a devant soi. L'élève devra alors passer de nombreuses heures à tester le sort (tête et Sorcellerie) pour s'assurer qu'il peut le lancer. Il doit obtenir un total de six réussites réparties sur une semaine complète pour considérer que le sort est acquis. A chaque échec, une réussite est gommée, car l'élève commence à douter. Par échec, comptez aussi un jour de plus pour la totalité de l'épreuve.

Exemple : un élève cherche à apprendre un nouveau sort trouvé dans un vieux journal intime. Les notes sont claires et très didactiques. Le meneur de jeu estime donc le test tête et Connaissance des sorts « facile ». Le joueur lance les dés et totalise deux succès, c'est dans la poche. A partir de là et pendant au moins une semaine, l'élève va tester le sort. Il doit réussir six fois, sachant que chaque échec gomme un succès et prolongé d'un jour la durée. Il échoue les deux premières fois, puis réussit six fois. Mais comme il a échoué les deux premières fois, il ne compte que quatre succès. Il poursuit donc son effort : échec. Il tombe à trois succès. Suivent trois réussites. C'est en ordre ! Au total, il aura passé une semaine et trois jours (trois échecs) à tester le sort, mais maintenant, il peut l'ajouter à son propre grimoire.

Créer ses propres sorts

Immanquablement, les sorciers voudront créer leurs propres sorts. Soit ils ignorent qu'un sort existe déjà mais savent de quoi ils ont besoin, soit ils ont trouvé le bon filon et espèrent devenir célèbres en créant un sort qui portera peut-être leur nom. Ou pas. Ce n'est évidemment pas chose aisée. Pour créer un sort de toutes pièces, il faut en premier lieu savoir exactement ce que l'on veut. Le meneur de jeu est invité à décourager tout projet qui ne soit pas réfléchi et analysé par le personnage. L'idée que l'on se fait d'un sort doit être la plus précise possible. Ensuite, le sorcier devra trouver la bonne formule, celle dont les mots vont canaliser l'énergie magique autour de leurs syllabes et aussi déterminer quelle en sera la prononciation exacte. La formule correctement prononcée est le prisme à travers lequel l'énergie magique va transiter. Il faudra ensuite établir quel mouvement de baguette sera employé, excluant tous les autres mouvements déjà utilisés en sorcellerie, le tout en adéquation avec ce que le sort est supposé produire. Enfin, une fois tous ces paramètres rassemblés et convenus, il sera grand temps de tester le sort pour évaluer ses éventuelles failles et y remédier, et s'assurer qu'il repose sur des bases stables et que ses éventuels effets ne doivent rien au hasard (ou si peu). La procédure, schématisée, sera donc la suivante :

- Test en tête et Connaissance des sorts pour trouver la formule. Trois succès requis. Trois jours de travail. Chaque succès en plus

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

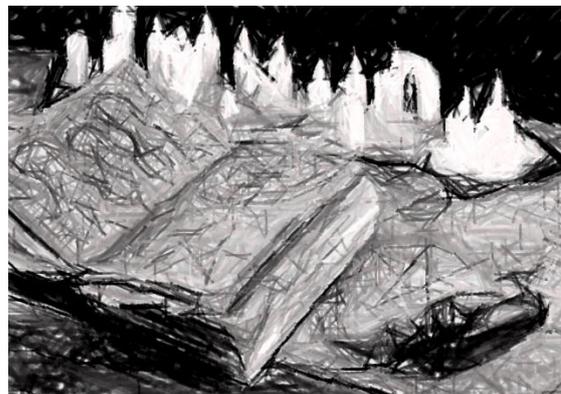
diminue d'un jour la durée du travail, jusqu'à un minimum d'un jour.

- Test en cœur et Connaissance des sorts pour trouver l'intonation. Trois succès requis. Chaque succès en plus diminue d'un jour la durée du travail, jusqu'à un minimum d'un jour.
- Test en mains et Connaissance des sorts pour trouver le bon mouvement de baguette. Trois succès requis. Chaque succès en plus diminue d'un jour la durée du travail, jusqu'à un minimum d'un jour.
- Un test en tête et Sorcellerie par jour pour tester le sort. Dix succès consécutifs (donc au moins dix jours) sont requis pour que le sort soit considéré comme créé. A ce stade, c'est le meneur de jeu qui fixe la difficulté du lancement en fonction du sérieux du travail fourni et de la difficulté réelle du sort.
- Une fois le sort lancé dix fois consécutivement avec succès, il est reconnu comme effectif et peut être couché dans le grimoire du personnage. Le meneur de jeu décide de la formulation exacte de ses effets et peut s'il le désire modifier sa difficulté de lancement par rapport à la période de test. C'est le meneur qui remplit la « fiche » du sort, pas le joueur. Si le sort peut être rendu public, le sorcier pourrait bien recevoir les honneurs de ses pairs, si le sort se montre toutefois intéressant et unique en son genre. Quantité de sorciers ont

déchanté quand, après tant d'efforts, on leur a rétorqué que le sort existait déjà sous un autre nom.

Des sorts pour le meneur

Le meneur de jeu a-t-il le droit de créer des sorts qu'il se réserve par la suite, en rendant l'accès impossible à ses joueurs ? Dans le même ordre d'idée, peut-il créer des sorts à la volée, en cours de partie, pour justifier certains phénomènes inexpliqués ? La réponse est OUI dans les deux cas. Le meneur de jeu a tous les droits, après tout. Néanmoins, gardez à l'esprit que les joueurs ont de la mémoire et se souviendront de votre tour de passe-passe. Ils peuvent se renseigner sur l'existence d'un tel sort par la suite et, qui sait, vouloir l'apprendre ou le reproduire par leurs propres moyens. Veillez donc, à un moment, à rédiger la fiche des sorts que vous créez afin d'en conserver une forme canon.



Le grimoire des sorciers

Il existe, dans le monde des sorciers, une méthode reconnue pour cataloguer les sortilèges : la retranscription dans LE grimoire. Si chaque sorcier peut rédiger

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

son propre grimoire, quand on parle DU grimoire, on fait référence à un ouvrage bien précis dont les volumes officiels remplissent des salles entières au ministère de la Magie. Le grimoire est au monde des sorciers ce que les codes de lois sont au monde des avocats : l'ouvrage de référence absolue, où chaque virgule compte et où chacun ira puiser la fiche officielle d'un sort. C'est une partie seulement de ce grimoire que l'on va vous proposer ici.

Chacun des sortilèges qui s'y trouve répertorié l'est sous la forme d'une fiche précise reprenant les données suivantes :

Nom, école : le nom usuel du sortilège et l'école à laquelle il appartient : les Apparitions (A), les Enchantements (E), les Illusions (I) et les Métamorphoses (M).

Formule : la formule à prononcer, retranscrite avec les accents pour aider à la prononciation.

Difficulté : le nombre de succès requis pour lancer le sort.

Points de magie : le nombre de points de la jauge de magie consommés lors du lancement du sort.

Résistance : est-il possible de résister au sort, oui ou non.

Effet visuel : que voit-on lorsque le sort est lancé ? La baguette s'allume-t-elle ? Une décharge d'énergie magique est-elle visible ? Cela fait-il du bruit ?

Effet magique : quels sont les effets du sort une fois lancé ? A quoi sert-il ?

Les quatre familles de sorts

Au fil des années, les sorciers ont regroupé la totalité des sorts existants en quatre grandes familles et depuis lors, chaque sort créé par un sorcier vient rejoindre l'une de ces familles. Bien entendu, cette catégorisation fait débat au sein de la communauté, mais dans l'ensemble, cette répartition se tient et tout le monde l'utilise. Les quatre grandes familles sont les Apparitions, les Enchantements, les Illusions et les Métamorphoses. Pour rappel, certaines baguettes se montrent plus efficaces pour le lancement de sorts appartenant à l'une des quatre familles. N'oubliez pas d'en tenir compte au moment de faire usage de la magie...

- **Apparitions** : ce sont des sorts qui créent quelque chose à partir de rien et qui demandent donc une certaine maîtrise de la magie, mais aussi de ses conséquences. En effet, si tous les sorciers créaient à profusion des objets volumineux, le monde s'écroulerait bientôt sous son propre poids. Les Apparitions ne sont enseignées qu'à partir de la sixième année, sauf cas exceptionnels. Un sort qui permet au sorcier de créer quelque chose de toute pièce, à partir du néant, fera sans doute partie de cette école.
- **Enchantements** : ces sortilèges modifient les caractéristiques d'un objet ou d'un être vivant, lui en attribuent de nouvelles ou au contraire, leur en enlève. Ce sont les sorts les plus fréquents, car ils

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

modifient la réalité et œuvrent donc à partir du réel.

- **Illusions** : ces sortilèges abusent les sens, même s'ils peuvent les abuser tous en même temps. Ils ne créent rien de durable, mais l'illusion est parfois si réelle qu'on peut se prendre les pieds dedans. Le cerveau humain, celui des moldus comme celui des sorciers, peut se persuader que quelque chose existe si tous ses sens le lui disent.
- **Métamorphoses** : ce sont des enchantements particuliers qui modifient avant tout l'apparence des choses sans toutefois altérer leur nature profonde, l'essence. Un rat transformé en verre à pied reste un rat qui peut, un jour, retrouver son apparence et continuer sa vie de rat.

Sorts de première année

Accio (Enchantement)

Formule : Accio

Difficulté : 2

Points de magie : 1

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier s'illumine d'un reflet bleuté. S'il le désire, le sorcier peut également porter cet effet sur l'objet visé, mais ce n'est pas automatique.

Effets magiques : ce sort est utilisé pour attirer un objet à soi en le faisant léviter sur une courte distance. Il ne peut soulever que des objets d'un poids égal au cœur du sorcier en kilos sur une distance égale au cœur du sorcier en mètres. Dès

que l'objet touche un obstacle, le sort est rompu. La baguette du sorcier doit rester braquée sur l'objet pour maintenir le sortilège jusqu'à expiration. Lorsque le sorcier le désire, il peut interrompre son sortilège, mais ne peut en aucun cas le maintenir plus longtemps que son cœur en minutes. Le sort inverse s'appelle Expulsion.

Alohomora (Enchantement)

Formule : Alohomora

Difficulté : 2

Point de magie : 1

Résistance : non

Effets visuels : la serrure visée sera illuminée d'une courte décharge électrique.

Effets magiques : ce sort permet d'ouvrir des serrures simples comme des serrures de portes ou de cadenas à clé, mais pas des serrures complexes comme celles des coffres de banque ou des cadenas à combinaison. Les serrures fermées magiquement sont insensibles à ce sort.

Aparecium (Illusion)

Formule : aparecium

Difficulté : 1

Point de magie : 1

Résistance : oui

Effets visuels : la surface étudiée s'illumine de bleu.

Effets magiques : ce sort est utilisé pour révéler ce qui est caché par magie, comme les objets ou les personnes invisibles ou les encres magiques sympathiques. Il doit être lancé sur une zone déterminée ou sur un objet.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Bloclang (Enchantement)

Formule : bloclang

Difficulté : 2

Points de magie : 2

Résistance : oui

Effets visuels : l'extrémité de la baguette du lanceur s'illumine de rouge.

Effets magiques : la langue de la cible vient se coller dans le haut de son palais, l'empêchant de parler pour une durée égale au cœur du sorcier en heures. La cible peut, tout au plus, produire des onomatopées comme « aaaaah, mmmh, oooooh » pendant toute la durée du sort. Essayer de comprendre quelqu'un qui tente de parler avec la langue collée au palais demande un test en tête et en Observation avec une difficulté de 3.

Brakium Emendo (Enchantement)

Formule : brakium émendo

Difficulté : 2

Points de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de bleu.

Effets magiques : ce sort rend n'importe quel solide mou comme du beurre. L'objet désigné ne fond cependant pas et reste bien en place, mais on peut ainsi le traverser ou le modeler à sa guise. Une fois le sort terminé, l'objet retrouvera sa solidité et sa forme initiales. L'effet dure une minute par point de cœur du sorcier.

Changement de Couleur (Illusion)

Formule : coloris mutantis

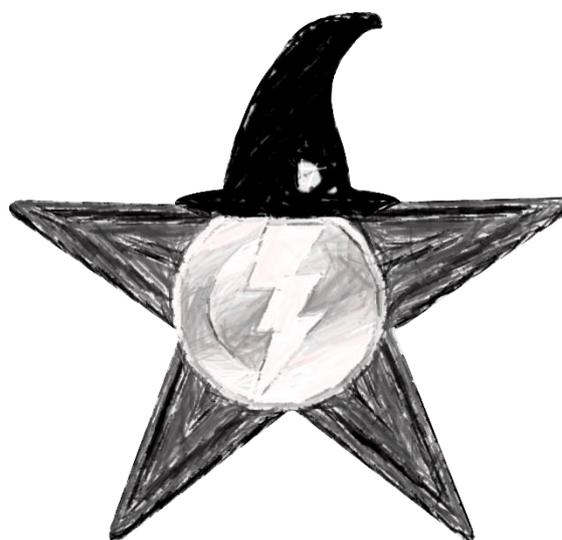
Difficulté : 1

Point de magie : 1

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette émet une faible lumière de la couleur désignée.

Effets magiques : le sorcier doit faire suivre sa formule de la couleur désirée. L'objet visé changera de couleur et la conservera pour une durée égale à son cœur en jours. Les êtres vivants ne sont que partiellement affectés par ce sortilège. Les mammifères, par exemple, ne voient changer de couleur que leurs cheveux et leurs poils.



Cheveux drus (Enchantement)

Formule : cappilis longis

Difficulté : 1

Point de magie : 1

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier voit son extrémité teintée de vert.

Effets magiques : ce sort fait pousser les cheveux et les sourcils de la cible d'une trentaine de centimètres par point de cœur du lanceur. S'ils sont coupés, ils repoussent automatiquement d'une longueur égale. Les effets du sort se prolongent autant d'heures que le lanceur dispose de points en cœur.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Collaporta (Enchantement)

Formule : collaporta

Difficulté : 2

Point de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : l'extrémité de la baguette du lanceur se teinte de rouge, tout comme la serrure visée.

Effets magiques : la serrure visée par le lanceur se referme automatiquement si elle était ouverte et ne peut plus être rouverte que par magie. Si le sort est lancé sur une porte sans serrure, elle se referme automatiquement si elle était ouverte, mais peut encore être défoncée.

Cracbadabum (Enchantement)

Formule : cracbadaboum

Difficulté : 2

Point de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : la baguette magique du sorcier voit son extrémité prendre une teinte rouge.

Effets magiques : l'objet visé, qui ne peut en aucun cas être vivant ni plus long que la baguette du sorcier, se brise en deux morceaux similaires, si possible. Peu importe sa solidité propre. L'objet ne peut pas être magique, sans quoi le sort reste sans effet.

Crâne Chauve (Enchantement)

Formule : cappilis deperdis

Difficulté : 2

Point de magie : 2

Résistance : oui

Effets visuels : l'extrémité de la baguette se teinte de vert et le crâne de la cible également.

Effets magiques : ce sort fait tomber tous les cheveux d'une personne. Ce sort ne fonctionne pas sur les poils des animaux. Les cheveux ainsi tombés repoussent plus facilement que s'ils étaient tombés naturellement. En une semaine, ils seront aussi longs qu'avant que le sort ne soit lancé.

Croche-pied (Illusion)

Formule : crocenpattus

Difficulté : 2

Point de magie : 1

Résistance : oui

Effets visuels : la pointe de la baguette magique du sorcier s'illumine de blanc.

Effets magiques : ce sort provoque le même effet qu'un croche-pied sur la cible désignée. On ne voit aucune jambe se tendre, mais la cible se cognera la sienne dans un obstacle invisible et devra réussir un test jambes et Athlétisme pour réussir à se maintenir debout.

Defodio (Métamorphose)

Formule : defodio

Difficulté : 2

Point de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : l'extrémité de la baguette semble s'élargir et s'illumine de bleu.

Effets magiques : ce sort permet d'élargir l'entrée d'un trou, d'une cavité, pour y laisser passer le lanceur de sort. A noter que ce sort n'élargit que l'entrée, par ce qui se trouve derrière. Dans le cas d'un terrier de lapin, par exemple, il en

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

élargirait l'entrée, mais ne permettrait pas au sorcier de s'engager dans la galerie. Sont considérés comme « entrées » les tunnels de moins d'un mètre de long. L'entrée retrouve sa taille initiale une minute après que le sorcier soit passé par là.

Dentesaugmento (Métamorphose)

Formule : densogéo

Difficulté : 2

Point de magie : 2

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte légèrement de jaune.

Effets magiques : ce sortilège fait pousser les dents de la cible d'une longueur d'à peu près vingt à trente centimètres. Les dents poussent de façon à ne pas empêcher les mâchoires de se refermer. Chez la plupart des êtres vivants, ce sont les canines ou les incisives qui grandissent, jamais les molaires. L'effet est un peu celui d'un tigre aux dents de sabre. Les dents de la cible reprennent leur taille initiale une heure après que le sort ait été lancé.

Deprimo (Enchantement)

Formule : deprimo

Difficulté : 2

Point de magie : 2

Résistance : oui

Effets visuels : l'extrémité de la baguette prend une couleur violacée.

Effets magiques : ce sort fait l'effet d'un souffle d'air sur une construction fragile, comme un château de cartes, une maquette, un mobile. La structure s'effondrera comme par magie. Et pour cause. Il existe une version plus

puissante de ce sort, appelée Deprimo Maximo. La difficulté passe à 4 et le nombre de points de magie perdus à 4 aussi. Il fait alors l'effet d'une bourrasque sur une structure plus résistante comme un mur de brique, une vieille grange, un échafaudage...

Descendo (Enchantement)

Formule : descendo

Difficulté : 2

Point de magie : 2

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier prend une teinte rosée.

Effets magiques : la cible désignée par la baguette du sorcier, être vivant ou objet inanimé, est ralentie dans sa chute pour se poser délicatement sur le sol. Si la cible n'est pas encore en train de tomber, cela vaut pour sa prochaine chute si elle a lieu dans les deux minutes qui suivent le lancement du sort. On peut éventuellement s'accrocher à la cible pour bénéficier de l'effet du sort.

Diffindo (Enchantement)

Formule : diffindo

Difficulté : 2

Point de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : l'extrémité de la baguette se teinte de mauve.

Effets magiques : ce sort permet de trancher des objets fins comme des fils, des cordes, mais pas sur des êtres vivants. Cela fonctionne par contre sur la matière organique inerte comme les toiles d'araignées.

Duro (Enchantement)

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Formule : duro

Difficulté : 2

Point de magie : 1

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier brille d'une lumière jaune.

Effets magiques : ce sortilège permet de durcir instantanément une matière molle ou malléable comme une feuille de papier, une tapisserie ou une boule de neige. L'objet retrouvera sa consistance normale après une heure.

Empiffrement (Enchantement)

Formule : baffris gloutonis

Difficulté : 2

Point de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier brille d'une lumière blanche.

Effets magiques : le sorcier qui lance ce sort augmente sensiblement le volume de son estomac, comme s'il venait de s'empiffrer.

Cela ne le nourrit pas, mais peut lui donner la sensation d'être rassasié.

Erigo (Enchantement)

Formule : éri-go

Difficulté : 2

Point de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de jaune.

Effets magiques : ce sort permet d'assembler un objet en pièces détachées dont aucune pièce ne manque. Cela peut servir pour les puzzles, les maquettes ou encore pour réparer des vases brisés.

Etirement (Enchantement)

Formule : prolongus

Difficulté : 2

Point de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de vert.

Effets magiques : la cible, généralement un bout de ficelle, une corde ou une serviette de bain, est magiquement étirée pour atteindre une taille jusqu'à trois fois supérieure à sa taille initiale. Ce sort ne fonctionne ni sur les êtres vivants, ni sur autre chose que du textile.

Expulsion (Enchantement)

Formule : expulso

Difficulté : 2

Point de magie : 1

Résistance : non

Effet visuel : la baguette du sorcier s'illumine d'un reflet bleuté. S'il le désire, le sorcier peut également porter cet effet sur l'objet visé, mais ce n'est pas automatique.

Effet magique : ce sortilège est utilisé pour repousser un objet le plus loin possible de soi par lévitation. C'est le sort inverse de celui d'Accio. Il agit par ailleurs de la même façon.

Failamalle (Enchantement)

Formule : failamalle

Difficulté : 1

Point de magie : 1

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier brille d'un jaune vif.

