

<h1>Harry Potter RPG</h1> <h2>SOMMAIRE</h2>	
1.0 Introduction	1
1.1 Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ?	1
1.2 Le système de simulation	3
1.3 Les dés	4
1.4 Les univers du jeu de rôle	4
1.5 Les jeux RP	5
1.6 Lexique préalable	6
1.7 La nouvelle version des règles	8
1.8.0 Harry Potter RPG	9
1.8.1 Les différents styles de jeu	10
2.0 La création des personnages	11
2.1 L'idée générale	11
2.2 La carte d'identité	12
2.3.0 Les attributs	15
2.3.1 La détermination des attributs	17
2.4.0 Les compétences	18
2.4.1.0 Les compétences générales	19
2.4.1.1 Liste des compétences générales	21
2.4.2.0 Les compétences particulières	21
2.4.2.1 Liste des compétences particulières	27
2.4.3.0 La détermination des compétences	27
2.4.3.1 L'hérédité	28
2.4.3.2 La maison	29
2.4.3.3 Les langues	30
2.4.4 Les points de personnalisation (PP)	30
2.5.0 Les dons	31
2.5.1 Les points de vie	31
2.5.2 Les points de magie	32
2.5.3 Les points de santé mentale	32
2.5.4 Le bonus/malus aux dégâts	32
2.5.5 L'initiative	33
2.5.6 Les dons des sorciers	33
2.5.7 Les sortilèges de base	36
2.5.8 Maximum de sorts par année	36
2.6.0 L'équipement du personnage	37
2.6.1.0 Les baguettes magiques	39
2.6.1.1 La longueur de la baguette	39
2.6.1.2 Le bois de la baguette	39
2.6.1.3 L'élément magique	40
2.6.1.4 Le prix	41
2.6.2 Le familier	41
2.7 L'historique du personnage	42
3.0 L'armature des règles	43
3.1 La division du temps de jeu	43
3.2 Ne rien laisser au hasard	44
3.3 Quand doit-on effectuer un test ?	45
3.4 Combien de chances ?	45
3.5 A qui le tour ?	46
3.6 Concept général	46
3.7 Les conditions du test	46
3.8 Quel attribut ? Quelle compétence ?	47
3.8.0 Le test proprement dit	48
3.8.1 Compétences générales et particulières	48
3.8.2 La marge de réussite	49
3.8.3 Les réussites et les échecs automatiques	49
3.8.4 Les tests en opposition	50
3.8.5 Les tests sous attributs	50
3.9.0 Doit-on tout dire aux joueurs ?	50
3.9.1 Favoriser le jeu de rôle	51
4.0 Le combat	52
4.1 Quand y a-t-il un combat ?	52
4.2.0 La séquence de combat	52
4.2.1 Se déplacer	53
4.2.2 Utiliser une arme à feu ou assimilée	53
4.2.3 Lancer une arme ou une grenade	54
4.2.4 Frapper à mains nues	54
4.2.5 Frapper à l'arme blanche	54
4.2.6 Retarder son action	54
4.3.0 Les attaques à distance	55
4.3.1 La distance de tir ou de lancer	55
4.3.2.0 Les différents types de tir	55
4.3.2.1 Le coup par coup	56
4.3.2.2 Le tir rapide	56
4.3.2.3 La rafale courte	56
4.3.2.4 La rafale longue	56
4.3.2.5 Le tir de précision	56
4.3.3 Les conditions extérieures	57
4.3.4 Le test d'impact	57
4.3.5.0 Eviter un projectile	57
4.3.5.1 L'esquive	57
4.3.5.2 La parade	58
4.4.0 Les attaques de mêlée	59
4.4.1.0 Les postures en mêlée	59
4.4.1.1 La posture offensive	59

