

Par *Laurent Gärtner*

Version 2.0 – 19.11



Basé sur le système générique **MOD-US** de *Lendraste*

Je remercie les joueuses et joueurs qui ont participé aux premières parties de **MoldUS** : *Sarah, Louise, Lola, Anne, Louis, Doryann, Maël, Max, Samuel, Paul, Davy, Félix, Milo, Benjamin*

Merci à *Mike* qui m'a donné l'idée de créer ce jeu et à *Lendraste* pour son aide dans l'adaptation de **MOD-US** vers **MoldUS**.

Merci aux relectrices et relecteurs, à savoir *Gwendoline, Doc Dandy, Julien* et *Natacha*

Couverture *Richard Deulceux Digital Painting* © 2017

Ce jeu de rôle est une adaptation **non-officielle** de l'univers de Harry Potter imaginée par *J.K. Rowlings*. Ce jeu est distribué **gratuitement**.

Les éléments empruntés à l'univers de Harry Potter sont la propriété intellectuelle de *J.K. Rowlings* et de ses ayants droits.



Les règles de ce jeu, à l'exception des éléments relevant du décor, sont sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

Sommaire

Retour à Poudlard	6	Guidez la création des sorciers-joueurs	33
Prérequis	6	Faire évoluer ses champs d'application	34
Les rôles du narrateur	7	Modules négatifs et traits de caractères	35
<i>Lexique</i>	8	Le module convenant presque	36
Une question de genre	13	<i>Les modules temporaires</i>	36
<i>Un mot aux rôlistes</i>	14	Désignation raccourcie d'un module ..	37
La notion « free-form »	15	Attribuer un module temporaire	38
La notion « campagne ouverte ».....	15	Annuler un module temporaire.....	38
Immersion et mécanique	15	Les modules temporaires classiques ..	39
Animer une partie	16	Les modules temporaires « blessures ».....	42
<i>Préparation d'une session</i>	16	Commotions et fatigue	47
Préparer une trame fictionnelle.....	17	Maladies et empoisonnement.....	49
Les joueurs et leurs sorciers-joueurs ..	18	Peur et terreur	50
Faire jouer des enfants	20	Modules temporaires magiques	51
<i>Décomposition temporelle de la fiction</i>	21	Quand s'annule un module temporaire ?	51
Session de jeu	21	Modules temporaires et figurants	52
Scène	22	<i>Gérer la difficulté</i>	52
Séquence	25	Varier le dé de difficulté	53
Flash-back et flash-forward.....	25	Module temporaire et difficulté	55
<i>Format de narration</i>	26	Scores d'action inférieur à 1.....	57
Narration standard	27	<i>Connaissances</i>	58
La narration séquencée.....	27	<i>Sens et perception</i>	60
Arbitrer la partie	31	Devenir les sens des sorciers-joueurs	60
<i>Je peux, je dois</i>	31		
<i>Les champs d'application</i>	32		
Aider les joueurs débutants	33		

Concrètement.....	61	Préparation de potions, botanique magique	87
<i>L'écoulement du temps</i>	62	Objets magiques	90
L'horloge.....	63	<i>Au-delà du grimoire</i>	92
Représentation en jeu.....	64	Maximiser les effets d'un sort	93
Horloge et module temporaire	64	Improvisation de sortilèges.....	95
<i>Les lieux</i>	65	<i>Les sortilèges interdits</i>	98
Codification d'un lieu	65	Avada Kedavra.....	98
La sorcellerie	68	Morsmordre.....	98
<i>Lancer un sort</i>	68	Endoloris.....	99
Quels sorts puis-je lancer ?	69	Impero.....	99
Variation du dé de lancement	69	Évolution et apprentissage	100
<i>Description des sorts</i>	70	<i>Attribuer de l'expérience</i>	100
Durée.....	70	Objectifs scénaristiques	101
Concentration.....	71	Objectifs personnels	101
Mots-clés	72	Les titres	102
Effets	72	<i>Progression</i>	103
Dé de lancement.....	73	Faire évoluer un module	103
<i>Règles avancées pour sorciers bagarreurs !</i> ...	74	Désigner un nouveau module	104
Qui lance le premier sort ?	74	Racheter un module négatif	104
Plusieurs contres un !	75	Jouer les figurants	105
Sorts offensifs.....	75	<i>Définition technique</i>	105
Sorts défensifs	75	Codification	106
Contre-sort	76	Le niveau de menace.....	106
Perdre sa baguette	77	Nombre d'actions.....	107
Puier dans ses dernières réserves	78	Actions et sorts typiques.....	108
<i>Les autres pratiques magiques</i>	79	Actions spéciales	108
Métamorphose.....	80	Autres actions des figurants	109
Transplanage.....	82	<i>Les affrontements</i>	110
Divination.....	85	L'abandon d'un figurant	110