Effets magiques : ce sort très pratique est utilisé par les sorciers pressés de

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

partir en voyage. Il permet, s'il est lancé dans la bonne pièce et en présence d'une valise ouverte ou d'un sac de voyage, de faire ses bagages en peu de temps et par magie. Les vêtements préférés du sorcier s'empileront en bon ordre dans sa valise, sa brosse à dent et son dentifrice suivront, ainsi que tous les objets utiles présents dans la pièce.



Flambios (Illusion)

Formule : flambios

Difficulté : 1

Point de magie : 1

Résistance : non

Effets visuels : l'extrémité de la baguette du sorcier vire au rouge.

Effets magiques : ce sort permet de tracer sur des objets inanimés des signes flamboyants qui se dissiperont d'eux-mêmes un jour après avoir été tracés. S'ils ont l'apparence des flammes, ces

symboles n'émettent aucune chaleur et ne détériorent en rien l'objet sur lequel ils sont tracés.

Folloreille (Enchantement)

Formule : folloreille

Difficulté : 2

Point de magie : 2

Résistance : oui

Effets visuels : la pointe de la baguette du sorcier se teinte de bleu.

Effets magiques : les oreilles de la cible commencent à s'agiter dans tous les sens, comme si elles étaient animées d'une vie propre. Les effets n'excèdent pas dix minutes et le sort est indolore.

Hominum Revelio (Illusion)

Formule : hominum révélio

Difficulté : 2

Point de magie : 1

Résistance : non

Effets visuels : la baguette magique du sorcier voit son extrémité se teinter de rose.

Effets magiques : ce sort permet de révéler la présence d'êtres humains dans un rayon de dix mètres par point de cœur du lanceur (un sorcier ayant un cœur de 4 peut révéler la présence d'individus dans un rayon de quarante mètres). Les humains apparaissent entourés d'une aura rose aux yeux du seul sorcier, même s'ils sont cachés ou derrière des obstacles.

Impervius (Enchantement)

Formule : impervius

Difficulté : 1

Point de magie : 1

Résistance : oui

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Effets visuels : le bout de la baguette du sorcier prend une teinte bleue.

Effets magiques : ce sort rend un objet insensible aux effets de l'humidité pour une période égale au cœur du lanceur en heures. Sur une feuille de papier, cela la rend imperméable. Sur une paire de lunettes, cela empêche les gouttes d'eau ou la condensation, la buée, de venir s'y coller. Sur un individu, ce sort permet de le faire passer « entre les gouttes » sans être mouillé. S'il est lancé sur quelqu'un avant de plonger dans un bassin, un lac ou en pleine mer, la personne flottera à quelques centimètres au-dessus de l'eau, incapable de s'immerger.

Intrusion (Illusion)

Formule : intrusium

Difficulté : 2

Point de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier ainsi que la zone délimitée par le sort sont entourées un bref instant d'une aura blanche.

Effets magiques : ce sort délimite une zone choisie par le sorcier qui sera protégée de toute intrusion par une alarme dont l'expression sera elle aussi choisie par le sorcier. Il peut s'agir d'un signal silencieux, entendu par le sorcier seul, ou d'une sonnerie stridente audible par tous. Le sorcier sera prévenu de l'intrusion où qu'il se trouve, même s'il est à des kilomètres de l'endroit désigné. Le sort doit cependant être lancé à l'endroit désigné. Son effet dure autant de semaines que le sorcier dispose de points de cœur.

Langue de plomb (Enchantement)

Formule : plombus lingua

Difficulté : 2

Point de magie : 2

Résistance : oui

Effets visuels : l'extrémité de la baguette du sorcier se colore en bleu.

Effets magiques : ce sort fait s'enrouler la langue de la cible dans sa bouche, ce qui a pour effet de l'empêcher de parler. Ce n'est pas douloureux, mais extrêmement ennuyeux. Le sort dure autant de minutes que le lanceur possède de points en cœur.

Lévitiation (Enchantement)

Formule : wingardium leviosa

Difficulté : 1

Point de magie : 1

Résistance : non

Effets visuels : aucun.

Effets magiques : ce sort permet de faire léviter un objet léger ou d'amortir la chute d'un corps plus lourd. Il s'agit d'un sort assez facile, enseigné souvent en premier lieu dans les écoles de magie.

Lumos (Illusion)

Formule : lumos

Difficulté : 1

Point de magie : 1

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier s'illumine à son extrémité d'une lueur blanche.

Effets magiques : une petite boule de lumière se forme à l'extrémité de la baguette du sorcier, éclairant sommairement l'obscurité, à la manière d'une petite lampe de poche. La lumière n'est pas très importante, mais suffit à voir dans un rayon de trois mètres autour

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

de la lueur. Le mot de pouvoir pour mettre un terme au sort est nox.

Oblitération (Illusion)

Formule : oblitero

Difficulté : 2

Point de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier prend à son extrémité une teinte orangée.

Effets magiques : ce sort a pour effet d'effacer les traces de pas laissées dans le sol, qu'il s'agisse de boue, de neige, de poussière ou de toute autre surface.

Periculum (Illusion)

Formule : periculum

Difficulté : 1

Point de magie : 1

Résistance : non

Effets visuels : la baguette se teinte de la couleur choisie par le sorcier.

Effets magiques : ce sort envoie à une vingtaine de mètres dans les airs une petite boule lumineuse servant à indiquer sa position comme un signal de détresse. Le magicien peut choisir la couleur de la petite boule.

Quatre-points (Illusion)

Formule : pointe au nord

Difficulté : 1

Point de magie : 1

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de bleu.

Effets magiques : ce sortilège permet au sorcier de savoir où se trouve le nord et

par conséquent les autres points cardinaux. Très utile si l'on est perdu.

Reparo (Enchantement)

Formule : reparo

Difficulté : 2

Point de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de blanc.

Effets magiques : ce sort a pour effet de réparer les petits objets usuels cassés. Il fonctionne de source sûre avec les lunettes. La difficulté du sort peut augmenter en fonction de l'éparpillement des pièces ou de la complexité de l'objet (comme une horloge, par exemple).

Sonorus (Illusion)

Formule : sonorus

Difficulté : 1

Point de magie : 1

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de jaune.

Effets magiques : grâce à ce sort, la voix du sorcier est amplifiée comme s'il parlait dans un haut-parleur. Très utile pour s'adresser à une grande foule ou pour commenter un match de Quidditch. On met un terme au sort en prononçant la formule « sourdinam ».

Vera Verto (Métamorphose)

Formule : vera verto

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier émet une petite étincelle verte.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Effets magiques : ce sort permet de transformer un petit objet ou un petit animal en verre à pied. Ce n'est que l'une des nombreuses applications de la magie de Métamorphose et c'est le premier sort que l'on apprend à ce cours.

Sorts de deuxième année

Allègement (Enchantement)

Formule : levitamobilis

Difficulté : 2

Points de magie : 2

Résistance : non

Effet visuel : la baguette du sorcier émet une légère lueur bleue.

Effet magique : ce sort diminue fortement le poids d'un objet, ou d'une série d'objets rangés dans un contenant comme un sac ou une valise. La cible devient alors aussi légère qu'une pomme et peut être transporté plus facilement. L'objet conserve cependant ses dimensions normales et demeure encombrant pour des manœuvres plus compliquées. La cible retrouve son poids normal dix minutes après avoir été déposé par le sorcier.

Amplificatum (Enchantement)

Formule : Amplificatum

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effet visuel : l'objet visé est entouré d'une aura rougeâtre le temps nécessaire à son agrandissement, mais perd cette aura une fois arrivé à la taille désirée.

Effets magiques : ce sort est utilisé pour agrandir un objet jusqu'à atteindre

trois fois son volume normal. Le sort marche sur des êtres vivants, mais est déconseillé sur les animaux et interdit sur les créatures intelligentes. On tolère son utilisation sur les plantes. L'objet grandit en conservant ses proportions, il ne gonfle pas. Il peut servir, par exemple, pour transformer un journal en affiche, une pâquerette en grande fleur, une balle de tennis en ballon de football... L'objet retrouve sa taille normale un nombre d'heure égal au cœur du sorcier plus tard. Certains sorciers l'utilisent sur des livres lorsqu'ils éprouvent des difficultés à déchiffrer les petits caractères.

Anapnéo (Enchantement)

Formule : Anapnéo

Difficulté : 2

Point de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier s'illumine d'une légère teinte rosée.

Effets magiques : ce sort de magie curative est utilisé pour dégager les voies respiratoires de quelqu'un. Il sert notamment en cas d'étranglement, par exemple lorsque quelqu'un a une arête coincée dans la gorge. La cible recrache alors ce qui bloquait et retrouve automatiquement une respiration normale.

Assurdiato (Illusion)

Formule : assurdiato

Difficulté : 2

Points de magie : 2

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de vert.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Effets magiques : ce sort est utilisé sur une zone. Toutes les personnes se trouvant dans cette zone à l'exception du lanceur de sort et d'une autre personne désignée par lui ont l'ouïe perturbée par un bourdonnement permanent. Ce sort permet par exemple d'avoir une conversation avec quelqu'un sans que quiconque d'autre puisse l'entendre.

Avis (Illusion)

Formule : avis

Difficulté : 2

Points de magie : 2

Effets visuels : un éclair de lumière jaune se produit au bout de la baguette du sorcier.

Effets magiques : une volée d'oiseaux apparaît dans un éclair jaune et se précipite vers la première sortie si le sort est lancé en intérieur. A l'air libre, les oiseaux disparaissent après quelques secondes seulement. Ce ne sont pas de vrais oiseaux, mais une illusion magique. Certains sorciers se servent de ces oiseaux pour choisir quel couloir emprunter lorsqu'ils sont perdus dans un labyrinthe. Notez que les oiseaux volent à tire d'aile et qu'il n'est pas facile de les suivre en intérieur.

Blocage (Enchantement)

Formule : blocus

Difficulté : 2

Points de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : un éclair bleu secoue la baguette du sorcier.

Effets magiques : ce sort permet de maintenir les choses en l'état, de les bloquer pour un temps égal au cœur du

lanceur en minutes. Cela permet, par exemple, de bloquer un mécanisme comme une horloge ou une alarme, ou encore d'arrêter les appareils électriques des moldus. Le sort prend fin dès que le mécanisme est touché par quelqu'un ou au terme du sortilège. Il ne fonctionne pas sur les êtres vivants.

Bloque-jambes (Enchantement)

Formule : locomotor mortis

Difficulté : 2

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier émet une faible lueur blanche.

Effets magiques : les jambes de la cible (ou ses pattes si c'est un animal) sont collées l'une à l'autre pendant toute la durée du sort, soit une minute par point de cœur du lanceur. La cible ne peut donc plus marcher ni courir et ne peut se déplacer au sol que par reptation ou en sautillant. Un test en jambes et Athlétisme difficile (trois succès) est requis pour savoir si la cible réussit à rester debout ou non.

Confundo (Enchantement)

Formule : confundo

Difficulté : 2

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effets visuels : l'extrémité de la baguette du sorcier se teinte de mauve.

Effets magiques : la cible visée perd temporairement ses repères et est sous l'effet d'une totale confusion. Elle perd autant de tours de jeu que le sorcier possède de points de cœur à se réorienter.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Conjonctivite (Enchantement)

Formule : conjunctivitis

Difficulté : 2

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier émet une vive lueur rouge.

Effets magiques : les yeux de la cible du sort deviennent douloureux et se remplissent de larmes. Toute action faisant appel à la perception visuelle sera pénalisée d'un malus de deux points pendant toute la durée du sort, celle-ci étant égale au cœur du lanceur de sort en heures.

Crache-limace (Enchantement)

Formule : crache-limace

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier lance un bref éclair vert.

Effets magiques : la cible du sorcier se met à cracher des limaces volumineuses qui apparaissent par magie dans le fond de sa bouche. Ces limaces sont une illusion très réaliste dupant tous les sens, mais elles disparaissent au terme du sort. Les effets durent autant d'heures que le sorcier possède de points en cœur.

Croissance (Métamorphose)

Formule : maxima flora

Difficulté : 2

Points de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette devient verte un court instant.

Effets magiques : la plante visée par le sorcier se met à pousser pour atteindre sa taille adulte si elle est sous forme de graine ou de simple pousse. Elle peut grossir jusqu'à atteindre trois fois sa taille si elle est déjà grande. Un arbre fruitier se mettra à porter de nouveaux fruits, quelle que soit la saison. Ce sort a également tendance à rendre les plantes carnivores et assimilées plus particulièrement agressives.

Disparition partielle (Illusion)

Formule : disaperto minimo

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier devient légèrement translucide.

Effets magiques : ce sort a pour effet de rendre un objet partiellement invisible. Il ne fonctionne pas sur les êtres vivants. La portion de l'objet qui est rendue invisible dépend uniquement de la volonté du sorcier, à condition que la disparition ne soit bel et bien que partielle. L'objet ne peut, au mieux, disparaître que de trois quarts de sa surface.

Engorgement (Métamorphose)

Formule : engrogium

Difficulté : 2

Points de magie : 3

Résistance : spécial

Effets visuels : la baguette du sorcier voit son extrémité se teinter de rouge.

Effets magiques : ce sort a pour effet de faire gonfler la langue de la cible de telle façon qu'elle risque de s'étouffer si elle échoue à un test en cœur et en

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Métabolisme. Certaines friandises sont enchantées avec une version inoffensive de ce sortilège, qui fait seulement gonfler l'extrémité de la langue pour indisposer le glouton.

Expelliarmus (Enchantement)

Formule : expelliarmus

Difficulté : 3

Points de magie : 1

Résistance : non

Effets visuels : ce sort produit une vive lumière rouge.

Effets magiques : ce sort est utilisé pour désarmer un sorcier et le priver de sa baguette magique. Il fut inventé par des duellistes. Il peut toutefois être utilisé à d'autres fins, pour faire lâcher prise à quelqu'un ou pour vider n'importe quel objet des mains d'un individu. L'objet expulsé retombe 1d6 mètres plus loin. La main qui portait l'objet ressent une vive chaleur, mais n'est pas brûlée.

Exime (Enchantement)

Formule : eximé

Difficulté : 2

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier émet une vive aura blanche.

Effets magiques : ce sort doit être complété par un type d'animal ou de créature magique. Il ne sera efficace que contre cette espèce. Il permet de repousser avec violence la créature désignée à une distance égale au cœur du sorcier en mètres. La cible sera alors étourdie un tour avant de pouvoir, éventuellement, reprendre son attaque. Aragna Exime permet ainsi de repousser

des araignées, même géantes. Cela ne fonctionne que sur un individu à la fois. S'il est utilisé contre des humains, ce sort s'appelle alors Everte Statim, mais répond aux mêmes règles.



Extinction (Enchantement)

Formule : ignifugus

Difficulté : 3

Points de magie : 1

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier émet une vive lueur bleue.

Effets magiques : ce sort permet au sorcier d'éteindre les feux non-magiques comme des feux de cheminée et le feu d'un dragon. Il ne répare pas les dégâts causés par les flammes, mais met un terme à tout risque d'incendie et d'extension d'incendie.

Gèle-flamme (Enchantement)

Formule : inflamus inocentus

Difficulté : 3

Points de magie : 1

Résistance : non

Effets visuels : aucun.

Effets magiques : ce sort, lancé sur un feu non-magique, rend ses flammes inoffensives. La sensation de brûlure est

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

remplacée par une agréable sensation de chatouillis. Ce sort était très prisé au moyen âge lorsque les sorciers et sorcières étaient traînées sur des bûchers.

Glacius (Enchantement)

Formule : glacio

Difficulté : 3

Points de magie : 1

Résistance : non

Effets visuels : l'extrémité de la baguette du sorcier prend une teinte argentée et se couvre de givre.

Effets magiques : le sorcier fait jaillir de sa baguette un courant d'air glacial capable d'éteindre une petite flamme ou de faire se déplacer des objets sur une courte distance. L'air étant réellement glacial, il peut aussi faire geler le contenu d'un verre d'eau ou refroidir un plat trop chaud.

Gonflage (Métamorphose)

Formule : enflatis

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier prend une couleur vermeille.

Effets magiques : ce sort fait gonfler un être vivant comme un ballon, le rendant aussi léger que l'air. L'opération est indolore, mais très inconfortable car les vêtements ne résistent en règle générale pas au gonflement. L'individu touché s'envole comme le ferait un ballon gonflé à l'hélium. L'effet ne dure qu'une heure par point de cœur du sorcier et il ne s'arrête pas d'une fois mais de façon dégressive. Si l'individu est en vol, il se

posera donc lentement au fur et à mesure qu'il se dégonflera.

Impassabilité (Enchantement)

Formule : inexpugnabilis

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du lanceur de sort prend une couleur mauve.

Effets magiques : ce sort dresse une barrière invisible entre deux pans de murs ou deux objets solides d'une surface maximale de huit mètres carrés. Il empêche tout objet, tout individu ou tout sortilège de franchir cet espace pendant toute la durée du sort. Cette durée est égale au cœur du sorcier en heures.

Jambecoton (Enchantement)

Formule : cotonis

Difficulté : 2

Points de magie : 2

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de rouge à son extrémité.

Effets magiques : ce sort affaiblit momentanément les jambes de la cible, qui vacillera avant de tomber si elle échoue à un test en jambes et Athlétisme avec de difficulté élevée (trois succès). Une fois atteinte, la cible ne peut plus se déplacer que très lentement, en s'appuyant sur les objets qui l'entourent. L'effet du sort dure un nombre de minutes égal au cœur du sorcier.

Levicorpus / Mobiliarbus / Mobilicorpus (Enchantement)

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Formule : lévīcorpus / mobiliarbus / mobilicorpus

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier émet une vive lueur blanche.

Effets magiques : ce sort permet d'élever un corps dans les airs, à quelques centimètres du sol, le rendant plus facile à transporter s'il est inconscient. La cible perd également le contrôle de son propre déplacement, ses pieds ne touchant plus le sol. Si elle est consciente, elle peut battre des bras et des jambes et essayer de s'accrocher quelque part, mais elle restera en l'air à moins que le sorcier n'en décide autrement ou que l'effet du sort cesse. Ce qui se produit au terme d'une période égale au cœur du sorcier en heures. Le mot de pouvoir pour mettre un terme au sort est liberacorpus.

Locomotor (Enchantement)

Formule : locomotor

Difficulté : 3

Points de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier voit son extrémité se colorer de vert.

Effets magiques : ce sort est l'un des nombreux sorts de locomotion. Il permet de déplacer des objets inertes sans se fatiguer, comme des valises, des paniers, des caisses... Une fois le sort lancé sur les objets désignés, ceux-ci s'envolent dans les airs et se dirigent là où le sorcier le souhaite à faible vitesse (celle de la marche d'un homme). Le sort doit être lancé pour chaque catégorie d'objets.

Obscuro (Illusion)

Formule : obscuro

Difficulté : 2

Point de magie : 1

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier est ornée de volutes sombres.

Effets magiques : ce sort fait apparaître une trace noire et opaque sur un mur, une surface, une fenêtre. Rien ne peut voir à travers cette trace tant qu'elle est maintenue. On s'en sert pour occulter des fenêtres ou pour empêcher des portraits enchantés de voir ce que l'on fait. L'effet ne dure qu'une heure par point de cœur du lanceur.

Petrificus Totalus (Enchantement)

Formule : petrificus totalus

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de rouge.

Effets magiques : à ne pas confondre avec le sort de Pétrification, ce sortilège joindra les bras de la cible le long de son corps et les jambes l'une à l'autre dans une position de raideur extrême. Le corps ainsi bloqué, la victime s'effondrera par terre, incapable de bouger le plus petit doigt. L'effet dure autant de minutes que le sorcier dispose de points de cœur.

Prior Incanto (Enchantement)

Formule : priori incantum

Difficulté : 3

Points de magie : 1

Résistance : non

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Effets visuels : les deux baguettes se colorent de bleu.

Effets magiques : ce sort est lancé sur une autre baguette pour savoir quel est le dernier sort à avoir été lancé par elle. Le nom du sort apparaît clairement dans la tête du lanceur, mais pas les circonstances exactes dans lesquelles il a été lancé.

Récurage (Enchantement)

Formule : récurage

Difficulté : 2

Points de magie : 4

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de blanc.