4.4.1.2 La posture normale	59
4.4.1.3 La posture défensive	59
4.4.2 Les conditions extérieures	59
4.4.3.0 Le test de frappe	60
4.4.3.1 Esquive ou parade en mêlée	60
4.4.4.0 Les attaques spéciales	61
4.4.4.1 Assommer un adversaire	61
4.4.4.2 Désarmer un adversaire	61
4.4.4.3 Frapper un adversaire immobilisé	62
4.4.4.4 Charger son adversaire	62
4.4.4.5 Assaillants multiples	63
4.4.4.6 Surprise	63
4.4.4.7 Viser	63
4.4.4.8 Etrangler son adversaire	64
4.5 Localisation des coups	64
4.6.0 Les armes et les dégâts	64
4.6.1.0 Les armes à distance	65
4.6.1.1 Les armes lancées ou improvisées	66
4.6.2 Les armes de mêlée	66
4.6.3 Les explosifs	67
4.6.4 Les arts martiaux	68
4.7.0 Les armures	68
4.7.1 Les matériaux	69
4.7.2 Les ensembles	69
4.7.3 Les boucliers	70
4.8.0 Les blessures et la mort	71
4.8.1 Les dégâts à la tête	71
4.8.2 Les dégâts au torse	71
4.8.3 Les dégâts aux bras	72
4.8.4 Les dégâts aux jambes	72
4.9 Le combat de masse	72
5.0 Mille et une façons de mourir	74
5.1 Les chutes	74
5.2 Les feux	74
5.3 L'asphyxie et la noyade	75
5.4 Le poison et la maladie	75
5.5 L'électricité	75
5.6 La faim et la soif	76
5.7 Le froid et la chaleur	76
6.0 Les soins et la guérison	77
6.1 La récupération automatique	77
6.2.0 L'intervention chirurgicale	77
6.2.1 Premiers soins	77
6.2.2 Opération	78
6.3 Filtres et onguents	78
6.4 Les séquelles	78
6.5.0 La santé mentale	79
6.5.1 Jouer à se faire peur	79
6.5.2 Quand la folie vous guète	80
6.5.3 Récupération de sa santé mentale	81
7.0 Les véhicules	82
7.1 Véhicules, fiches techniques	82
7.2.0 Manœuvres	83
7.2.1 La fuite/poursuite	83
7.2.2 Le contact	84
7.2.3 Le virage serré	84
7.2.4 La cascade	85
7.3 Le combat motorisé	85
8.0 La magie	86
8.1.0 Qui est qui ?	86
8.1.1.0 L'origine de la magie	87
8.1.1.1 Une philosophie magique	88
8.1.2 L'apprentissage de la magie	89
8.2.0 Les points de magie	91
8.2.1 La perte de points de magie	91
8.2.2 La récupération des points de magie	91
8.3.0 Lancer un sort	92
8.3.1 Les sorts non verbaux	93
8.3.2.0 La résistance aux sortilèges	93
8.3.2.1 L'occlumencie	93
8.4.0 Apprendre des sorts	94
8.4.1 Apprendre en classe	95
8.4.2 Apprendre tout seul	95
8.5.0 Le grimoire	96
8.5.1 Les sorts de première année	96
8.5.2 Les sorts de deuxième année	102
8.5.3 Sorts de troisième année	110
8.5.4 Les sorts de quatrième année	115
8.5.5 Les sorts de cinquième année	118
8.5.6 Les sorts de sixième année	121
8.5.7 La liste des sorts	123
8.5.8.0 Créer ses propres sorts	125
8.5.8.1 En tant que maître de jeu	125
8.5.8.2 En tant qu'élève à Poudlard	126
8.6.0 Les potions magiques	127
8.6.1 Confectionner une potion	127
8.6.2 Le livre des recettes	127
8.6.3 La liste des potions	132
8.6.4.0 Créer ses propres potions	132
8.6.4.1 En tant que maître de jeu	132
8.6.4.2 En tant qu'étudiant à Poudlard	133
8.7.0 Les objets magiques	134
8.7.1 L'enchantement	134

8.7.2 La durabilité des objets magiques	134
8.7.3 Utiliser un objet magique	134
8.7.4 Quelques objets magiques	135
8.7.5 La liste des objets magiques	144
8.7.6 Les baguettes magiques	145
8.7.7 Les portraits et les miniatures	145
8.8 La magie de Divination	146
8.9 Le transplanage	146
8.10 D'autres formes de magie	147
9.0 L'évolution des personnages	152
9.1 Les cours	152
9.2 Les examens	153
9.3.1 La progression	154
9.3.2 Taille et poids	155
9.3.3 Compétences magiques	155
9.3.4 Compétences non magiques	156
10.0 Le Quidditch	157
10.1.0 Le Quidditch et les règles	157
10.1.1 Le rôle du gardien	157
10.1.2 Le rôle du poursuiveur	158
10.1.3 Le rôle du batteur	159
10.1.4 Le rôle de l'attrapeur	159
10.2 La difficulté globale d'une équipe	160
11.0 Le monde de Harry Potter	162
11.1 L'histoire	162
11.2 La saga de Harry Potter	165
11.3 Aujourd'hui	166
11.4 Histoire de Poudlard	166
11.5 Les cours	169
11.6 Le cursus et les examens	171
11.7 Les clubs de duels	172
11.8 Poudlard aujourd'hui	173
11.9 Quelques autres lieux	182
12.0 Le bestiaire	189
12.1 Les créatures magiques	189
12.2 Les sorciers	211
12.3 Les Moldus	214
13.0 Scénario d'introduction	215
13.1 Synopsis	215
13.2 Poudlard Express	216
13.3 La Cérémonie de la Répartition	217
13.4 Les premiers jours à Poudlard	217
13.5 La disparition de Quiérus Vindell	218
13.6 Le rêve de Quiérus	219
13.7 La proposition de Quiérus	219
13.8 Fontaine, je ne boirai pas de ton eau	220
13.9 La suite ? La fin ?	221



Crédits : ce jeu a été rédigé par Genseric Delpâtre. Il ne s'agit pas d'un produit officiel. Il ne peut être vendu et est réservé à un usage strictement personnel. Aucun droit n'a été versé pour l'utilisation du nom de Harry Potter ou de tout élément de son univers. Aucun droit n'a été versé pour les illustrations du présent ouvrage qui appartient donc à leurs ayants droit.

L'auteur.