Généraliser les affrontements	111	De trames fictionnelles en trames fictionnelles	125
<i>Quelques figurants classiques</i>	113	<i>Les trames fictionnelles</i>	127
Moldus et sorciers	113	Éléments constitutif d'une trame fictionnelle	127
Bestiaire fantastique	115	Intégrer une trame dans un arc narratif	128
Scénariste	121		
L'arc narratif	121		
Trames fictionnelles.....	122		
<i>Préparer un arc narratif</i>	123		
Éléments canoniques et non-canonique	124		

Retour à Poudlard



Si vous ouvrez ce manuel, c'est que vous vous apprêtez à devenir narratrice ou narrateur et que vous allez donc mener une partie de jeu de rôle. Ce manuel va vous donner toutes les informations complémentaires pour mener une partie de **MoldUS** dans les meilleures conditions.

PRÉREQUIS

Ce manuel ne peut pas être utilisé indépendamment du *Grimoire du Sorcier-Joueur* qui vous présente les règles basiques du jeu ainsi que l'ensemble des sortilèges auxquels les sorciers-joueurs auront accès.

Nous supposons donc que vous avez lu ce premier manuel et que vous êtes familiarisé avec la plupart des concepts qui s'y trouvent, en particulier, ce qu'est un *module*, les 4 *règles narratives* et la *mécanique de résolution*.

LES RÔLES DU NARRATEUR

Si vous vous destinez à devenir *narrateur* dans le jeu **MoldUS**, vous allez avoir à assurer plusieurs rôles à la table, vous allez donc alternativement être :

- ✎ **Animateur**, vous veillerez à ce que tout le monde puisse participer autant au récit en donnant alternativement la parole aux différents participant ;
- ✎ **Narrateur**, vous allez être les cinq sens des sorciers-joueurs, vous poserez les premières bases des décors, des lieux, ...
- ✎ **Arbitre**, vous veilliez à la bonne application des règles et qu'elles soient appliquées de façon équitable à tous les participants ;
- ✎ **Scénariste**, vous préparez une trame scénaristique et vous organisez la construction du récit avec les autres participants ;
- ✎ **Acteur**, vous interprétez les différents figurants que les sorciers-joueurs auront l'opportunité de rencontrer ;



Lexique

Les quatre règles narratives

L'acceptation, l'intégration, la vue de l'action sous l'angle des sorciers-joueurs, l'intention d'action.

Action admise

Une action admise est une action qui ne représente aucune difficulté et qui réussit automatiquement sans faire appel à la mécanique de résolution.

Action incertaine

Une action incertaine est une action qui représente un challenge pour le sorcier-jouer et où le bon sens n'est pas suffisant pour déterminer l'issue. Sa réussite va être déterminée par la mécanique de résolution.

Action incongrue

Une action incongrue est une action que le sorcier-joueur ne peut en aucun cas réussir, elle échoue automatiquement.

Affrontement

Opposition jouée en narration séquencée entre au moins un sorcier-joueur et un figurant.

Arc narratif

L'arc narratif définit le cadre des fictions : époque, thématique, règles particulières pour les sorciers-joueurs.