Effets magiques : ce sortilège particulièrement prisé par les sorciers méticuleux permet de mobiliser les outils ménagers d'une pièce pour les mettre au travail dans le cadre d'un grand nettoyage. Les bassines se remplissent d'eau, les serpillères épongent, les balais frottent, les peaux font briller... Le sort ne peut créer aucun objet, mais il se sert de ce qu'il a à portée. Les objets ne peuvent servir qu'à des tâches ménagères et on ne peut les détourner de leur mission pour les forcer à faire autre chose. Le déploiement des objets est proportionnel à la saleté de l'endroit. Pour une simple tache sur le sol, un torchon suffira.

Reducto (Métamorphose)

Formule : reducto

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de bleu.

Effets magiques : ce sort a pour effet de réduire la taille d'une créature ou d'un objet jusqu'à la ramener à la taille d'une poupée (plus ou moins 30 cm). L'effet du sort ne dure que quelques minutes, une par point de cœur du sorcier, mais permet par exemple à la cible de passer par un trou de souris ou d'être capturée sans opposer de résistance... Les créatures qui sont déjà plus petites qu'une poupée ne subissent aucun effet.

Rictusempra (Enchantement)

Formule : rictusempra

Difficulté : 3

Points de magie : 2

Résistance : oui

Effets visuels : l'extrémité de la baguette du sorcier prend une couleur jaune.

Effets magiques : la cible de ce sortilège est prise d'un fou-rire compulsif, la rendant incapable de faire quoi que ce soit d'autre que rire plié en deux pendant autant de tours que le sorcier qui la lancé le sort possède de points de cœur. Le rire est inoffensif et ne pas provoquer ni étranglement, ni étouffement, ni autre contrariété.

Ridikkulus (Illusion)

Formule : ridikkulus

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de blanc.

Effets magiques : ce sortilège d'illusion donne à une personne, une créature ou un objet, une allure parfaitement ridicule, qui dépend de ce que chaque sorcier trouve ridicule ou drôle. L'illusion sera si

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

réaliste que la créature, même si peu ou pas intelligente, en subira les conséquences. Imaginons qu'un sorcier tente de transformer une araignée géante en l'affublant de patins à roulettes. L'araignée serait en cas de succès réellement affublée de patins et risquerait fort, incapable de coordonner ses mouvements sur huit patins mobiles, de se retrouver les huit fers en l'air en moins de deux. Ce sort est particulièrement utile contre les Épouvantards, qui se nourrissent de la peur qu'ils inspirent.

Sécheresse (Enchantement)

Formule : inhumidifis

Difficulté : 3

Points de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de bleu.

Effets magiques : ce sort est utilisé pour assécher les mares et les flaques d'eau. Il ne fonctionne pas sur les étangs ou sur les lacs, mais peut être lancé sur des bassins peu remplis ou des récipients comme des verres ou des carafes.

Silencio (Enchantement)

Formule : silencio

Difficulté : 3

Points de magie : 2

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de blanc.

Effets magiques : ce sort rend muet toute personne à l'exception du lanceur dans une même pièce ou dans un espace confiné (comme une ruelle, une clairière...). L'effet est de courte durée

(1 à 5 minutes en fonction du cœur du sorcier), mais rudement efficace pour avoir la paix.

Stupefix (Enchantement)

Formule : stupéfix

Difficulté : 3

Points de magie : 4

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de rouge.

Effets magiques : ce sort a pour effet de paralyser une créature ou un ensemble de créatures à portée de vue du sorcier. S'il s'agit d'un groupe de créatures, elles doivent être quasi similaires (comme un groupe de lutins de Cornouailles ou un essaim d'abeilles). Les créatures flottent dans l'air comme si elles étaient hébétées et sont incapables de réagir pendant une durée en minutes égale au cœur du sorcier. Le lanceur peut mettre un terme aux effets du sort de lui-même en prononçant la formule « Enervatum ».

Tarentallegra (Enchantement)

Formule : tarentallegra

Difficulté : 3

Points de magie : 2

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier émet un vif éclair rose.

Effets magiques : la cible est prise d'une soudaine et irrésistible envie de danser. Elle ne danse pas nécessairement bien ni selon une chorégraphie donnée, mais elle danse. Elle cessera de se trémousser au bout d'une durée en minutes égale au cœur du lanceur.

Tergeo (Enchantement)

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Formule : tergéo

Difficulté : 2

Points de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de rouge.

Effets magiques : ce sort permet de nettoyer une personne avec la plus grande hygiène lorsque celle-ci n'est pas en état de le faire elle-même. On le pratique souvent sur des blessés inconscients pour désinfecter les plaies et enlever le sang séché.

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de vert.

Effets magiques : ce sortilège de lévitation accéléré agit comme tout sortilège de lévitation, mais avec plus de force. Il peut arracher un objet collé d'une surface et le propulser avec violence à l'endroit désigné par la baguette du sorcier. Comme sort offensif, le Waddiwasi a déjà fait ses preuves dans plusieurs querelles conjugales entre sorciers. Pour les dommages, on considère qu'il s'agit d'un objet lancé normalement.

Têtenbulle (Enchantement)

Formule : têténbulle

Difficulté : 3

Points de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de bleu.

Effets magiques : ce sort crée une fois sous l'eau une bulle d'air qui entoure la tête du sorcier, lui permettant de respirer pour une durée égale à dix minutes par point en cœur. Il ne fonctionne que sous l'eau, mais doit être lancé en surface afin de pouvoir prononcer la formule. Si le sort est lancé plus de cinq minutes avant l'immersion, il n'est plus effectif lorsque le sorcier s'immerge enfin.

Waddiwasi (Enchantement)

Formule : waddiwasi

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : oui



Sorts de troisième année

Alarte Ascendare (Enchantement)

Formule : alarté ascendaré

Difficulté : 3

Points de magie : 2

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier tremble légèrement et son extrémité se teinte de blanc.

Effets magiques : le sort cible un objet ou un être vivant d'un poids total

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

inférieur ou égal au cœur du sorcier en kilos et le propulse dans les airs à grande vitesse. L'opération est indolore, mais la chute, c'est une autre histoire. La chose ou la créature subira des dégâts normaux de chute (1D6 par tranche de trois mètres) lorsqu'elle entrera en contact avec le sol (ou 1D6 si elle est propulsée contre un plafond).

Allégresse (Enchantement)

Formule : béatus béatitus

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier émet un petit éclair multicolore qui vient danser sous le nez de la cible un court instant avant de se dissiper.

Effets magiques : la cible de ce sortilège réalisera que ses problèmes ne sont pas insurmontables et qu'elle a plein de raisons de se montrer joyeuse. Elle se sentira bien, pleine de gaité et d'humeur à rire. Si la cible était à triste sans raison, elle conservera sa bonne humeur après que le sort ait prit fin. Si par contre les raisons de sa tristesse étaient évidentes, elle peut ensuite retomber dans un état de lamentation accru. C'est pourquoi il ne faut pas abuser de tels sortilèges. La durée des effets dépend du cœur du sorcier qui a lancé le sort : une heure par point.

Anticatimini (Enchantement)

Formule : anticatimini

Difficulté : 4

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : un court instant après son lancement, les lieux désignés sont entourés d'une aura bleutée.

Effets magiques : lancé sur un lieu fermé comme une pièce ou un coffre, ce sortilège en interdit l'accès à quiconque sauf le lanceur de sort. Même si les intrus réussissent à en ouvrir la porte, le couvercle, ils ne parviendront pas à en franchir le seuil. L'effet du sort n'est pas permanent et ne subsiste que jusqu'à ce que le lanceur du sort revienne en ce lieu ou ne l'ouvre. Certaines versions du sort utilisent des mots de passe à prononcer pour le désactiver.

Bouclier (Enchantement)

Formule : protégé

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du lanceur produit un vif éclair blanc.

Effets magiques : ce sort dresse provisoirement un mur invisible autour du lanceur d'un rayon d'un mètre. Ce mur ne peut être franchi ni par des projectiles, ni par des sortilèges du premier cycle. Les êtres vivants réussissent toutefois à le traverser normalement. La durée du bouclier est d'un tour par point de cœur du lanceur.

Catapultage (Enchantement)

Formule : patatras

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : aucun.

Effets magiques : cet enchantement a pour but de rendre un objet sur lequel il

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

est habituel de s'asseoir instable et va jusqu'à empêcher quiconque de s'asseoir dessus plus que quelques secondes avant d'être proprement catapulté à faible distance. Si cela peut faire une bonne blague quand il s'agit d'une chaise ou d'un lit, cela peut prendre des proportions nettement plus dramatiques s'il s'agit d'un balai en plein vol.

Cave Inimicum (Enchantement)

Formule : cavé inimicum

Difficulté : 4

Points de magie : 4

Résistance : oui

Effets visuels : un cercle lumineux entoure le lieu désigné pendant quelques secondes et rougeois.

Effets magiques : ce sortilège sécurise un périmètre à l'intérieur duquel se trouve le lanceur de sort et d'un diamètre maximal de six mètres. Quiconque est animé de mauvaises intentions à l'encontre des personnes se trouvant à l'intérieur du cercle ne peut y entrer d'aucune façon que ce soit. Les effets du sort durent jusqu'à la tombée de la nuit s'il est lancé en plein jour et jusqu'au lever du jour s'il est lancé en pleine nuit.

Cistem Aperio (Enchantement)

Formule : cistem apério

Difficulté : 4

Points de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier émet une légère lueur blanche.

Effets magiques : ce sort permet d'ouvrir des coffres, et seulement des coffres, quel que soit le moyen utilisé pour les fermer. Les coffres de la banque

Gringotts et ceux du ministère de la Magie sont évidemment protégés contre ce sortilège.

Coupe-griffes (Enchantement)

Formule : antiongulus

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier s'illumine de bleu.

Effets magiques : ce sort est utilisé pour couper les griffes des créatures magiques ou non. Les griffes sont coupées net mais ne produisent aucune douleur à la créature. Elles rendent seulement ces bêtes moins dangereuses. Les créatures exposées ou domestiquées sont souvent sous l'effet de ce sort. Les griffes ainsi coupées repoussent plus vite que si elles étaient simplement cassées. En une semaine, elles auront retrouvé leur taille normale. Une créature victime de ce sort perd son attaque par griffes, mais elle peut souvent encore mordre.

Cridurut (Illusion)

Formule magique : cridurut

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de jaune, tout comme le périmètre déterminé.

Effets magiques : la zone définie par le sorcier au moment où il lance son sort sera protégée par un mur invisible. Dès que quelqu'un franchit ce mur, dans un sens ou dans l'autre, un son strident retentit, semblable à un cri d'animal fantastique. On se sert souvent de ce

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

sort pour empêcher quiconque de franchir un périmètre sans se faire remarquer.

Cuisant (Illusion)

Formule : cloculus

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier devient incandescente mais ne blesse pas son porteur.

Effets magiques : ce maléfice provoque l'apparition de cloques sur la peau de la cible, comme si elle avait été brûlée. L'effet est douloureux et la personne visée doit réussir un test de cœur et de Métabolisme pour continuer ce qu'il faisait, sans quoi, il se recroquevillera sur le sol en hurlant de douleur. Les cloques sont illusoire et ne laisseront aucune trace une fois l'effet dissipé. Elles ne provoquent également la perte d'aucun point de vie. La durée du sort est égale au score de cœur du lanceur de sort en minutes.

Désillusion (Illusion)

Formule : caméléo

Difficulté : 4

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : l'extrémité de la baguette du sorcier se teinte de bleu.

Effets magiques : ce sort permet d'enchanter un individu pour qu'il prenne l'apparence du décor contre lequel il se tient. Il ne s'agit pas d'un sort d'invisibilité, mais plutôt d'un sort conférant à la cible le pouvoir d'adaptation du caméléon, poussé à

l'extrême. La personne n'étant pas invisible, elle n'échappera pas à une observation attentive, mais passera inaperçue pour la plupart des gens, en tout cas pour ceux qui ne fixent pas l'endroit où elle se trouve.

Disparition (Illusion)

Formule : disaperto

Difficulté : 4

Points de magie : 4

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier devient légèrement translucide.

Effets magiques : ce sort a pour effet de faire disparaître des objets. Attention, ces objets ne sont pas rendus invisibles, ils sont tout simplement envoyés ailleurs, sans que personne ne sache exactement où. Ce sort ne fonctionne pas sur la matière vivante. Il n'y a aucun moyen de récupérer les objets ainsi disparus.

Doloris (Enchantement)

Formule : endoloris

Difficulté : 4

Points de magie : 4

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier prend une teinte rougeâtre.

Effets magiques : ce sort, qui fait partie des Trois Impardonnables, provoque chez la cible une vive douleur qui, si elle est prolongée, peut provoquer l'arrêt cardiaque. Ce sort n'est pas enseigné à Poudlard, sauf en une occasion, par le professeur Maugrey. Une fois le sort lancé, il peut être maintenu par le sorcier au rythme d'un point de magie par tour. A chaque tour d'exposition, la cible perd

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

1d4 points de vie. Après avoir perdu le double de points de vie que sa valeur en cœur, la cible doit effectuer un test en cœur et en Métabolisme. En cas d'échec, le personnage fait une attaque cardiaque. Le meneur de jeu jugera alors de la probabilité de survie.

Entrave (Illusion)

Formule : impédimenta

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette émet une vive lueur blanche.

Effets magiques : ce sort provoque le ralentissement de tout individu ou de toute créature entrant dans un rayon de cinq mètres autour du sorcier. Les cibles ont l'impression d'évoluer comme dans un liquide ou une pâte visqueuse. Elles n'éprouvent cette sensation et ses effets de ralentissement que si elles se rapprochent du sorcier, pas si elles acceptent de s'en éloigner. L'effet du sort dure une minute par point de cœur du lanceur de sort.

Episkey (Enchantement)

Formule : épiskey

Difficulté : 3

Points de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la pointe de la baguette du lanceur de sort s'illumine de rose.

Effets magiques : ce sort a pour but de réparer les nez cassés. En termes de règles, il rend 1d4 points de vie à la cible si elle a subi des dommages.

Evanesco (Illusion)

Formule : evanesco

Difficulté : 4

Points de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la pointe de la baguette est entourée d'une vive lumière blanche.

Effets magiques : ce sort ne fonctionne que sur de petits objets pour un poids qui ne doit pas dépasser au total le cœur du sorcier en kilos. Les objets ciblés disparaissent pour une période égale au cœur du sorcier en heures. Ils reviendront ensuite exactement là où ils ont disparu. Les objets ne sont pas seulement devenus invisibles, ils ne sont plus là du tout et on ne peut les toucher ni les briser pendant toute cette période.

Extension indétectable (Enchantement)

Formule : extenso innoculis

Difficulté : 4

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de vert.

Effets magiques : ce sort permet d'accroître la contenance d'un objet sans en modifier l'apparence extérieure. Ainsi, un sac ayant été enchanté par ce sort pourrait très bien avoir la contenance d'un coffre ou d'un grenier alors qu'il conserve l'apparence d'un sac à dos classique. La limite de contenance est le cœur du sorcier. Comptez un mètre cube par point de cœur.

Fixation (Enchantement)

Formule : fixato maximo

Difficulté : 4

Points de magie : 3

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier et l'objet visé s'illuminent d'une lueur argentée.

Effets magiques : ce sort est utilisé pour enchanter des objets. En lui-même, il n'a pour effet que de rendre l'objet propice à l'enchantement, comme s'il ouvrait un coffre dans lequel seraient enfermés les autres sorts qui constitueront les effets magiques de l'objet en question, voir le chapitre sur l'enchantement pour de plus amples détails.

Flagrance (Enchantement)

Formule : alagranté

Difficulté : 4

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : l'extrémité de la baguette prend une couleur jaune intense.

Effets magiques : ce sort doit être lancé sur un objet inanimé. Toutes les personnes qui le toucheront pendant l'heure suivante seront brûlées (perte d'1d6 points de vie). L'apparence de l'objet ne change pas et il n'émet de chaleur qu'une fois touché.

Gavage (Métamorphose)

Formule : gargantua

Difficulté : 4

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier prend une teinte verdâtre.

Effets magiques : ce sort fait pousser légumes et fruits de manière disproportionnée. Une citrouille ainsi

traitée peut adopter le volume d'un carrosse et une pomme peut abriter une famille de rats. La cible conserve cependant toutes ses propriétés nutritives, gustatives et éventuellement curatives.

Gemino (Illusion)

Formule : gémino

Difficulté : 3

Points de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : le bout de la baguette du sorcier prend une couleur orangée.

Effets magiques : ce sort permet de dupliquer avec exactitude un objet, même extrêmement raffiné. La copie sera en tout point identique à l'original, mais se dissoudra un nombre de jours égal au cœur du lanceur de sort après sa création. La copie sera également révélée par une analyse des flux magiques.

Glisseo (Enchantement)

Formule : glisséo

Difficulté : 4

Points de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier prend une teinte grisâtre.

Effets magiques : ce sort incline les marches d'un escalier pour le rendre aussi glissant qu'une piste de ski. L'effet est maintenu un nombre de tours égal au cœur du lanceur de sort. Un test en jambes et en Athlétisme est nécessaire pour s'accrocher à la rampe, s'il y en a une, ou pour se recevoir sans mal au bas des escaliers s'il n'y en a pas. Dans le cas contraire, la victime de ce mauvais tour perdra 1 point de vie.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Glu perpétuelle (Enchantement)

Formule : collato

Difficulté : 4

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier prend une teinte verdâtre.

Effets magiques : ce sort, lancé sur un objet inanimé, colle ledit objet à une surface quelconque pour l'éternité. Il faudra quasiment détruire l'objet pour le décoller, ou à la rigueur, découper la surface sur laquelle il a été collé. Ce sort est généralement utilisé en matière de décoration intérieure. Mais il a bien d'autres utilités.

Invisibilité (Illusion)

Formule : nonoculus

Difficulté : 4

Points de magie : 4

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier luit timidement d'un éclat bleu.

Effets magiques : ce sort permet au sorcier de rendre invisible un objet, une personne ou son propre corps. L'invisibilité ne subsiste que tant le sorcier maintient son attention ou lorsque la cible entre en contact avec un autre être vivant. Un corps invisible continue d'être soumis aux autres lois de la physique : il laisse des traces, déplace de l'air et ne traverse pas les murs.

Parole (Enchantement)

Formule : linguanima

Difficulté : 3

Points de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de bleu.

Effets magiques : ce sort donne la parole à un objet inanimé comme une porte, un vase ou une photographie. L'objet n'est cependant pas intelligent et il ne répétera que la même phrase ou le même texte à chaque utilisation. Ce texte doit être prononcé juste après l'incantation. Sur simple choix du sorcier, la voix sera celle d'un enfant, d'un adolescent ou d'un adulte des deux sexes. L'effet n'est pas permanent et se dissipe après une semaine.

Protéiforme (Enchantement)

Formule : protomorphis

Difficulté : 4

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de vert.

Effets magiques : ce sort assez particulier permet à un nombre d'objet égal au cœur du lanceur de sort d'être reliés par un lien invisible. Chaque modification apportée à l'un des objets est alors répercutée sur tous les objets. Mettons qu'une feuille de papier vierge soit enchantée en même temps qu'une autre feuille blanche. Si quelqu'un vient à écrire sur la première, les mêmes écrits apparaîtront sur la seconde. Si l'on brûle la première, la seconde se consumera aussi, etc.

Retour de Flamme (Enchantement)

Formule : respello

Difficulté : 4

Points de magie : 4

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de rouge.

Effets magiques : ce sort peut être lancé de manière préventive ou au même moment qu'un autre sort. Il a pour effet de renvoyer le sort lancé sur le sorcier par un autre sorcier sur ce dernier. S'il est lancé de manière préventive, sa durée est d'une heure par point de cœur du sorcier protégé. Le Retour de Flamme est un sort utile, mais pas spécialement intelligent. Il ne fait aucune différence entre les sorts néfastes et les sorts bénéfiques. Un sort de soins, par exemple, sera également renvoyé vers celui qui le lance. Notez que si le sort renvoyé autorise une résistance, celle-ci est alors d'application.



Revigor (Enchantement)

Formule : revigor

Difficulté : 4

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : la baguette émet un léger éclair rouge.

Effets magiques : ce sort est un sort de soins générique. Il permet de rendre à la cible 1d6 points de vie perdus, quelle que soit l'origine de la blessure ou de la perte.

On ne peut cependant le lancer qu'une fois pour une même blessure.

Salveo Maleficia (Enchantement)

Formule : salvéo maléficia

Difficulté : 4

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier voit son extrémité se teinter de rouge.

Effets magiques : ce sort a pour effet d'empêcher tout maléfice (sortilège néfaste) d'être lancé dans un lieu déterminé et délimité clairement (comme une clairière, une salle, etc.). Seuls les maléfices sont ainsi interdits en ce lieu. Les sorts bénéfiques ou neutres peuvent être lancés sans aucun mal. La durée de l'enchantement est égale en heures au cœur du sorcier.

Sectumsempra (Enchantement)

Formule : sectumsempra

Difficulté : 4

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de noir.

Effets magiques : ce sort de magie noire sert à infliger des blessures graves à une cible vivante. Il est sans effet sur les objets inanimés. La cible subit une coupure profonde qui occasionne 1d6 points de dégâts. Il va de soi que, comme tout acte de magie noire, ce sort est interdit et que son utilisateur risque gros s'il est découvert.

Videntrailles (Enchantement)

Formule : videntrailles

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de rouge.

Effets magiques : ce sort curatif a pour fonction de purger les intestins de la cible. Tout se passe très proprement, car le contenu en est évacué par magie et ne ressort ni par un côté, ni par l'autre. Très efficace dans le cas d'une indigestion ou d'un empoisonnement. Sur une personne qui n'est pas malade, l'effet est plutôt dérangeant, cependant. Vidée de toute énergie, la cible éprouvera alors de violents maux de ventre pendant 1d6 tours.

Sorts de quatrième année

Amnésie (Enchantement)

Formule : oubliettes

Difficulté : 5

Points de magie : 4

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de vert.

Effets magiques : ce sort fait disparaître de la mémoire de la cible certains événements désignés par le sorcier. C'est un sort particulièrement dangereux, car si aucun souvenir spécifique n'est désigné, il peut effacer totalement la mémoire de la cible. On s'en sert parfois de façon curative pour effacer de la mémoire d'une personne un souvenir trop douloureux. Le souvenir désigné sera effacé sans laisser de trace et sera même remplacé par quelque chose d'autre pour éviter que la cible ne se rende compte qu'il lui manque quelque

chose. Par exemple, on peut décider d'effacer de la mémoire de quelqu'un le fait qu'il soit marié. Tous les souvenirs liés à son mariage seront alors remplacés par des souvenirs de célibataire. Inutile de préciser que ce sort est placé sur une liste de sortilèges à n'utiliser qu'avec précaution et qu'il n'est pas enseigné par les professeurs de Poudlard à leurs élèves. Les Oubliators, agents du ministère de la Magie, usent parfois de ce sortilège pour faire oublier aux moldus des manifestations de phénomènes magiques desquelles ils auraient été témoins.

Confringo (Enchantement)

Formule : confringo

Difficulté : 5

Points de magie : 5

Résistance : non

Effets visuels : la baguette magique toute entière s'illumine de rouge.

Effets magiques : ce sort est relativement puissant et très dangereux. Il permet de faire exploser quelque chose, comme si cela éclatait de l'intérieur. Bien qu'il ne fonctionne pas sur les êtres vivants, ceux qui se trouvent à proximité de l'objet visé perdent tous 1d4 points de vie s'ils échouent à un test en Jambes et Athlétisme pour éviter les débris. Si l'objet est considéré comme très résistant (un char, un coffre-fort), lancez 1d10. Si le résultat est supérieur au cœur du lanceur de sort, l'objet n'explosera pas.

Destructum (Enchantement)

Formule : délétorius

Difficulté : 2+x

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Points de magie : 2+y

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier voit son extrémité teintée de jaune.

Effets magiques : ce sort est utilisé pour annuler les effets d'un autre sort. Plus le sort ciblé est puissant, plus l'effort pour lancer le Destructum sera conséquent. La difficulté de base en est de 2, mais il faut l'augmenter de la difficulté du sort à annuler. Le coût en points de magie est aussi de 2, mais il faut aussi l'augmenter du coût en points de magie du sort à annuler. En cas de succès, le sort ciblé est détruit et ses effets cessent immédiatement. Le sort ne rend cependant aucun point de vie dans le cas d'un sort ciblé ayant entraîné la perte de ceux-ci.

Fidelitas (Enchantement)

Formule : fidélitas

Difficulté : 4

Points de magie : 4

Résistance : non

Effets visuels : la baguette magique du sorcier voit son extrémité se teinter de mauve.

Effets magiques : cet enchantement particulièrement complexe doit être lancé sur quelqu'un en qui le sorcier a toute confiance. Cette personne devient alors la détentrice d'un secret qu'elle sera la seule à pouvoir divulguer. Toute autre personne au monde, même si elle est au courant du secret, ne pourra la communiquer à quiconque d'aucune façon. La personne désignée est appelée le Gardien du Secret. Une fois le secret divulgué par le Gardien du Secret, le sort prend fin. Cela peut prendre des années

ou ne se terminer qu'à la mort du Gardien ou du lanceur de sort.

Finite (Enchantement)

Formule : finité

Difficulté : 2+x

Points de magie : 2+x

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier voit son extrémité teintée de jaune.

Effets magiques : ce sort est utilisé pour mettre fin aux effets d'un sort en cours, comme le sort de Destructum. Il annule tout sortilège en cours dans une zone de cinq mètres autour du lanceur de sort, mais ne touche pas aux pouvoirs des objets magiques, à la différence du sort de Destructum. Comme ce dernier, sa difficulté et son coût en points de magie sont une base à ajouter aux difficulté et coût du sort en question. Si plusieurs sorts sont actifs dans la zone du sort au moment où il est lancé, tous cesseront à la difficulté et au coût du plus compliqué.

Homomorphus (Métamorphose)

Formule : homomorphus

Difficulté : 5

Points de magie : 4

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier voit son extrémité prendre une couleur blanche très vive.

Effets magiques : ce sort est utilisé contre des Animagi ou contre les loups garous. Il bloque ces créatures sous leur forme humaine. C'est un sort extrêmement difficile à lancer et il demande aussi au lanceur d'immobiliser sa cible, car si elle bouge pendant l'incantation, elle peut tenter d'échapper

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

aux effets du sort. Ces créatures ne sont pas « guéries » pour autant. Elles sont simplement contraintes de conserver leur forme humaine. Le sort est permanent, mais peut être rompu à chaque nouvelle lune si la cible réussit un test avec un seuil de difficulté de 3 en cœur et en Métabolisme.

Imperium (Enchantement)

Formule : impéro

Difficulté : 5

Points de magie : 4

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette magique du sorcier voit son extrémité se teinter de noir.

Effets magiques : ce sort est l'un des Trois Impardonnables. Il donne au lanceur un contrôle total sur sa cible, qui lui obéira au doigt et à l'œil pendant toute la durée du sortilège. En cas d'échec de sa résistance, elle est à la merci du lanceur de sort pour une période égale au score de cœur du lanceur en heures. Les ordres donnés pendant cette période peuvent toujours faire effet après la fin de l'enchantement. Une personne s'étant vu confier sous l'effet de l'Imperium la mission de porter un message à un endroit précis continuera de vouloir se rendre à cet endroit avec le message bien après la fin du sort, s'il n'a pas encore pu s'acquitter de sa mission.

Lashlabask (Enchantement)

Formule : lashlabask

Difficulté : 4

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier émet un bref éclair blanc.

Effets magiques : ce sort sert à faire relâcher toute emprise physique : la cible doit lâcher ce qu'elle tient, quoi que ce soit, même un court instant. Ce sort peut aussi être utilisé contre des objets comme des menottes ou des nœuds de corde.

Limite (Enchantement)

Formule : limitus

Difficulté : 4

Points de magie : 3

Effets visuels : la baguette du sorcier prend une teinte bleue.

Effets magiques : il s'agit de l'incantation générale d'un sort pouvant prendre plusieurs formes. Un sort de Limite permet de limiter l'utilisation d'un objet à une catégorie de personnes. Il peut s'agir d'une limite d'âge, d'une limite de sexe, d'une limite d'appartenance à une maison ou à un cercle d'initiés... La limite doit être définie au moment du lancement. Le sort se prolonge pendant une semaine. Dumbledore l'a utilisé sur la Coupe de Feu au début du Tournoi des Trois Sorciers afin d'interdire aux plus jeunes élèves de Poudlard de s'inscrire à la compétition.

Patronus (Illusion)

Formule : expecto patronum ou spéro patronum

Difficulté : 5

Points de magie : 5

Résistance : non

Effets visuels : la baguette produit une forme animale argentée animée qui dépend du sorcier.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Effets magiques : ce sort crée un esprit magique éphémère qui rassemble tout ce que le sorcier compte de joie et de bonheur afin de s'opposer aux forces du mal ou aux créatures qui, comme les Détraqueurs, se nourrissent des peurs et des malheurs de leurs victimes. C'est un sort très complexe à lancer et il faut faire appel à un souvenir particulièrement heureux pour obtenir un Patronus correct. L'esprit, une fois invoqué, se ruera au-devant du danger et ne disparaîtra que lorsque ce danger sera écarté. Inoffensif contre les êtres de chair et de sang, le Patronus peut semer de graves troubles parmi les créatures magiques ou éthérées comme les spectres ou les morts-vivants. Le Patronus prend souvent une forme animale qui dépend du sorcier. Une fois qu'il a trouvé sa forme fétiche, le sorcier n'en change généralement pas.

Pétrification (Enchantement)

Formule : mineralis

Difficulté : 4

Points de magie : 4

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier prend une couleur grisâtre.

Effets magiques : ce sort très puissant transforme la cible désignée par le sorcier en statue de pierre. La statue sera toujours un être vivant et, si elle est brisée, les effets seront mortels une fois la pétrification annulée (même si on utilise de la colle forte ou un sort du même effet). L'effet en est permanent, mais peut être inversé grâce à d'autres sortilèges ou des potions et cataplasmes. Une créature pétrifiée reste consciente,

même si elle est privée de l'usage de ses sens.

Transfert (Métamorphose)

Formule : transfero

Difficulté : 5

Points de magie : 4

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de mauve.

Effets magiques : ce sort permet au sorcier d'échanger son corps avec celui d'un animal ou d'un autre être vivant non-magique (comme un moldu, par exemple). La personne qui débarque dans le corps du sorcier sera sous l'effet d'un pesant sommeil tandis que le sorcier, conscient du transfert, aura une heure par point de cœur pour accomplir ce pour quoi il a lancé ce sort, avant de réintégrer son propre corps et de renvoyer l'esprit captif dans le sien. Si le sorcier le souhaite, il peut réveiller l'esprit dans son propre corps afin de l'interroger, mais c'est une expérience plutôt éprouvante pour cette personne et les sorciers bien élevés s'en abstiennent généralement. Si le corps de la personne « empruntée » est mortellement blessé, le sorcier peut revenir à volonté dans son propre corps, mais il aura la mort de l'autre individu sur la conscience.

Sorts de cinquième année

Avada Kedavra (Enchantement)

Formule : avada kedavra

Difficulté : 6

Points de magie : 6

Résistance : non

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Effets visuels : la baguette du sorcier produit une très vive aura verte.

Effets magiques : ce sort fait partie des Trois Impardonnables et est peut-être le plus dangereux de tous. On l'appelle aussi le Doigt de Mort. Lorsqu'il est incanté sur une cible, celle-ci ne peut en règle générale plus être sauvée. Elle est soit tuée sur le coup, soit lentement décomposée comme si le temps s'accélérait à une vitesse folle. De mémoire de sorcier, seul une personne vit toujours après avoir échappé à ses effets : un certain Harry Potter. L'échec de ce sort a presque tué Lord Voldemort lui-même. Il n'est donc jamais lancé à la légère. Il va de soi qu'il est formellement interdit d'en faire usage.

Inanimatus Apparitus (Apparition)

Formule : inanimatus apparitus

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier prend une teinte violacée.

Effets magiques : ce sort est une première approche du cours d'Apparitions donné à partir de la sixième année. Il permet de faire apparaître de petits objets inanimés pour une durée éphémère. Les objets ne peuvent être que des objets simples, comme des verres, des couteaux, des billes, mais pas des mécanismes (horloges, lampes...). Leur apparition ne dure qu'un nombre de minutes égal au cœur du sorcier.

Legilimens (Enchantement)

Formule : legilimens

Difficulté : 5

Points de magie : 3

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette émet un fin éclair bleu qui vient percuter la tête de la cible.

Effets magiques : la légilimancie est une magie puissante qui permet de pénétrer l'esprit d'êtres vivants afin d'y puiser les souvenirs et les secrets. On s'en sert lors des interrogatoires de sorciers étant soupçonnés d'avoir eu recours à la magie noire. C'est par opposition à cette méthode qu'un contre-pouvoir s'est créé : l'occlumancie.

Lumus Solem (Illusion)

Formule : lumus solem

Difficulté : 4

Points de magie : 4

Résistance : non

Effets visuels : le sort émet un vif éclair doré.

Effets magiques : ce sort génère une vive lumière comparable à celle du soleil et capable d'illuminer brièvement une très grande salle comme en plein jour. Cette lumière peut être aveuglante si on en regarde la source. Elle ne se maintient qu'un tour de jeu.

Piertotum Locomotor (Enchantement)

Formule : piertotum locomotor

Difficulté : 5

Points de magie : 5

Résistance : non

Effets visuels : la magie et les objets ciblés se teintent brièvement de rouge.

Effets magiques : ce sort permet au sorcier d'animer et de contrôler des mannequins, des statues, des armures décoratives ou toute figurine inanimée de

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

forme humaine. Le sorcier ne peut en contrôler en même temps qu'un nombre égal à son cœur et ce pour une durée égale à son cœur en tours de jeu. Si le sorcier tombe inconscient ou doit détourner son regard de la scène, il en perd automatiquement le contrôle.

Recanto (Enchantement)

Formule : récanto

Difficulté : 4

Points de magie : 4

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier voit son extrémité se teinter de bleu.

Effets magiques : ce sort a pour effet de mettre un terme aux dérèglements d'objets magiques ou aux dysfonctionnements de sortilèges de longue durée. S'il est lancé correctement, les objets magiques et sortilèges défectueux retrouvent leur mode de fonctionnement normal.

Repousse-Moldu (Illusion)

Formule : répello moldum

Difficulté : 5

Points de magie : 5

Résistance : non

Effets visuels : l'extrémité de la baguette du sorcier prend une teinte violacée.

Effets magiques : ce sort est utilisé pour tenir les moldus à distance d'un lieu donné. La plupart des hauts lieux de la magie sont protégés par de tels sortilèges, rendus permanents. C'est le cas de Poudlard, par exemple. En certaines occasions, de nouveaux lieux sont ajoutés à la liste des endroits interdits aux moldus, en accord avec les

gouvernements en place. C'est le cas, par exemple, lors de la Coupe du Monde de Quidditch. Tout moldu s'approchant de l'endroit protégé, avant d'en apercevoir quoi que ce soit, se rappelle qu'il a un rendez-vous urgent (vrai ou pas) et fait demi-tour. Dans sa formule de base, le sort ne dure qu'un jour par point de cœur du sorcier.

Serment Inviolable (Enchantement)

Formule : variable

Difficulté : 5

Points de magie : 5

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier fait apparaître des flammes autour des mains serrées des deux cibles.

Effets magiques : ce sort est utilisé en magie noire principalement pour contraindre deux associés à respecter leur part d'un marché. Le sorcier qui lance le sort ne peut se le lancer sur lui-même et trois personnes doivent donc au préalable être réunies. A chaque serment passé, des flammes entourent les mains des deux associés. Si l'un des deux vient à manquer à sa parole, il commencera à dépérir à raison de la perte d'1d4 points de vie par jour jusqu'à ce qu'il arrive à zéro et meure. Seul l'autre associé peut libérer le premier de son serment.

Specialis Revelio (Enchantement)

Formule : specialis révélio

Difficulté : 4

Points de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette émet une faible aura bleue.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Effets magiques : ce sort permet de révéler les composantes d'une potion magique. Par extension, il permet aussi de connaître les composantes de tout liquide (comme le vin, le jus de citrouille...). Il est efficace pour analyser une potion et pouvoir ainsi la refaire mais aussi pour déceler des poisons dans ces liquides.

Vulnera Samento (Enchantement)

Formule : vulnera samento

Difficulté : 4

Points de magie : 4

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier émet une faible lueur rose.

Effets magiques : ce sort curatif est utilisé pour les blessures les plus graves. Il referme les plaies et faire rentrer le sang écoulé dans le corps après l'avoir purifié. Le regain immédiat en points de vie est de 2d6 et il met un terme aux pertes de points de vie continues.

Sorts de sixième année

Aquamenti (Apparition)

Formule : Aquamenti

Difficulté : 4

Points de magie : 4

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se met à trembler et son extrémité s'illumine de bleu.

Effet magique : ce sort est enseigné aux élèves de sixième année et permet de créer de l'eau et d'en remplir un récipient d'un volume égal au cœur du sorcier en litres. L'eau ainsi créée est fraîche et potable, sans aucun arrière-goût. Ce sort

a sauvé plus d'un sorcier perdu dans le désert ou sur une île déserte. Un sort relativement comparable est Aqua Eructo, qui fait jaillir un mince filet d'eau de la baguette du sorcier.

Apparition (Apparition)

Formule : variable

Difficulté : variable

Points de magie : variable

Résistance : non

Effets visuels : variable

Effets magiques : cette famille de sortilèges n'est enseignée qu'à partir de la sixième année et consiste à faire apparaître des choses à partir de rien. Bien qu'il y ait des exceptions, la difficulté du sort est égale au poids en kilo de l'objet désiré multiplié par quatre, tout comme son coût en points de magie est égal au cœur du sorcier. La limite en est le cœur du lanceur de sort (en kilos). Les matières précieuses comme l'or ou les diamants sont nettement plus difficiles à faire apparaître. Il est impossible de faire apparaître des êtres vivants à l'exception des plantes.

Chauve-furie (Apparition)

Formule : noctis furor

Difficulté : 5

Points de magie : 4

Résistance : non

Effets visuels : un éclair sombre jaillit de la baguette du lanceur.

Effets magiques : ce sort fait apparaître une nuée de chauve-souris monstrueuses qui s'attaque à la personne désignée. La nuée est maintenue pendant autant de rounds de combats que le lanceur possède de points en cœur. La

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

nuée ne peut être vaincue, mais chaque attaque réussie contre elle (difficulté 3) repousse l'assaut suivant. La nuée aura toujours l'initiative. A chaque attaque réussie (compétence en combat 4, mais 3), la nuée inflige un point de dégât à la cible. Une personne assaillie par la nuée ne peut rien faire d'autre que se défendre et attaquer. Même en prenant la fuite, la cible sera poursuivie automatiquement par la nuée.

Evanesca (Apparition)

Formule : évanesca

Difficulté : 4

Points de magie : 4

Résistance : non

Effets visuels : un éclair blanc part de l'extrémité de la baguette du sorcier.

Effets magiques : ce sort permet de faire disparaître tout ce qui est apparu par magie. Un objet à la fois peut être ciblé. La destruction de l'objet ressemble à une combustion. Pour que cela fonctionne, il faut que l'objet ou la créature ciblé(e) soit exclusivement apparue par magie de nulle part. Cela ne fonctionne pas avec les choses déplacées par magie.

Férula (Apparition)

Formule : férula

Difficulté : 3

Points de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : l'extrémité de la baguette du lanceur prend une vive teinte rouge.

Effets magiques : ce sort fait apparaître une attelle autour d'un membre blessé comme une jambe ou un

bras. L'attelle se positionne toujours de la meilleure façon et toujours sur le bon membre. Il n'est donc pas nécessaire de viser l'endroit du corps où se trouve la fracture. Si ce sort ne soigne en rien la cible, il évite toute aggravation de la situation. La cible a tout de même l'impression que la douleur s'estompe pendant toute la durée du sort. L'attelle disparaît d'elle-même lorsqu'elle est desserrée.



Feudeymon (Apparition)

Formule : feudeymon

Difficulté : 5

Points de magie : 5

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier prend une teinte rouge vif.

Effets magiques : ce sort met le feu à toute personne ou tout objet ciblé. Il s'agit d'un feu magique extrêmement puissant, capable de détruire des objets magiques comme des Horcrux. Le feu ne

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

s'éteint que lorsque la cible a été consommée, mais en attendant, il se répand aussi facilement que n'importe quel autre feu. Par point de cœur du sorcier qui lance le sort, le feu inflige 1d6 points de dégât à la cible à chaque tour.

Fixation (Enchantement)

Formule : fixatum

Difficulté : 6

Points de magie : 5

Résistance : non

Effets visuels : aucun notable.

Effets magiques : ce sort permet de fixer un autre sort sur un support physique afin de créer un objet magique (voir ce chapitre). Les deux sorts doivent être lancés avec succès pour créer un objet magique. Cinq succès sont nécessaires pour que le sort soit fixé pour de bon, sans quoi, il ne fonctionnera que pendant une durée très limitée, ou encore de manière aléatoire.

Furunculus (Apparition)

Formule : furunculus

Difficulté : 3

Point de magie : 1

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du sorcier voit son extrémité se teinter de vert.

Effets magiques : ce sort fait apparaître des furoncles sur la cible. Ceux-ci disparaissent en un jour. L'effet est désagréable mais n'entraîne aucun malus.

Incarcerem (Apparition)

Formule : incarcerem

Difficulté : 5

Points de magie : 5

Résistance : oui

Effets visuels : la baguette du lanceur de sort s'illumine de jaune.

Effets magiques : des cordes sortent de la baguette du lanceur de sort pour s'enrouler autour de la cible et la saucissonner de la manière la plus efficace. Ces cordes sont magiques et nécessitent un test en bras et en Musculation avec une difficulté de 4 pour être rompues. La cible est immobilisée et incapable de se déplacer autrement qu'en roulant sur elle-même tant qu'elle est entravée.

Incendio (Apparition)

Formule : incendio

Difficulté : 3

Points de magie : 1

Résistance : non

Effets visuels : l'extrémité de la baguette rougeoit faiblement.

Effets magiques : ce sort permet au lanceur de créer un feu non-magique, comme pour allumer une cheminée ou une cigarette, par exemple. Ce sort ne fonctionne pas sur les êtres vivants, mais le feu ainsi créé peut très bien brûler quelqu'un après qu'il ait été créé.

Oppugno (Apparition)

Formule : oppugno

Difficulté : 5

Points de magie : 5

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier s'illumine à son extrémité d'une lueur rouge.

Effets magiques : ce sort crée une nuée d'oiseaux magiques qui se jette sur la

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

cible désignée par le sorcier. La nuée portera autant d'attaques que le sorcier possède de points en cœur au rythme d'une attaque par tour. L'attaque se calcule sur base des bras (3) et du Combat (5) des oiseaux. A chaque attaque réussie, la cible perd 1d4 points de vie. L'armure éventuelle compte. Les oiseaux disparaissent lorsqu'ils ont effectué toutes leurs attaques ou que la cible a été mise hors de combat.

Orchideus (Apparition)

Formule : orchideus

Difficulté : 3

Points de magie : 2

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier s'illumine à son extrémité d'une lueur verte.

Effets magiques : ce sort fait apparaître un bouquet de fleurs différent à chaque tentative. La seule constante en est une orchidée. Les fleurs ne se faneront pas, mais disparaîtront une semaine après leur invocation. Elles n'ont, pendant cette semaine, besoin d'aucun soin particulier.

Protego Horribilis (Apparition)

Formule : protégo horribilis

Difficulté : 5

Points de magie : 5

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier émet un vif éclair blanc.

Effets magiques : ce sort puissant crée un dôme de protection tout autour du sorcier d'un rayon égal au cœur du lanceur en mètres. Aucun effet nuisible ne peut traverser ce bouclier, ni attaque

physique, ni projectile, ni sortilège. Certains sorciers très puissants prétendent même pouvoir y résider à l'abri du temps, mais personne n'a pu reproduire cette expérience. Le dôme reste actif pendant une durée égale au cœur du lanceur en heures, sauf si le sorcier décide d'y mettre un terme. Le dôme ne se déplace pas avec le sorcier et il ne peut en sortir sans y mettre un terme.

Remplissage (Apparition)

Formule : plenum

Difficulté : 3

Points de magie : 3

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de rose.

Effets magiques : ce sort a pour effet de remplir un récipient donné de toute matière non précieuse qui en tapisse encore le fond. Par exemple, un pot de chocolat dont il ne reste qu'un fond se remplirait en un éclair. Une bouteille de vin dont il ne resterait que quelques gouttes serait bientôt remplie jusqu'au goulot. Ce sort ne fonctionne pas qu'avec des produits alimentaires, mais il ne fonctionne ni avec les pièces de monnaie, ni avec les métaux précieux ou les pierres précieuses, ni avec les produits magiques.

Serpensortia (Apparition)

Formule : serpensortia

Difficulté : 5

Points de magie : 4

Résistance : non

Effets visuels : la baguette du sorcier se teinte de vert.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Effets magiques : ce sort fait apparaître un serpent qui semble jaillir de l'extrémité de la baguette du lanceur et qui se comportera comme tout serpent agacé : de façon agressive. Il attaquera la cible la plus proche de lui, y compris le lanceur du sort s'il n'y a personne d'autre.



La liste des sorts

Par facilité, voici la liste des sorts présentés dans cet ouvrage, classés par année d'étude et rappelant l'école de magie correspondante.

<i>Sorts de première année</i>	Ecole
<i>Accio</i>	E
<i>Alohomora</i>	E
<i>Aparecium</i>	I
<i>Bloclang</i>	E
<i>Brakium emendo</i>	E
<i>Changement de couleur</i>	I

<i>Cheveux drus</i>	E
<i>Collaporta</i>	E
<i>Cracbadaboum</i>	E
<i>Crâne chauve</i>	E
<i>Croche-pied</i>	I
<i>Defodio</i>	M
<i>Dentesaugmento</i>	M
<i>Deprimo</i>	E
<i>Descendo</i>	E
<i>Diffindo</i>	E
<i>Duro</i>	E
<i>Empiffrement</i>	E
<i>Erigo</i>	E
<i>Etirement</i>	E
<i>Expulsion</i>	E
<i>Failamalle</i>	E
<i>Flambios</i>	I
<i>Folloreille</i>	E
<i>Hominum revelio</i>	I
<i>Impervicus</i>	E
<i>Intrusion</i>	I
<i>Langue de plomb</i>	E
<i>Lévitacion</i>	E
<i>Lumos</i>	I
<i>Oblitération</i>	I
<i>Periculum</i>	I
<i>Quatre-points</i>	I
<i>Reparo</i>	E
<i>Sonorus</i>	E
<i>Vera verto</i>	M

<i>Sorts de deuxième année</i>	Ecole
<i>Amplificatum</i>	E
<i>Anapneo</i>	E
<i>Assurdiato</i>	I
<i>Avis</i>	I
<i>Blocage</i>	E
<i>Bloque-jambes</i>	E
<i>Confundo</i>	E
<i>Conjonctivite</i>	E
<i>Crache-limace</i>	E

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Croissance	M
Disparition partielle	I
Engorgement	M
Expelliarmus	E
Exime	E
Extinction	E
Gèle-flamme	E
Glacius	E
Gonflage	M
Impassibilité	E
Jambencoton	E
Levicorpus	E
Locomotor	E
Obscuro	I
Petrificus totalus	E
Prior incanto	E
Récurage	E
Reducto	M
Rictusempra	E
Ridikkulus	I
Sécheresse	E
Silencio	E
Stupefix	E
Tarentallegra	E
Tergeo	E
Têtenbulle	E
Waddawasi	E

Sorts de troisième année	Ecole
Allégresse	E
Anticatimini	E
Bouclier	E
Catapultage	E
Cave inimicum	E
Cistem aperio	E
Coupe-griffes	E
Cridurut	I
Cuisant	I
Désillusion	I
Disparition	I
Doloris	E
Entrave	E

Episkey	E
Evanesco	I
Extension indétectable	E
Fixation	E
Flagrance	E
Gavage	M
Gemino	I
Glisseo	E
Glu perpétuelle	E
Invisibilité	I
Parole	E
Protéiforme	E
Retour de flamme	E
Revigor	E
Salveo maleficia	E
Sectumsempra	E
Videntrailles	E

Sorts de quatrième année	Ecole
Amnésie	E
Confringo	E
Destruction	E
Fidelitas	E
Finte	E
Homomorphus	M
Imperium	E
Lashlabask	E
Limite	E
Patronus	I
Pétrification	E
Transfert	M

Sorts de cinquième année	Ecole
Avada kedavra	E
Inanimatus apparitus	A
Legilimens	E
Lumus solem	I
Piertotum locomotor	E
Recanto	E
Repousse-moldu	I
Serment inviolable	E
Specialis Revelio	E

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Vulnera samento

E

Sorts de sixième année	Ecole
Aquamenti	A
Apparition	A
Chauve-furie	A
Evanesca	A
Ferula	A
Feudymon	A
Fixation	E
Furunculus	A
Incarcerem	A
Incendio	A
Oppugno	A
Orchideus	A
Protego horribilis	A
Remplissage	A
Serpensortia	A

Les potions magiques

Fabriquer des potions magiques fait partie des activités de n'importe quel sorcier, même si certains en ont fait leur spécialité. Du moins, est-ce l'avis des professeurs enseignant cet art difficile et exigeant. Car il faut bien reconnaître que les étudiants en sorcellerie dénigrent un peu la confection de potions au profit des sortilèges, nettement plus attractifs. Les potions, disent certains sorciers modernes, sont les sorts d'un autre temps. Pourtant, leur utilité n'a jamais été prise en défaut. Si les potions sont plus difficiles à fabriquer, demandent des ingrédients rares et surtout, un temps de préparation considérable, leurs effets n'en sont pas moins plus efficaces et plus sûrs que certains sortilèges. De plus, les potions ne requièrent la dépense d'aucun point de magie, ce qui constitue un avantage non négligeable.

Créer ses propres potions

Il existe probablement autant de potions que de sortilèges dans le monde des sorciers. Depuis la nuit des temps, des alchimistes se sont penchés sur les propriétés de la matière et sur les interactions entre les différentes composantes de celle-ci. Ce sont eux qui créèrent les premières potions, dont certaines sont d'ailleurs adaptées à l'industrie pharmaceutique des Moldus afin que les bienfaits qui peuvent sauver des vies profitent à tous. Créer sa propre potion est cependant un processus relativement compliqué, du point de vue du personnage.



Pour un étudiant, concevoir une potion de A à Z est particulièrement compliqué. Tout d'abord parce qu'il faut longtemps pour trouver les bons ingrédients, même avec de l'expérience, amenant au bon résultat. Certains sorciers ont fait d'une potion l'œuvre de toute une vie et n'ont jamais rien fait d'autre. Un étudiant qui cherche la solution à une énigme dans une potion qui n'existe pas encore fait sans aucun doute fausse route. Si toutefois il s'obstine, que faire ? Pouvez-vous lui laisser perdre son temps ? Libre à vous,

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

maître du jeu. Mais tenez compte de la procédure suivante si vous répondez par l'affirmative.

- Définissez tout d'abord le temps nécessaire à la confection de la potion en lançant 4D6 et en traduisant le résultat en semaines.
- Demandez un test en Tête et en Herbologie la première semaine pour que le personnage trouve quelles sont les plantes à utiliser.
- La deuxième semaine, effectuez un test en Tête et en Zoologie pour déterminer si des molécules animales peuvent intervenir dans la recette.
- La troisième semaine, effectuez un test en Minéralogie pour savoir si des éléments rocheux peuvent intervenir dans le processus de création de la potion.
- La quatrième semaine, enfin, effectuez un premier test en Potions pour démarrer le processus de création. A partir de là, recommencez le test chaque semaine jusqu'au terme de la période estimée initialement. Chaque échec prolonge la durée d'une semaine.
- Au terme du processus, la potion sera considérée comme prête à l'emploi, si toutefois le personnage a été jusqu'au bout.

Quelques ingrédients en vrac

Trouver des ingrédients aux noms louches à souhait n'est pas toujours évident. Voici donc une liste non

exhaustive d'ingrédients que vous pouvez intégrer dans vos recettes.

Granit noir	Jaune d'œuf
Copeaux de fer	Mélasses
Poudre d'acier	Poudre d'os
Baie de houx	Sang de grenouille
Camphre	Feuille de chêne
Duvet de chardon	Souris pillée
Amanite tue-mouche	Cheveu de cadavre
Plume blanche	Épine de rosier
Moustache de rat	Farine
Encre de poulpe	Salpêtre
Ecaille de dragon	Gousse d'ail
Œil de brochet	Sel marin
Estomac de vipère	Eau croupie
Griffe de chat	Cire d'abeille
Patte de sauterelle	Gelée royale
Œil de faucon	Crotte de rat
Peau d'anguille	Crotte de lapin
Peau de caméléon	Trèfle à 4 feuilles
Poils de chat	Épiphyse
Salive de limace	Soufre
Toile d'araignée	Langue de serpent
Ver luisant vivant	Dard de scorpion
Larme de phénix	Tête de mouche
Pétale de rose	Bistorte
Fleur de lotus	Drosera
Huile de palme	Cuscute
Baie de genévrier	Agripaume
Sciure de bois	Joubarbe
Gland écrasé	Camomille
Acore	Capucine
Sénéçon	Millepertuis
Sang de salamandre	Mandragore
Œuf pourri	Pariétaire
Chrysope	Armoise
Asphodèle	Sueur de troll
Poil de licorne	Damiana
Cranson officinal	Livèche
Archillée sternulatoire	Salive de lutin

Des potions pour le maître

Le maître du jeu fait ce qu'il veut et c'est bien normal. Il peut ajouter autant de potions qu'il le souhaite. Mais pour que celles-ci conservent bien l'esprit de

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

l'univers de Harry Potter, voici quelques règles bien utiles. Tout d'abord, une potion demande du temps et la récolte des ingrédients peut constituer une aventure en soi. La préparation est longue et fastidieuse. Il ne faut pas concevoir les potions comme des sortilèges que l'on peut balancer à volonté. Très rares sont les sorciers à se barder de fioles dont ils feront usage comme autant de grenades. Les potions sont généralement rangées précieusement dans un laboratoire dont elles ne sortent que pour être administrées sous le contrôle d'un sorcier expérimenté.



Confectionner une potion

Une potion est composée de plusieurs ingrédients et aucun résultat probant ne proviendra d'une potion incomplète. Les ingrédients peuvent être assez faciles à trouver, mais ils peuvent aussi (et c'est plus fréquent) être très rares et venir de très loin. Un spécialiste des potions aura souvent un laboratoire rempli de bocaux

contenant la plupart des ingrédients usuels, mais parfois, certains composants doivent être cueillis à des dates précises, avec des outils précis ou dans des conditions spéciales - ou encore ont une date de péremption relativement proche. Une fois les ingrédients rassemblés, comme dans toute bonne recette, il convient de préparer la potion de la bonne façon : mélange, dosage, cuisson, température de consommation, etc. Une fois la potion prête à l'emploi, elle doit être consommée dans un certain délai pour être efficace. En termes de règles, seule la préparation, une fois tous les ingrédients réunis, est soumise à une série de tests. Il s'agira de tests en Tête et Potions. Pour qu'une potion soit correctement préparée, il faudra réussir un test par heure de préparation (voir fiches). Si l'un de tests échoue, toute la préparation est bonne à jeter et il faut tout reprendre à zéro. Chaque potion aura son propre seuil de difficulté et sera décrite ci-dessous selon la fiche suivante :

Nom de la potion : le nom du breuvage.

Difficulté : le seuil de difficulté à appliquer au test en Tête et Potions. Il représente la complexité de la recette.

Temps de préparation : il est estimé à partir du moment où tous les ingrédients sont rassemblés et où le sorcier commence à préparer la potion.

Ingrédients : liste de tous les composants et des éventuelles conditions dans lesquelles ceux-ci doivent être recueillis ou préparés.

Validité : une potion ne reste efficace qu'un certain temps après avoir été préparée. Ce délai expiré, elle n'est plus

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

qu'un liquide sans effet avec un mauvais goût.

Effets magiques : les effets de la potion.

Le livre des recettes

Il existe quantité de potions, dont certaines ont été transmises aux moldus dans le cadre de vieux accords sur la médecine. En voici seulement quelques-unes.

Aiguise-méninges

Difficulté : 5

Temps de préparation : une heure

Ingrédients : bile de tatou, scarabées concassés, racines de gingembre, jus de citrouille

Validité : trois jours

Effets magiques : la personne qui boit la potion bénéficie d'un bonus de 2D sur tous les tests impliquant la Tête pour une durée de vingt-quatre heures.

Amortentia

Difficulté : 5

Temps de préparation : trois heures

Ingrédients : racines de gingembre, piment rouge, branche de céleri, bave de crapaud, 4 pétales de rose blanche cueillis le matin même, queues de cerises

Validité : une semaine

Effets magiques : la personne qui boit la potion tombe follement amoureuse de la première personne qui lui parle, sauf s'il s'agit d'une personne du même sexe et que le buveur n'est pas homosexuel. L'effet ne dure qu'une semaine, mais il peut laisser des traces, comme

l'impression d'avoir eu le coup de foudre. Il s'agit du plus puissant philtre d'amour au monde, d'une couleur blanc perle et dont l'odeur change en fonction des préférences de chacun, rappelant le plus souvent l'être ciblé.

Babillage

Difficulté : 4

Temps de préparation : une heure

Ingrédients : langue de pie, langue de serpent, queue de rat, ailes de sauterelle, salive de vieille dame, alcool

Validité : trois jours

Effets magiques : une heure durant, la personne qui a vu cette potion ne va pas pouvoir s'arrêter de raconter des choses sans queue ni tête, incapable qu'elle sera de tenir le moindre discours cohérent mais ne cessant de bavarder, même à voix basse si on lui intime le silence.

Calmant (philtre)

Difficulté : 4

Temps de préparation : deux heures

Ingrédients : écorce de saule, poil de paresseux adulte, bave d'escargot séchée, un sachet de thé vert (pour le goût), sueur de lutin

Validité : un mois

Effets magiques : cette potion est destinée à calmer les nerfs de la personne qui en boit. Si cette personne est déjà calme, elle sera prise de somnolence. Si elle est agitée, elle retrouvera son calme et relativisera ses sources d'ennui. L'effet est immédiat et se prolonge pendant 1D6 heures.

Confusion (philtre)

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Difficulté : 5

Temps de préparation : deux heures

Ingrédients : cranson officinal, livèche, archilée sternulatoire (ce sont des plantes)

Validité : un jour

Effets magiques : cette potion a la faculté d'altérer les pensées d'une personne au point de la rendre incapable de prendre une décision cohérente. Cette personne sera particulièrement influençable et croire tout ce qu'on lui dira pendant la durée des effets, à savoir, vingt-quatre heures. Elle ne peut toutefois ostensiblement mettre sa vie en danger, son instinct de survie demeurant, lui, intact.

Elixir cérébral de Baruffio

Difficulté : 5

Temps de préparation : trois heures

Ingrédients : gelée royale, corne de licorne concassée, rosée recueillie après une nuit de pleine lune sur une feuille de trèfle (même à trois feuilles), poil de moustache d'un sorcier âgé d'au moins 66 ans.

Effets magiques : la personne qui boit la potion accroît son activité cérébrale de façon drastique. Tous les tests qui découlent de la Tête sont favorablement modifiés de 2D. Au terme des effets, à savoir, vingt-quatre heures, l'esprit du sorcier sera épuisé et celui-ci agira au ralenti, comme sous l'effet d'une forte fièvre. Pendant vingt-quatre heures, il faudra donc réduire d'1D tous ses tests de Tête.

Elixirs éternels

Difficulté : 6

Temps de préparation : quatre heures

Ingrédients : cocon de chenille vide, sang de tortue marine, sueur de troll, écaille de dragon tirée d'un spécimen vivant, framboise

Validité : éternelle

Effets magiques : la potion à laquelle on ajoute cette préparation peut être conservée indéfiniment (tant que son contenant demeure intact et conservé dans des conditions décentes). Si la préparation même est bue, elle est sans effet. Elle n'altère en rien ni le goût, ni les effets des autres potions.

Enflure

Difficulté : 5

Temps de préparation : une heure

Ingrédients : sucre, graisse de griffon, busserole (plante), hysope (plante)

Validité : une semaine

Effets magiques : cette potion a pour effet de provoquer le gonflement de qui en boit. Ce grossissement peut atteindre trois fois le volume de l'individu, sans pour autant être douloureux ou dangereux. Les effets se dissipent en deux heures. Pendant ce temps, la cible effectuera tous les tests dépendant des Bras et des Jambes avec 2D de moins que d'habitude.

Felix felicis

Difficulté : 6

Temps de préparation : trois heures

Ingrédients : houblon, écaille de dragon, poil de crinière de licorne, œil de truite, bave de limace, damiana (plante), trèfle à quatre feuilles

Validité : un mois

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Effets magiques : aussi appelée « chance liquide », cette potion très prisée semble réellement porter chance à celui qui en boit. Elle a cependant ses effets secondaires : une trop grande confiance en soi, des vertiges et de la témérité. Pendant toute la durée de l'effet, à savoir vingt-quatre heures, celui qui en a bu pourra ajouter 1D à tous ses tests. Par contre, le maître du jeu peut le contraindre à des actions téméraires pendant toute la durée de ses effets. La chance peut aussi se traduire en termes purement narratifs, à la discrétion du MJ. Le personnage peut ainsi rencontrer des gens importants ou éviter des situations compliquées.

Goutte du mort-vivant

Difficulté : 6

Temps de préparation : trois heures

Ingrédients : racine d'asphodèle en poudre, infusion d'armoise et fève soporifique

Validité : un mois

Effets magiques : ce philtre est en somnifère très puissant. Celui qui en a bu sombre immédiatement dans un sommeil sans rêves pouvant durer 6D6 heures. Le corps donne l'impression de se ratatiner pendant la durée du sommeil et se durcit considérablement. Au réveil, toutefois, la potion n'aura laissé aucune trace, si ce n'est une légère rigidité passagère dans les articulations.

Hérisse-cheveux

Difficulté : 4

Temps de préparation : une heure

Ingrédients : queues de rat, poils de chat retirés alors qu'il a le dos hérissé, mandragore (plante), ciboulette

Validité : trois jours

Effets magiques : cette potion a pour seul effet de faire dresser les cheveux sur la tête. Elle est souvent apprise aux jeunes sorciers afin de leur démontrer les effets d'une potion facile et amusante ainsi que pour faire rire lors de soirées costumées. Les cheveux se dressent tout droit sur la tête, de toute leur longueur. L'effet ne dure que 1D6 heures.

Hoqueteuse (décoction)

Difficulté : 5

Temps de préparation : deux heures

Ingrédients : camomille romaine, pimprenelle, coriandre, plume de harpie

Validité : une semaine

Effets magiques : l'absorption de cette potion provoque une crise irrésistible de hoquet, qui ne s'arrêtera qu'au bout d'1D6 heures. La personne soumise à ce hoquet agira dans toutes ses actions avec un malus de 1D, car il lui sera impossible de se concentrer parfaitement.

Philtre de paix

Difficulté : 6

Temps de préparation : trois heures

Ingrédients : poudre de pierre de lune, sirop d'ellébore (plante)

Validité : une semaine

Effets magiques : cette potion amène tous ceux qui en boivent à de meilleurs sentiments les uns envers les autres. Les querelles sont apaisées et on se demande pourquoi on se cherchait des noises il y a cinq minutes. Au terme de la durée des effets, soit après douze heures, le

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

naturel reviendra au galop et on se demandera comment on a fait pour supporter son rival pendant aussi longtemps.

Pimentine

Difficulté : 5

Temps de préparation : une heure

Ingrédients : piment rouge, orties, citron, hamamelis (plante), poivre

Validité : un mois

Effets magiques : cette potion est un puissant remède contre la grippe ou le rhume. Elle a cependant un effet secondaire : les oreilles de celui qui en boit ont tendance à fumer pendant 1D6 heures.

Polynectar

Difficulté : 6

Temps de préparation : trois jours (trois tests par jour)

Ingrédients : chrysope (plante), sangsues, sisymbre (plante), polygonum (plante), corne de bicorné d'arbre du Cap, petit morceau de celui dont on veut prendre l'apparence

Validité : une heure

Effets magiques : cette potion a pour effet de transformer celui qui la boit en la personne dont on a ajouté un petit morceau dans le philtre. La transformation est parfaite extérieurement, mais elle ne modifie ni le timbre de voix, ni l'intelligence, ni la façon de son comportement. Les effets ne durent qu'une heure et se dissipent progressivement. Certains disent que la transformation est un peu douloureuse.

Poussoss

Difficulté : 5

Temps de préparation : une heure

Ingrédients : lait de dragon, lait de griffon, lait de taupe, poudre de corne de rhinocéros mâle

Validité : un mois

Effets magiques : cette potion ressoude les os brisés et fait repousser les os manquants. Dans le cas d'os manquants, la reconstruction prend toute une nuit et est assez douloureuse. Les points de vie perdus sont totalement récupérés.

Ratatinage

Difficulté : 6

Temps de préparation : quatre heures

Ingrédients : racines de marguerites, figue sèche, chenille, foie de rat

Validité : un jour

Effets magiques : cette potion pousse l'individu qui en boit à régresser vers un stade antérieur de son évolution. Une grenouille redevient un têtard, un papillon un cocon, un cocon imprégné de cette potion redevient une chenille. Chez l'être humain, l'effet est différent : l'individu retombe en enfance pendant une journée, se prenant pour un bébé particulièrement colérique.

Régénération sanguine

Difficulté : 5

Temps de préparation : deux heures

Ingrédients : orange sanguine, jus de viande, aile de chauve-souris, poil de rat, ver de terre écrasé, trois pattes d'araignée enrobées de toile

Validité : une semaine

Effets magiques : cette potion est utilisée pour accélérer la régénération du

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

sang chez un individu qui en a perdu beaucoup. En quelques minutes, celui qui en boit retrouve son teint naturel et sa quantité de sang initiale. Il regagne tous les points de vie perdus de cette façon.

Revigorant (philtre)

Difficulté : 5

Temps de préparation : trois heures

Ingrédients : gratiole (plante), luzerne, polypode (plante), scabieuse (plante), scabieuse (plante) et queue d'orvet

Validité : un mois

Effets magiques : ce philtre est aussi connu sous le nom générique de « potion de soin » ou « potion de guérison ». Elle est assez courante et tout bon guérisseur se doit d'en posséder quelques fioles dans son laboratoire. Lorsqu'un individu en boit, il se sent requinqué de partout, ses blessures commencent à se refermer et il regagne 2D6 points de vie perdus.

Solution de force

Difficulté : 5

Temps de préparation : quatre heures

Ingrédients : sang de salamandre, ongle de troll, cheveu de géant, écaille de dragon, mandragore (plante)

Validité : un jour

Effets magiques : cette potion de couleur turquoise offre à celui qui la boit une force accrue. En termes de règles, ses tests à base de Bras augmentent de 2D pendant une heure. Après ce déploiement d'énergie, le personnage retrouvera sa force normale mais se sentira très fatigué.

Sommeil

Difficulté : 4

Temps de préparation : une heure

Ingrédients : agripaume (plante), acore (plante), joubarbe (plante), camomille

Validité : un mois

Effets magiques : cette potion très courante sert de somnifère de base aux sorciers du monde entier. Elle a cependant un inconvénient, mais qui peut être un avantage dans certains cas : le sommeil procuré est dépourvu de rêves.

Tue-loup

Difficulté : 6

Temps de préparation : trois heures

Ingrédients : cuscute (plante), poil de loup-garou, dent de loup blanc, droséra (plante), capucine (plante), sénécion (plante)

Validité : un mois

Effets magiques : cette potion a pour but de réfréner les pulsions animales des loups-garous en cas de pleine lune. La transformation se produira malgré tout sur un test échoué en Tête et Métabolisme, mais l'animal est alors plus calme et ne cherche pas à s'enfuir. Elle ne fonctionne que pour une pleine lune et il faut en reprendre à chaque nouvelle lune.

Veritasérum

Difficulté : 6

Temps de préparation : quatre heures

Ingrédients : œil de crapaud, foie de brochet, patte de lapin, millepertuis (plante)

Validité : une semaine

Effets magiques : cette potion, une fois avalée par un individu, le contraint à répondre de la façon la plus complète possible à toutes les questions qu'on lui

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

posera. A chaque question, un test en Tête et Interrogatoire avec une difficulté de 6 peut être tenté afin de résister à l'envie de révéler la vérité, mais à chaque question (ou chaque nouvelle tentative de poser la même question), le test doit être reconduit. L'effet se prolonge une heure durant.

Vieillessement

Difficulté : 6

Temps de préparation : deux heures

Ingrédients : œuf pourri, ailes de mouches, antennes de sauterelles, pariétaire (plante), bistorte (plante)

Validité : un jour (quatre tests)

Effets magiques : ce philtre a pour effet de vieillir temporairement un individu. L'effet n'est que de courte durée (1D6 heures), mais est saisissant de vérité. Le vieillissement n'est pas qu'apparence : celui qui boit cette potion peut ressentir des courbatures, des maux de dos et autres problèmes liés à la sénescence.

La liste des potions

Par facilité, nous avons regroupé pour vous les noms des différentes potions proposées dans cet ouvrage.

Nom de la potion
Aiguise-méninge
Amortentia
Babillage
Calmant
Confusion
Elixir cérébral de Baruffio
Elixirs éternels
Enflure

Felix felicis
La Goutte du mort-vivant
Hérissé-cheveux
Hoqueteuse
Philtre de paix
Pimentine
Polynectar
Ratatinage
Régénération sanguine
Revigorant
Solution de force
Sommeil
Tue-loup
Veritasérum
Vieillessement

Les objets magiques



Le monde des sorciers, dans l'univers de Harry Potter, est rempli d'objets magiques. Pour bien saisir ce qu'est un objet magique dans ce monde, oubliez tout ce que vous croyez savoir et qui est issu d'autres univers de jeu de rôle. Les objets magiques ne sont pas rares du tout. La plupart des gens en ont plein leur maison. Il n'y a rien d'extraordinaire à posséder un objet magique. Bien entendu,

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

certaines objets sont très précieux, tout comme des objets non magiques peuvent être précieux. Ils peuvent être précieux parce qu'ils sont constitués de matériaux précieux, parce que ce sont des objets d'art ou parce que leurs pouvoirs sont grands. Dans ce chapitre, nous allons tenter de passer en revue toute une série d'objets magiques afin de vous donner des idées pour créer les vôtres.

L'enchantement

Un objet magique est un objet enchanté. Il s'agit donc d'un objet usuel, la plupart du temps, qui a subi un ou plusieurs enchantements (sortilèges) afin de répondre à des besoins typiques des sorciers. Il y a presque autant de sortes d'objets magiques qu'il y a d'objets usuels, d'ailleurs. Pour enchanter un objet, il faut lui lancer les sortilèges désirés et les fixer à l'intérieur à l'aide d'un sort de Fixation. Par exemple, pour un balai volant de base, il faut lancer un sort de Lévitiation et un sort de Fixation. Et encore, avec le seul sort de Lévitiation, le balai ne sera pas vraiment docile dans ses mouvements. Pour une bague qui change de couleur, il faut lancer un sort de Changement de Couleur et un sort de Fixation. Vous commencez à comprendre ? Bien entendu, les objets vraiment utiles comptent parfois des dizaines de sorts qu'il faut lancer l'un après l'autre sur l'objet en question et qu'il faut « enfermer » dans l'objet avec un sort de Fixation. Un seul et même sorcier aurait donc bien du mal à enchanter à lui seul un tel objet.

La durabilité des objets magiques

Un objet magique ne fonctionne a priori pas avec des charges, comme dans d'autres jeux. L'effet fixé dans l'objet est supposé permanent. Maintenant, vous pouvez en décider autrement. Certains objets peuvent se casser, libérant leur énergie magique. D'autres peuvent être défectueux, si leur enchantement a été mal fait. Les derniers peuvent tout simplement avoir été désenchantés suite à l'utilisation d'un sort d'anti-magie.

Utiliser un objet magique

Les objets magiques ne sont en règle générale utilisables que par des sorciers, mais il arrive que certains Moldus, sans le faire exprès, entrent en possession d'un objet magique et qu'ils l'utilisent par mégarde. Non seulement cela peut se révéler dangereux, mais c'est également illégal. Le service du Détournement de l'Artisanat Moldu veille au grain dans ce genre de cas... Si un vieux sorcier vient à vendre sa tondeuse à gazon magique à son voisin Moldu sans se souvenir qu'elle a « un petit quelque chose de spécial », il s'expose à une grave réprimande et à une amende de la part des agents du Ministère.

Pour utiliser un objet magique, le sorcier n'a souvent qu'à décider d'en activer les effets, d'une manière ou d'une autre. Parfois, cela demande un petit entraînement afin de trouver la bonne tournure d'esprit, comme dans le cas des balais. Dans le roman, la première fois que Harry Potter et ses petits camarades font voler leurs balais, ils doivent leur en donner l'ordre : « debout ! » Par après, par contre, il suffit de décider que le balai doit s'élever dans les airs pour qu'il obéisse à son propriétaire. Certains

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

objets magiques sont par contre activés par un mot de pouvoir ou une action spéciale, ou parfois les deux, comme la statue de la vieille dame à Poudlard qui dissimule un passage secret menant vers Pré-au-Lard. Dans tous les cas, activer un objet magique ne requiert en règle générale aucun test particulier.

Quelques objets magiques

Les objets magiques présentés ci-dessous ne sont que quelques-uns des exemples livrés à votre imagination. A partir de ceux-ci, laissez-vous aller à en créer de nouveaux. N'oubliez pas que, pour un sorcier, un objet magique n'est rien d'autre, bien souvent, qu'un simple outil usuel.

Armoire à Disparaître

Ces armoires ont été fabriquées en un certain nombre difficile à déterminer. La plupart d'entre elles ressemblent à de vieux meubles du XVIIIe ou du XIXe siècle, mais toutes possèdent au moins une grande porte donnant sur un espace dépourvu de planches intermédiaires et pouvant ainsi laisser passer un homme adulte de taille moyenne.

Leur fonction est de cacher quelque chose dans une sorte de plan extérieur, hors du monde. Ce que l'on y cache disparaît et ne réapparaît qu'à la discrétion du propriétaire de l'objet (celui qui l'y dépose). Plusieurs objets peuvent y être cachés par des propriétaires différents. Ils ne réapparaîtront que lorsque la bonne personne se présentera. Une personne qui s'y laisserait enfermer disparaîtrait elle

aussi, mais étrangement, elle n'aurait conscience que d'être enfermée dans l'armoire. Il faut que ce soit elle qui ouvre les battants de l'intérieur pour pouvoir sortir. Toute personne qui ouvrirait la ou les portes de l'armoire pendant que quelqu'un s'y trouve n'y trouverait, dans le meilleur des cas, qu'un objet qu'elle y aurait elle-même déposé au préalable.

Certaines Armoires à Disparaître forment aussi un réseau, un peu à la manière des cheminées des sorciers. On peut ainsi disparaître dans l'une pour réapparaître dans l'autre, quelle que soit la distance qui sépare les deux armoires. Ces armoires-là sont rares et très recherchées, car il est dit que le passage entre deux armoires défie les protections magiques les plus complexes, comme l'a prouvé Drago Malfoy en faisant entrer des Mangemorts à Poudlard en usant de ce procédé.

Balai Volant



Les balais volants ne sont apparus pour la première fois qu'aux environs du 10e siècle.

Nul ne se souvient exactement de la façon dont ils sont apparus, mais il semble que la communauté des sorciers les a trouvés assez commodes pour qu'ils

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

subsistent encore aujourd'hui, à travers les âges, comme le moyen de transport individuel le plus fréquent. Le balai est un instrument noble chez les sorciers, et on en prend en règle générale grand soin. Peu de gens s'en servent pour balayer et dans l'esprit de bien des sorciers, « balayer » signifie « voler sur son balai ». Les balais volants sont encore plus appréciés par les fans de Quidditch, car ils constituent l'équipement principal de tout pratiquant de ce sport. La qualité du balai peut être déterminante dans les performances d'un joueur ou d'une équipe. Plusieurs marques de balais se disputent ainsi le marché, même s'il semble que l'Eclair de Feu soit le meilleur (et le plus cher) de tous les balais volants. Quelques autres marques, en vrac : Nimbus (très bons), Astiqueurs (moyens), Brossdurs (moyens), Flèches d'Argent (très bons, épuisés), Etoiles Filantes (mauvais) et Bombes Bleues (mauvais).

Voler sur un balai est un exercice périlleux pour qui n'en a pas l'habitude. On apprend aux élèves en sorcellerie à s'en servir dès la première année, mais en règle générale (il n'y eut que quelques exceptions), aucun enfant de première année ne peut participer aux matches de Quidditch. Un test en Jambes et Vol en balai est nécessaire pour toute manœuvre risquée une fois en vol.

Voici les caractéristiques et les prix des balais moyens de chaque marque. Libre à vous d'en imaginer d'autres. Dans la colonne « Qualité », vous trouverez un code exprimé sous la forme de + ou - xD. En fonction de la qualité du balai, appliquez le malus ou le bonus aux tests de Vol en balai. Les prix sont indiqués en gallions.

Balai	Qualité	Prix
Etoile filante	-1D	15
Bombe bleue	-1D	19
Astiquedur	-	29
Brossdur	-	35
Nimbus	+1D	65
Eclair de feu	+1D	120

Beuglante

Les Beuglantes sont des lettres envoyées à des personnes que l'on souhaite gronder. D'une couleur rouge vif, elles se présentent comme des enveloppes caractéristiques. Une fois qu'on commence à les ouvrir, elles s'animent d'une vie propre en prennent la forme d'une bouche en papier pour beugler le contenu du message. Il s'agit d'un message écrit mais prononcé par la voix de l'auteur et amplifié cent fois. Pendant ce temps, l'enveloppe flotte à quelques centimètres de la tête du destinataire. Une fois le message délivré, l'enveloppe se déchire d'elle-même après avoir tiré la langue au destinataire. Il est absolument impératif d'ouvrir une beuglante quand on en reçoit une. Si on ne le fait pas, l'enveloppe finit par s'ouvrir d'elle-même et amplifiera encore le volume sonore du message, l'agrémentant d'insultes bien senties.

Boîte à Flemme

La boîte en elle-même n'est pas magique, mais son contenu l'est, lui. La Boîte à Flemme a été inventée par Fred et George Weasley dans le but d'aider les élèves de Poudlard à se faire porter pâles pour les examens. La boîte contient différentes friandises d'allure innocente, toutes divisées en deux faces séparables.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Une face contient un poison peu nocif qui rend malade, l'autre l'antidote. Un élève qui mange la première face peut ainsi se présenter à l'infirmerie et être dispensé d'examen. Il ne lui reste alors plus qu'à manger l'autre face pour recouvrer toute sa santé. L'idée est intéressante, mais il est rare que la supercherie ne soit pas découverte. La boîte de base contient des Pastilles de Gerbe, des Petits-Fours Tourndeloil, des Nougats Néansang et des Berlingots de Fièvre. Mais le génie des Weasley aurait mis au point d'autres friandises malades...

Bombabouse

Les Bombabouses sont l'équivalent dans le monde des sorciers des boules puantes des Moldus. Il s'agit de petites sphères en verre qui semblent, lorsqu'on les observe, contenir un léger brouillard de couleur sombre. Lorsqu'on les brise en les lançant par terre, elles dégagent non seulement une odeur pestilentielle, mais aussi une illusion magique représentant un gros tas d'excréments. Les effets de la Bombabouse durent un quart d'heure et résistent à toute tentative non magique de dissiper l'odeur ou l'illusion.

Cape d'Invisibilité

La Cape d'Invisibilité est une sorte de grande couverture argentée, très fine, presque translucide, dont on peut se draper entièrement. Une fois qu'on l'a passée, toutes les parties de son corps recouvertes deviennent invisibles à qui se trouve hors de la cape. En dessous de la cape, par contre, tout reste visible et on peut voir à travers les mailles sans aucun mal. Il s'agit d'un objet très rare et le

dernier à en avoir possédé une de source sûre s'appelait Harry Potter.

Capteur de Dissimulation

Ce capteur est un subtil alliage de magie et de technologie. Il ressemble à une antenne de télévision moldue au format portable. Lorsqu'il est mis en présence de magie noire ou de sortilèges de dissimulation ou encore lorsqu'on ment obstinément à proximité de l'appareil, celui-ci se met à vibrer et à émettre un léger bourdonnement. Le bourdonnement s'amplifie en fonction de la puissance du maléfice ou du mensonge.



Carte du Maraudeur

Cet objet magique fort utile pour les étudiants désireux de circuler dans l'école de Poudlard sans se faire repérer ressemble à un vulgaire morceau de parchemin vierge lorsqu'on ne sait pas l'utiliser. Si l'on en frappe sa baguette magique trois fois en prononçant la formule « Je jure solennellement que mes intentions sont mauvaises », la magie de l'objet se révèle. Il s'agit alors d'une carte magique du château de Poudlard, sur laquelle sont reportées les allées et venues de tous les occupants du château.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Une série de conseils peuvent également y être prodigués, comme les mots de passe de certains passages secrets ou des secrets encore plus obscurs. Elle fut initialement créée par un groupe d'amis de l'école de Gryffondor : Queudver, Lunard, Patmol et Cornedrue, qui n'étaient autres que James Potter, le papa de Harry, et ses amis. Pour que la carte redevienne un simple parchemin, il faut à nouveau en frapper sa baguette et prononcer l'autre formule : « méfait accompli ». La carte résiste à toute tentative de divination ou d'identification. Si l'on insiste, elle révélera sa nature magique mais pas la carte, en insultant par écrit mais précisément la personne qui tente d'en percer le secret. Le dernier propriétaire de la carte est un certain Harry Potter.

Choixpeau Magique



Le Choixpeau Magique fait partie de l'histoire de Poudlard. Autrefois, c'étaient les fondateurs de chaque maison qui choisissaient les élèves admis sous leur tutelle. Depuis des siècles, c'est un vieux chapeau de cuir rapiécé qui s'en occupe. Le Choixpeau est un objet magique intelligent et capable de parler de vive voix ou par télépathie. Lors de la Cérémonie de la Répartition, où les nouveaux venus à l'école sont répartis dans les différentes maisons, tous les arrivants doivent s'asseoir sur une chaise et se coiffer du Choixpeau. Après un temps de réflexion plus ou moins bref, l'objet déclare dans quelle maison l'enfant doit être envoyé. Le Choixpeau base son choix sur les qualités qu'il perçoit chez chaque enfant. Il ne se trompe en théorie jamais. Historiquement, le Choixpeau était le couvre-chef de Godric Gryffondor. Il est cependant impartial dans ses choix et ne favorise aucune maison, même si on peut distinguer dans le vocabulaire qu'il utilise quand il parle de la maison Gryffondor une certaine emphase.

Cognard

Un Cognard est une balle enchantée utilisée au Quidditch. Il y en a deux en même temps durant la partie. Plus petits que le Souafle, les Cognards ont pour rôle de foncer sur les joueurs de façon relativement équitable afin de les déstabiliser et de les faire tomber de leur balai. Les batteurs, au nombre de deux aussi par équipe, doivent dévier leur course à l'aide de leurs battes pour protéger leurs coéquipiers et ennuyer leurs adversaires.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Eteignoir

Les Eteignoirs sont des objets relativement courants dans le monde des sorciers et assurent une certaine discrétion lorsqu'ils circulent la nuit dans le monde des Moldus. Un Eteignoir se présente sous la forme d'un long briquet argenté. En pressant sur le déclencheur, il « aspire » la source de lumière la plus proche et la conserve dans son réservoir. L'origine de la lumière importe peu, qu'elle soit électrique (comme un lampadaire), naturelle (comme un feu) ou magique (comme un sort de Lumos). Il faut appliquer l'Eteignoir une fois par source de lumière. En pressant le déclencheur dans l'autre sens, les lumières sont restituées à leur emplacement d'origine, une par une.

Feu de Sempremais

Le Sempremais est une branche magiquement traitée sur laquelle tout feu allumé dure éternellement. On peut s'en servir comme d'une torche, mais au fil des siècles, il fut plutôt conservé comme relique religieuse. Beaucoup l'ont appelé « le feu divin ».

Feuxfous Fusebourn

Inventés par Fred et George Weasley, deux experts en matière de farces et attrapes, ces feux d'artifice peuvent prendre des formes variées comme d'immenses dragons, des sorcières sur leurs balais, des boules de feu ou bien d'autres choses encore. Ils résistent à la plupart des sortilèges de contre-magie. Une boîte coûte en moyenne une dizaine de Gallions en fonction de son contenu.

Friandises magiques

Les sorciers, comme les Moldus, sont amateurs de sucreries. Leurs goûts diffèrent peu du commun des mortels, même si certains parfums sont plus fréquents chez eux que chez les Moldus. Quelques friandises célèbres sont connues dans le monde entier. On compte parmi elles les Dragées Surprises de Bertie Crochue, dont les parfums variés réservent parfois quelques surprises (poubelle, crotte de nez, poivre...), les Ballongommes de Bullard, qui permettent de faire de TRES grosses bulles, les Patacitrouilles, l'équivalent sorcier des pâtes de fruits, les Fondants du Chaudron, les Baguettes magiques à la réglisse ou encore les célèbres Chocogrenouilles, des grenouilles en chocolat animées qui ne peuvent faire qu'un seul bond avant de se laisser dévorer. Dans l'emballage de ces dernières, on trouve des cartes à collectionner présentant des sorciers ou des sorcières célèbres. Quelques éditions limitées proposent plutôt des joueurs de Quidditch ou des créatures magiques.

Glace à l'Ennemi

Ce miroir pour sorciers paranoïaques aurait déjà sauvé quelques vies. Lorsqu'on y regarde, on y voit la silhouette de ses ennemis, si tant est qu'on ait des ennemis, sinon, on n'y voit que son propre reflet. Si les silhouettes sont dans l'ombre, on ne risque rien. Si elles se rapprochent et qu'on peut voir le blanc de leurs yeux, alors on est en danger...

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Horcrux

Ces objets magiques issus de la plus pure magie noire ont pour but de prolonger artificiellement la vie d'un sorcier. Ce sont des objets de grande puissance dans lesquels le sorcier décide de laisser une partie de son âme. Le sorcier ne peut alors mourir vraiment tant que la totalité des Horcrux qui contiennent son âme n'a pas été détruite. A priori, selon la croyance en vogue chez les sorciers, l'âme est indivisible. Pour la subdiviser, il faut commettre des actes d'une gravité sans nom, tels que le meurtre. Une fois l'âme divisée, on peut séparer la partie noircie de l'âme et l'enfermer dans un Horcrux. Le procédé peut ainsi être répété un certain nombre de fois. L'âme résiduelle du sorcier n'est plus que l'ombre de ce qu'elle fut et celle enfermée dans les objets magiques est noire et infâme. Aussi, même si l'âme est refondue en un seul bloc par la suite, elle ne sera plus immaculée.

Jeu d'échec version Sorciers

Chez les sorciers aussi, le jeu d'échecs est très populaire. La version « Sorciers » de ce jeu moldu se différencie uniquement par la particularité de ses pièces : elles sont animées et peuvent contester les choix des joueurs, parfois à tort, parfois à raison. Les pions protesteront si on les envoie à la mort pour rien, les reines s'indigneront d'avoir été jouées de telle ou telle façon. Les pièces, une fois prises par l'adversaire, redeviennent de simples figurines inertes.

Mais elles seront de nouveau animées dès qu'elles seront disposées sur le plateau

pour une nouvelle partie. Les règles ne changent pas par rapport à la version classique du jeu.

Lettre de Convocation

Les enfants appelés à se rendre à Poudlard pour la première fois apprennent leur convocation par un courrier magique. Une lettre identique leur est ensuite adressée chaque année. Les enveloppes arrivent partout où se trouve l'enfant, par hibou postal, avec la bonne adresse écrite sur elles, même en pleine mer. Si on perd détruit la lettre ou si on s'obstine à ne pas l'ouvrir, il en sera automatiquement envoyé d'autres, toujours plus nombreuses, jusqu'à ce que l'une d'elles soit ouverte et lue par son destinataire. L'enveloppe contient une lettre indiquant à l'enfant qu'il est attendu à Poudlard, une éventuelle note personnelle et la liste des fournitures scolaires à se procurer pour la rentrée.

Lorgnospectre

Ces lunettes magiques n'ont en réalité pas de très grands pouvoirs. Elles sont fournies par un magazine pour jeunes sorciers et servent théoriquement à voir ce qui n'est pas visible. Elles ne fonctionnent en fait que très rarement, quand le sort d'invisibilité a mal fonctionné ou quand elles le veulent bien. A chaque tentative de percevoir ce qui est caché, lancez 1d6. Sur un résultat de 1 ou de 6, elles fonctionneront. Sur tout autre résultat, elles ne révéleront rien d'anormal.

Lunscope

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Cet outil est principalement utilisé en astronomie et sert à dresser sans effort des cartes stellaires. Elles sont fournies par l'école de Poudlard à tous les élèves du cours d'Astronomie mais ils doivent les rendre à la fin de l'année.

Magicobus

Ce véhicule ressemble à un bus à étage si typique de la ville de Londres. Sa couleur est cependant érodée et son aspect général laisse à désirer. C'est toutefois un véhicule magique, capable de véritables prouesses sur la route. Il peut atteindre des vitesses folles et se rétracter pour passer dans des endroits de très petite taille. A bord, on ne retrouve pas de sièges ou de banquettes, mais des lits attachés à des mains courantes par des chaînes. Le Magicobus a pour mission de venir en aide aux sorciers égarés dans Londres et ses environs. Il est piloté par Ernie Danlmur et son contrôleur est le jeune Stan Rocado. Les prix y sont relativement modérés et pour un petit supplément, on peut avoir une tasse de chocolat chaud ou une bouteille d'eau et une brosse à dent.

Main de la Gloire

Cet objet répugnant n'est autre que la main d'un cadavre en décomposition et enchanté par la magie noire. Ce que tient la main ne peut être vu que par celui qui la tient (la main). Si on place une bougie dans la Main de la Gloire et que l'on se déplace en tenant cette même main, on est le seul à profiter de la lumière de la bougie. La main a sans doute d'autres pouvoirs, mais ils sont peu connus.

Millamant, chapiteaux magiques

Millamant est le nom du fabricant de tentes et de chapiteaux le plus réputé dans le monde des sorciers. Ses produits ont la particularité d'être beaucoup plus grands à l'intérieur que ce que l'extérieur laisse apparaître. Sous l'aspect d'une tente de deux personnes peut ainsi se cacher une suite avec trois chambres et salle de bains. Les chapiteaux, qui ressemblent à de grosses tentes familiales, peuvent contenir tous les convives d'un mariage dans une famille nombreuse. Ces tentes se montent tout à fait normalement et ne pèsent une fois emballée que le poids normal d'une petite tente.

Miroir à Double Sens

Ces miroirs apparemment normaux ne révèlent leur utilité que par deux. Si l'on prononce le nom du propriétaire de l'autre miroir en tenant le premier, une conversation en vidéo-conférence peut démarrer entre les deux possesseurs. Ils se vendent par deux, mais n'importe quel miroir peut joindre n'importe quel autre miroir, pour peu d'en connaître le propriétaire et de les avoir mis une fois en présence l'un de l'autre.

Miroir du Riséd

Ce magnifique miroir sur pied d'une hauteur supérieure à deux mètres possède un cadre en or sculpté et une inscription a été gravée au-dessus de sa glace : « riséd erlue ocnot edsi amega siv notsap ertnomenej », ce qui signifie si on le lit dans un miroir : « Je ne montre pas ton visage mais de ton cœur le désir ».

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Celui qui s'y mire sera le témoin de son désir le plus cher. Bien des sorciers ont cru que c'était leur avenir qui y était révélé. D'autres ont pensé que le miroir montrait le passé. Des hommes ont dépéri ou sont devenus fous en le regardant. Harry Potter y voit sa famille, car son vœu le plus cher, au moment où il regarde dans le miroir, est de pouvoir connaître ses parents. Ron s'y voit le préfet en chef de Poudlard et le capitaine de l'équipe de Quidditch de Gryffondor... Le seul exemplaire connu de ce miroir se trouverait encore à Poudlard, bien que Dumbledore l'ait déplacé pour que Harry Potter ne puisse le retrouver.

Moke (Peau de)

La Peau de Moke est un petit sac fait dans la peau d'une créature magique. En apparence, il ne peut contenir que quelques pièces ou qu'un petit objet, mais il est en réalité nettement plus profond. De plus, ce que l'on y glisse ne peut en être retiré que par son propriétaire légitime ou en tout cas par celui qui l'y a glissé. Il en existe de nombreux exemplaires, c'est un objet magique assez courant.

Moto volante

Bien que de nombreux sorciers pensent que cela fasse mauvais genre, la moto volante est un véhicule qui en séduit plus d'un. Plus confortable qu'un balai, elle est aussi plus rapide et assez discrète si elle reste à haute altitude. Les modèles les plus récents possèdent également un ingénieux dispositif d'invisibilité à activer lorsque l'on survole un territoire occupé par des Moldus. Ce n'est pas un

véhicule très courant, car le Ministère et particulièrement le Service du Détournement de l'Artisanat Moldu est assez sévère en la matière, mais certains sorciers assez ouverts en possèdent encore une.



Multiplottes

Ces lunettes de vision enchantées disposent de toute une série de fonctions fort utiles pour assister à un match de Quidditch. Mises au point récemment pour les grandes rencontres internationales, elles permettent de revoir une action au ralenti en basculant une simple molette, d'avoir des détails sur les mouvements et les manœuvres des joueurs ainsi que des options plus diverses encore. Elles se vendent tout autour des stades de Quidditch dans le monde entier pour une somme de dix Gallions.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Pensine

Il s'agit d'un bassin d'intérieur en pierre et sur pied, rempli d'un liquide cristallin. Le contour en est orné de symboles magiques et de runes. Une légère fumée plane en permanence en surface du liquide. Lorsqu'on effleure la surface avec sa baguette magique, le liquide reflète un souvenir auquel on pense à ce moment précis. Il est possible de toucher le liquide, en quel cas on se sent projeté à l'intérieur du souvenir, sans toutefois pouvoir le modifier en rien. Il est aussi possible de sélectionner un souvenir en apposant sa baguette contre sa propre tempe et en l'extrayant de sa mémoire pour le plonger dans l'eau. Ces pensines sont des objets rares et précieux. Peu de sorciers en possèdent encore intactes.

Pierre Philosophale

Longue d'une soixantaine de centimètres et d'une couleur rouge sang, la pierre est tout ce qu'il reste de cette matière mythique aux immenses pouvoirs. Parmi ses capacités, on lui prête la faculté de transformer n'importe quel métal en or pur et d'être à la base de l'élixir de Longue Vie, qui rend immortel celui qui le boit. On doit cette pierre à l'alchimiste français Nicolas Flamel, qui a accepté de mettre un terme à son existence pour éviter que la pierre ne tombe entre de mauvaises mains. Il semble que la pierre ait désormais été détruite.

Plume à Papote

Ces plumes sont des objets précieux pour les sorciers distraits ou trop affairés pour prendre eux-mêmes des notes. Elles

servent aussi à certains reporters parmi la communauté des sorciers. Leur fonction est de prendre note de tout ce que dit leur propriétaire. Elles sont généralement fournies avec un carnet de note, mais peuvent tout aussi bien se contenter de parchemins ou de surfaces blanches. Elles flottent dans l'air juste à côté de leur propriétaire et sont à ses ordres. Elles peuvent écrire, effacer, souligner et même modifier légèrement les propos tenus pour les adapter à la personnalité de leur propriétaire ou pour en donner une image plus glorieuse. Il en existe en plusieurs tailles et en plusieurs coloris.

Portoloïn

Ces objets d'apparence quelconque sont en fait de puissants artefacts qui permettent à plusieurs sorciers de transplaner d'un endroit donné à un autre. La destination de départ (là où se trouve le Portoloïn) et la destination d'arrivée sont déterminées à l'avance et le Portoloïn se déplace en même temps que les voyageurs. Il suffit de toucher l'objet en question à l'heure prévue pour en activer le sortilège. Si personne ne touche le Portoloïn à l'heure du départ, il voyagera seul. Les voyages en Portoloïn sont très règlementés. L'incantation utilisée pour transformer un objet en Portoloïn est le Portus.

Portraits et miniatures

Dans le monde des sorciers, les photos sont animées. Le portrait de vos parents sur votre table de nuit, celui du ministre à la Une du journal ou celui de ce criminel sur l'avis de recherche sont animés et

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

répètent une même séquence de quelques secondes, quel qu'en soit le support. Les miniatures sont des photos de petite taille, généralement immobiles, qui s'effacent au bout de quelques secondes d'utilisation. Cela a fait dire à certains étudiants de Poudlard que les personnalités représentées (des sorciers célèbres, des joueurs de Quidditch...) se trouvaient réellement en contact avec la miniature. C'est bien entendu faux. Il ne s'agit que de sortilèges de piètre qualité qui s'évaporent au contact de l'air libre.

Poudre de Cheminette

Il s'agit d'une poudre étincelante utilisée pour voyager dans le réseau des cheminées connectées. Ce système est propre à la Grande Bretagne et n'a pas son égal dans le reste du monde. Plusieurs milliers de cheminées à travers les îles sont ainsi connectées au réseau, et de nouvelles cheminées peuvent occasionnellement être ajoutées par le service idoine. En jetant une bonne poignée de cette poudre dans une cheminée connectée et en prononçant le nom de la cheminée de destination, on se voit entouré de flammes vertes à la chaleur accueillante et on se met à tourner sur soi-même à vive allure alors que l'on est emporté dans le réseau. Si l'on parvient à retenir une fréquente envie de vomir, on peut discerner quelques scènes volées depuis les différentes cheminées par lesquelles on transite en coup de vent. Il convient de garder les bras le long du corps et de ne pas bouger pendant tout le trajet. Une autre utilisation de la Poudre de Cheminette est la communication à distance. Si l'on ne jette qu'un peu de

poudre dans un feu actif, on peut entrer en communication avec une personne se trouvant près de la cheminée de destination. Dans tous les cas, les cheminées doivent nourrir un feu dans leur âtre pour être activées.

Prophéties

C'est au Département des Mystères, dans le bâtiment du Ministère de la Magie, que sont entreposées les prophéties. On entend par prophétie toute prédiction non encore vérifiée faite par un sorcier digne de foi. Certaines y reposent depuis une éternité alors que de nouvelles prophéties sont encodées tous les jours. Les prophéties sont enfermées dans une petite bulle de verre au cœur de laquelle semble flotter un brouillard de couleur bleue. Il semble y en avoir plusieurs millions au Département des Mystères. Certaines prophéties ne peuvent être retirées et lues que par les personnes auxquelles elles s'adressent directement. D'autres peuvent être consultées par tous.

Une fois une prophétie vérifiée, elle se brise et disparaît.

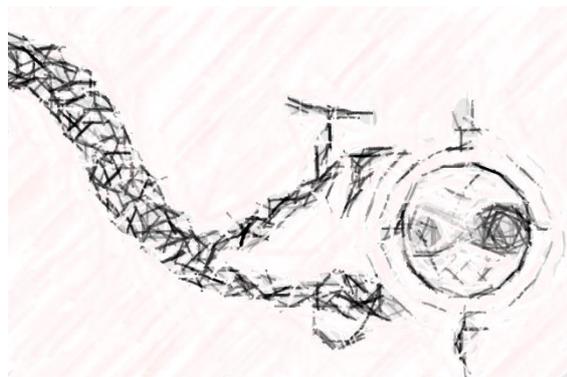
Rappeltout

Cette petite boule de verre de la taille d'une grosse bille ou d'une balle de tennis semble remplie de fumée. Si celui qui tient le Rappeltout en main a oublié de faire quelque chose, la fumée à l'intérieur de la sphère prendra une couleur rouge. Bien entendu, il faudra alors se souvenir de ce que l'on a oublié de faire.

Retourneur de Temps

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Cet objet très rare et très précieux n'est pas à placer entre toutes les mains. Il s'agit d'un petit sablier doré pendu au bout d'une fine chaîne en or. Il permet de remonter le temps. Un tour de sablier équivaut à une heure en arrière. Il ne permet pas, par contre, de voyager dans les deux sens. Seul un retour en arrière est autorisé. Le voyageur temporel ne remplace pas son propre double dans le passé et peut très bien le croiser s'il se rend dans un endroit où il se trouvait à ce moment-là. Ce genre de rencontre ne se termine pas souvent bien. Certains sorciers, dit-on, se seraient tués eux-mêmes par erreur dans leur passé ou dans leur futur (en fonction de celui qui meurt).



Scrutoscope

En apparence, le Scrutoscope ressemble à une petite toupie en verre. Lorsqu'il est mis en présence de quelqu'un en qui on ne peut avoir confiance, l'objet se met à tourner sur lui-même et à s'illuminer. Le Scrutoscope ne dénonce pas nominément quelqu'un et il n'est pas dit que la personne en question soit nuisible. Il peut s'agir de quelqu'un qui ne tient pas ses promesses ou de quelqu'un qui compte vous faire une blague. Toutes les

personnes ainsi désignées ne sont pas nécessairement des ennemis jurés.

Tapis volant

Dans le monde oriental, les balais volants sont remplacés par des tapis volants. Le moyen de transport a ses avantages. Il permet de voyager en famille et dans une position plus confortable que le balai. Il est toutefois moins rapide et moins maniable que le balai. Un lobby commercial tente d'en importer en Grande Bretagne, mais le Ministère s'y oppose.

Vif d'or

La balle la plus importante utilisée au Quidditch, le Vif d'or est aussi la plus petite. A peine plus grande qu'une balle de golf, il s'agit d'une sphère en or dotée de deux ailes en argent. Une fois lâchée, elle va se promener à vive allure tout autour du terrain de Quidditch. Parfois, elle s'arrête, mais jamais longtemps, le temps d'être repérée par un Attrapeur. Celui qui met la main sur le Vif d'or met un terme à la rencontre et offre cent cinquante points à son équipe, ce qui signifie souvent la victoire. Un sortilège implanté dans l'objet permet de déterminer qui l'a touché en premier, pour les cas d'égalité.

Voiture volante

Comme les motos volantes, les voitures volantes sont des véhicules inventés par les Moldus mais enchantés par des sorciers. A la base, les voitures ne volent pas. Elles roulent et doivent être pilotées pour se déplacer grâce à un moteur. Différentes tentatives d'enchantement

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

ont placé sur le marché des voitures volantes de différentes catégories, mais le Ministère ne voit pas la chose d'un très bon œil et tente d'en faire interdire l'usage par tous les moyens. Le véhicule est pourtant pratique, confortable et plutôt maniable, mais il est aussi très voyant et risque donc de mettre à mal le secret du monde des sorciers. Peu de Moldus s'attendent à voir une voiture décoller au démarrage.

La liste des objets magiques

Voici la liste des objets évoqués ci-dessous. Le tirage aléatoire permet de déterminer l'objet magique de certains étudiants de Poudlard s'ils bénéficient d'un tel avantage à la création.

D66	Objet magique	Prix
11-12	Armoire à disparaître	1350
13-14	Balai	Varie
-	Beuglante	2
15-16	Boîte à flemme	15
21	Bombe à bouse (10)	1
-	Cape d'invisibilité	850
22-23	Capteur de dissimulation	500
-	Carte du Maraudeur	-
-	Choixpeau magique	-
24	Cognard	35
25	Eteignoir	65
26	Feu de Sempremais	150
31	Feuxfous Fusebom	12
-	Friandises	Varie
32	Glace à l'ennemi	750
-	Horcrux	-
33	Jeu d'échec sorcier	15
-	Lettre de convocation	-
34	Lorgnospectre	2
35	Lunscope	75
-	Magiobus	-
36	Main de la gloire	175
41	Millamant, chapiteau	Varie
42	Miroir double sens	195
-	Miroir du Riséd	-

43	Peau de Moke	75
-	Moto volante	380
44	Muliplettes	10
-	Pensine	1850
-	Pierre philosophale	-
45	Plume à papote	15
-	Portoloin	-
46	Poudre de cheminette	1
-	Prophéties	-
51-52	Rappeltout	5
-	Retourneur de temps	-
53	Scrutoscope	15
54	Tapis volant	65
55	Vif d'or	200
-	Voiture volante	600
61-66	Au choix du MJ	-

Les baguettes magiques

Le principal objet magique d'un sorcier est sans conteste sa baguette magique. Presque tous les sorciers en possèdent une et le lien qui les lie est fort. On a vu, au chapitre sur la création des personnages comment on créait la baguette d'un sorcier. Mais tout n'a pas encore été dit à ce sujet. Une baguette magique possède deux caractéristiques chiffrées : la solidité et la capacité magique. La solidité est simplement un indice représentant le nombre de points de vie de la baguette, si elle devait subir des dommages. La capacité magique, c'est une sorte de réserve de points de magie dans laquelle les sorciers peuvent puiser pour lancer des sorts plus puissants ou en plus grand nombre qu'ils ne le pourraient en temps normal. Pour pouvoir utiliser cette réserve, un sorcier doit impérativement utiliser sa propre baguette. Cela ne fonctionnerait pas avec la baguette d'une autre. Cette réserve ne se régénère que très lentement, au rythme d'un point par semaine seulement. Il faut donc en user avec parcimonie.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Puiser dans les réserves de sa baguette ne demande aucun test, mais si la réserve est tarie, la baguette subit une sorte de retour de flamme magique et subit 2D6 points de dégât qui sont retranchés à sa solidité. Si une baguette est détruite, elle ne peut être réparée que par un spécialiste. Aucun personnage joueur de ce jeu ne pourra réparer une baguette endommagée.



La magie de Divination

L'une des formes de magie les moins conventionnelles est la magie de Divination, ou la faculté de lire dans l'avenir. Ou plutôt de lire dans toute une série de choses. La Divination est un terme générique. Elle regroupe les Augures (le fait de lire l'avenir dans le chant et dans le vol des oiseaux); la Chiromancie (qui consiste à déchiffrer les lignes de la main), la Géomancie (basée sur l'observation des cailloux), la Numéromancie (basée sur l'étude des chiffres), l'Oniromancie (étudier les rêves) ou encore la Voyance (lire l'avenir dans une boule de cristal). On peut aussi

lire l'avenir dans le marc de café, dans le thé humide, dans les entrailles des animaux ou encore dans les astres... Beaucoup de sorciers considèrent la Divination comme un art mineur, peu précis et peu fiable. Tous doivent cependant admettre que certaines prédictions se vérifient, mais il est possible qu'elles soient le fruit du hasard ou encore d'une déduction logique.

Dans le jeu, la Divination fonctionne de manière aléatoire. Si un personnage souhaite lire l'avenir d'une manière ou d'une autre, il faut qu'il réussisse un test en Tête et en Divination. Le seuil de difficulté dépend de la précision de l'information souhaitée. Plus le sorcier cherche à obtenir des détails, plus le seuil sera élevé. Même en cas de succès, il est possible que l'information ne puisse pas être trouvée. Et dans tous les cas, le maître du jeu ne donnera qu'une réponse énigmatique, qui peut être interprétée de différentes façons par le joueur.

L'avenir n'est jamais figé et les actes les plus bénins posés dans le présent peuvent altérer subtilement ou totalement la façon dont les choses vont se dérouler des semaines, des mois voire des années plus tard. Les grandes tendances seront plus faciles à deviner que les faits.

Le transplanage

Si la marche à pied, comment souvent chez les humains, constitue le principal mode de locomotion des sorciers, c'est le transplanage qui semble le plus efficace. Ce sortilège un peu spécial est cependant assez risqué pour qui ne sait pas le lancer correctement. C'est pourquoi il n'est pas autorisé aux sorciers qui ne sont pas

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

titulaires du brevet idoine. Le transplanage est une forme de téléportation instantanée d'un endroit à un autre. Il demande une parfaite maîtrise de soi et de tous les paramètres du sortilège, car si cela se passe mal, on peut tout bonnement ne pas réapparaître ou encore être désarticulé, c'est-à-dire divisé entre les deux endroits : le point de départ et le point d'arrivée. Ce n'est pas fatal, mais c'est tout de même ennuyeux. Ce sort n'est enseigné qu'aux sorciers majeurs diplômés d'une école de sorcellerie. Il n'y a donc aucune chance qu'un sorcier plus jeune puisse transplaner tout seul. Par contre, le sorcier qui transplane peut emmener avec lui plusieurs personnes à condition qu'elles lui tiennent la main (ce qui fait deux personnes au maximum pour la plupart des gens).

Ce sort se lance sans baguette et sans formule. Tout se passe dans la tête du sorcier. C'est un sort « non-verbal ». La compétence utilisée pour transplaner est cependant *Sortilèges* (associée à la Tête) et le seuil de difficulté est fixé à 6. Il en coûte 6 points de magie. En cas d'échec, lancez 2D6 sur le tableau suivant.

2D6	Effet d'un transplanage raté
2-4	Le sort ne fonctionne pas, rien ne se passe.
5-8	Le sort fonctionne, mais la personne n'arrive pas à l'endroit désiré (au choix du MJ).
9-10	Le sort fonctionne à moitié : la personne est désarticulée. Une moitié d'elle-même reste au point de départ et l'autre se retrouve au point d'arrivée.

11-12 | Le sort fonctionne en fait trop bien : la personne disparaît mais ne réapparaît jamais.

Désarticulation

Une personne désarticulée est divisée entre deux endroits. En règle générale, cela donne deux moitiés autonomes d'un individu, reliées entre elles par une sorte de vide magique. La personne n'est pas coupée en deux d'un point de vue biologique. Elle continue, par exemple, de voir avec son œil gauche d'un côté, avec son œil droit de l'autre, mais les stimuli sont envoyés au même cerveau. Il n'y a pas non plus de blessure sanglante : le côté manquant sera comme flou, translucide, immatériel. Toute action entreprise par un être désarticulé doit s'accompagner d'un test préalable en Tête et en Métabolisme de difficulté 6. Tout échec entraîne l'incapacité d'agir. La seule façon de réparer les dégâts est de relancer le sort (et de le réussir, cette fois).

D'autres formes de magie

L'expression de la magie est multiple et chaque sorcier peut y apporter sa pierre. Au fil du temps, de grands courants se sont toutefois formés. Les sortilèges et les enchantements sont une expression de la magie. Les potions en sont une autre. La Divination, c'est aussi de la magie. Il en va de même avec l'Arithmancie et avec bien d'autres techniques. Il serait trop long de vous parler de la magie sous toutes ses formes. Chaque culture a vu se développer sa spécificité magique, que ce soient les anciens druides, les chamans

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

lapons, les sorciers indiens, les gourous africains, les prêtres égyptiens, les alchimistes européens, les sages arabes et bien d'autres encore. Toutes ont contribué à enrichir chaque technique magique ou à en inventer de nouvelles. La magie vaudou, encore pratiquée en Afrique et dans certains coins des Etats-Unis, peut par bien des aspects rappeler les sortilèges et les enchantements européens, mais elle a sa propre spécificité. A Poudlard, on enseigne encore deux autres formes de magie : l'Arithmancie et la lecture des runes. Nous nous contenterons donc de passer en revue ces deux courants moins spectaculaires, mais plus ancrés dans l'idée européenne de la sorcellerie.

L'Arithmancie

L'Arithmancie est une science plus qu'un courant magique. Pour rappel, l'une des différences entre la science et la magie est que la science s'intéresse à des expériences que l'on peut reproduire, alors que la magie ne sera jamais la même en fonction de qui la pratique et de la façon dont il la pratique.

L'Arithmancie s'intéresse aux chiffres et au pouvoir qu'ils recèlent. Elle se rapproche très fort de la lecture des runes, justement, qui s'intéresse au pouvoir des symboles anciens. Les deux courants se rejoignent donc, même s'ils continuent d'être enseignés séparément, tout simplement parce que les chiffres peuvent être combinés et que c'est de cette combinaison que naît leur magie alors que les runes sont souvent gravées seules et ne détiennent qu'un pouvoir limité.

La magie des chiffres n'est pas spectaculaire et de nombreux sorciers ne la considèrent même pas comme digne d'intérêt ou d'étude. C'est une magie subtile avec des ramifications du côté de la Divination. Le but ultime des Arithmanciens, gens qui pratiquent l'Arithmancie, est de découvrir l'équation du monde et de pouvoir ainsi influencer sur chaque paramètre de cette équation pour modifier les composantes du monde, un peu comme une grande potion dans laquelle on ajouterait ou soustrairait des ingrédients. Certaines équations très complexes peuvent ainsi générer des effets magiques lorsqu'elles décrivent l'essence d'un phénomène magique. Chaque sortilège peut, en théorie, être démonté en équation de façon à influencer sur ses paramètres.

Imaginons qu'un sort simple comme Lumos, qui produit une lumière vive au bout de la baguette d'un sorcier, puisse être décodé en une équation maîtrisée et que l'on puisse modifier un peu sa formule ou le mouvement de baguette nécessaire à son incantation de façon à le rendre plus efficace... C'est ce à quoi travaillent les Arithmanciens. Mais c'est un travail de longue haleine. Par année d'étude dans ce domaine, les élèves qui ont choisi l'arithmancie peuvent ainsi maîtriser un sort dont ils connaîtront l'équation et pour lequel ils bénéficieront d'un bonus d'incantation de 1D. C'est peu, mais c'est comme ça.

La magie des runes

Quant à la magie des runes, elle est nettement plus simple. Les runes sont des symboles à équation simple. Chaque rune représente un pouvoir et un seul. On ne

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

peut modifier son tracé. Chaque courbe, chaque trait, chaque grain de la rune est un élément clé qui ne peut être contrefait sous peine d'annuler le pouvoir de celle-ci. Au fil du temps, cependant, les symboles ont été pervertis et leur pouvoir s'en est allé. Les spécialistes des runes, car il en existe encore, passent leur vie à tenter de retracer les runes originelles, celles qui contenaient le pouvoir. Seules quelques-unes ont été retracées parfaitement de nos jours. La liste ci-après indique quelle est la signification de chaque rune, mais ne parlera pas des pouvoirs qu'elles conféraient, car ceux-ci ne sont plus pratiqués. Les runes sont considérées comme dangereuses car si elles sont tracées à l'envers ou de la mauvaise façon, leurs bienfaits peuvent devenir de terribles malédictions. A Poudlard, le cours de Lecture des Runes ne permet l'acquisition d'aucun pouvoir particulier, mais il octroie une grande connaissance de l'histoire de ces symboles ancestraux. C'est à vous, maître du jeu, qu'il revient de déterminer si les runes ont encore du pouvoir et si vos personnages peuvent s'en servir d'une manière ou d'une autre. En attendant, les runes serviront de symboles mystérieux à déchiffrer... Vous remarquerez dans la liste ci-dessous que certaines runes affichent des propriétés similaires. Plusieurs peuvent évoquer les mêmes choses. C'est parfaitement normal, car le bonheur, par exemple, peut être trouvé de bien des façons.



Fehu (le bétail, la richesse)

Cette rune représente les possessions gagnées ou achetées ainsi que les revenus. Elle représente aussi la chance et l'abondance. C'est un symbole d'espoir et de plénitude, de succès et de joie. On lui attribue aussi des vertus énergisantes, de divination ou encore de fertilité.



Uruz (l'Auroch)

La rune de la force et de la vitesse, du potentiel intarissable. C'est le signe de l'énergie et de la santé, mais aussi de la liberté, de l'action, du courage et, de façon moins évidente, de la compréhension et de la sagesse. Elle peut aussi représenter les changements inattendus, le désir sexuel et la virilité masculine.



Thurisaz (L'Épine ou le Géant)

C'est la rune de la force de réaction, de la destruction et de la défense, du conflit. Elle représente la volonté, la régénération, le feu purificateur mais aussi l'instinct.



Ansuz (l'As, le Dieu Ancestral)

Cette rune est celle de la communication, des signaux, de l'enthousiasme et des

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

discours. C'est aussi celle de la vision vraie, du pouvoir des mots et des noms. Elle représente l'acuité des sens, la vérité et la sagesse.



Raidho (le Chariot)

C'est la rune du voyage, des déménagements comme des vacances, mais aussi de l'évolution, du changement, de la course du monde.



Kenaz (la Lumière ou la Torche)

Cette rune représente la vision, la révélation, la connaissance, la créativité, l'inspiration mais aussi l'habileté technique. C'est le feu qui donne la vie, le feu qui transforme et qui régénère, qui modifie la réalité et la plie à notre volonté. C'est la rune de la passion.



Gebo (le Cadeau)

Cette rune est celle des cadeaux, dans le sens des présents comme dans celui des sacrifices. C'est le symbole de la générosité, des échanges commerciaux, des relations interpersonnelles.



Wunjo (la Joie)

Wunjo est la rune de la joie, du confort, du plaisir. Elle accompagne l'harmonie, la prospérité et l'amitié. C'est la rune de la gloire, de la récompense spirituelle.



Hagalaz (la Grêle)

Cette rune est celle de la colère naturelle, de la destruction et des forces incontrôlées, surtout météorologiques. Les tempêtes à l'intérieur de l'esprit humain sont aussi représentées par ce symbole. C'est la rune du tempérament, de l'épreuve, du jugement.



Nauthiz (le Besoin)

Cette rune représente le retard, la privation mais aussi la résistance qui permet d'endurer la privation. Elle symbolise souvent le conflit, la détresse mais aussi la force de résoudre les conflits et de s'endurcir dans la détresse.



Isa (la Glace)

Le défi ou la frustration, les barrières mentales à l'accomplissement de certains actes, notamment les actes vils, sont

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

représentés par cette rune, qui symbolise aussi la quête de pureté.



Jera (l'Année, la Bonne Récolte)

Les efforts du passé portent leurs fruits, le temps est à la paix et à la joie. C'est le signe du renouveau, de la paix après la guerre, du mouvement après l'inactivité. C'est le symbole du cycle naturel des choses.



Eihwaz (le Bois d'If)

C'est une rune de force, de stabilité, d'endurance, de défense et de protection. Elle offre une voie vers un acte héroïque et rassure sur son potentiel intérieur.



Perthro (la Coupe, le Vagin)

C'est la rune qui symbolise les mystères, les codes et les secrets, les choses cachées et les facultés occultes, les savoirs anciens et opaques. C'est aussi le symbole de la féminité et de la fertilité.



Algiz (l'Élan, la Protection)

C'est le symbole de la protection, du bouclier, le besoin de protéger ceux que l'on aime ou de se protéger soi-même. C'est aussi le symbole d'une vie meilleure, à l'abri du besoin et des forces maléfiques.



Sowilo (le Soleil)

Cette rune est celle du succès, des missions accomplies et des honneurs, c'est la force vitale, la santé, la victoire. C'est aussi le symbole du feu purificateur, de la force élémentaire, mais aussi le lien entre le monde d'en haut et le monde d'en bas.



Tiwaz (le Dieu du Ciel)

Cette rune représente l'honneur, la Justice, l'autorité et le charisme des chefs. C'est un symbole d'analyse, de rationalité, de pertinence, du sacrifice personnel au profit du plus grand nombre.



Berkano (la Fertilité)

Cette rune est celle des femmes enceintes, de la fertilité, de la naissance ou de la renaissance intellectuelle et physique. C'est le pouvoir du printemps, du renouveau, la promesse d'un nouveau départ.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition



Ehwaz (le Cheval)

Cette rune est celle des transports, peu importe le véhicule. Elle représente le changement graduel, le développement et les progrès. C'est aussi une rune d'harmonie, de confiance et de loyauté.



Mannaz (l'Homme, l'Humanité)

Cette rune représente l'humain en tant qu'individu ou en tant qu'espèce, les relations interpersonnelles, l'ordre social. C'est une rune d'intelligence, de créativité, d'habileté.



Laguz (l'Eau)

Cette rune représente l'élément liquide, la fertilité, la guérison et le renouveau. C'est un symbole d'énergie organique mais aussi d'imagination, de spiritualité. C'est la rune des rêves, des fantaisies, des mystères et des profondeurs.



Ingwaz (le Dieu de la Terre)

La fertilité masculine, la gestation, ce qui grandit à l'intérieur d'autre chose. C'est le symbole du bon sens, de la sagesse populaire, des forces naturelles. On

l'interprète aussi comme le symbole du foyer, de la maison, de l'amour familial.



Dagaz (le Jour ou l'Aube)

Cette rune représente la capacité de forcer son destin, le jour après la nuit, la conscience. La lueur de l'aube s'oppose à l'ombre de la nuit. C'est la rune des bons moments, de la sécurité et de l'espoir.



Othala (La Propriété Ancestrale)

Les possessions héritées, les maisons, les biens matériels, les biens les plus précieux. C'est la rune de la prospérité du clan, de l'héritage spirituel, de l'expérience et des valeurs fondamentales.