Autorité

L'autorité désigne un ou une participante comme étant le propriétaire d'un élément de la fiction (un décor, un personnage ou un événement). Il ou elle est la seule à pouvoir faire une proposition narrative autour de cet élément.

Carte d'identité de sorcier

Fiche sur laquelle les joueurs reportent les informations au sujet de leur sorcier.

Champ d'application / S'applique à

Contexte dans lequel un module peut apporter son rang au score d'action.

Compromis

Un compromis permet d'ajouter +2 au **score d'action** après avoir accepté un compromis sur la réussite de l'action ou un module temporaire négatif de -1.

Cran

Le cran est l'unité mesurant l'augmentation ou la réduction du nombre de faces d'un dé de difficulté. Les dés ayant toujours un nombre de faces paires, l'augmentation d'un cran ajoute toujours deux faces, et la réduction enlève toujours deux faces.

Dé de difficulté

Dé polyédrique à lancer pour représenter la difficulté d'une action entreprise.

10 • LE GRIMOIRE DU NARRATEUR

Échec

Issue défavorable d'une intention d'action, les objectifs fixés ne sont pas atteints.

Fiction

Histoire construite par les participants (joueurs et narrateur) lors d'une session de jeu.

Figurant

Personnage secondaire contrôlé par le **narrateur**.

Horloge

Compteur symbolisant l'écoulement du temps.

Intention d'action

Élément d'une proposition narrative contenant une action à résoudre, soit arbitrairement parce qu'elle est une action admise ou incongrue, soit à l'aide de la mécanique de résolution parce que c'est une action incertaine.

Joueuse / Joueur

Un joueur a autorité sur l'un des sorciers-joueurs de la fiction.

Lieu

Un lieu défini un espace où les sorciers-joueurs et des figurants vont pouvoir intervenir lors d'une scène.

Mécanique de résolution

Ensemble de règles de jeu permettant de déterminer la réussite ou l'échec d'une action incertaine.

Module

Élément permettant de désigner un talent ou une compétence d'un sorcier-joueur.

Module négatif

Module défavorable pour le sorcier-joueur.

Module positif

Module favorable au sorcier-joueur.

Module temporaire

Module attribué temporairement au sorcier-jouer pour une situation donnée.

Narration séquencée

Mode de narration permettant de donner la parole successivement à chaque participant et participante.

Narration standard

Mode de narration classique permettant à chaque participant et participante de s'exprimer quand il le souhaite.

Narratrice / Narrateur

Un narrateur a autorité sur les lieux, les figurants et la trame fictionnelle. Il ou elle est aussi l'arbitre de la partie.

Niveau de menace

Indication permettant de décrire l'importance d'un figurant.

12 • LE GRIMOIRE DU NARRATEUR

Prendre un risque

Une prise de risque permet de gagner un **+2** sur le **score d'action** à condition d'accepter d'augmenter le dé de difficulté d'un cran.

Proposition narrative

Proposition orale annoncée par un ou une participante qui pourra être intégrée ou non à la fiction.

Rang

Valeur numérique associée à un module permettant d'estimer la qualité du personnage dans un domaine.

Réussite

Issue favorable d'une intention d'action, les objectifs fixés sont atteints.

Scène

Décomposition temporelle la plus large prenant place dans une fiction.

Scène clé

Passage obligé d'une trame fictionnelle permettant aux sorciers-joueurs de remporter un enjeu ou un objectif.

Score d'action (SA)

Somme des rangs des modules qui s'applique pour une action et un contexte donné.

Séquence

Plus petite décomposition temporelle de la fiction, une séquence correspond à un tour de table permettant à chaque participant et participante d'annoncer ses propositions narratives pour son sorcier-joueur.

Session de jeu

Temps durant lequel les participantes et les participants se réunissent pour jouer une partie de MoldUS. Une session de jeu couvre généralement une trame fictionnelle, certaines trames peuvent couvrir plusieurs sessions de jeu.

Sorcier-Joueur (SJ)

Personnage principal de la fiction contrôlé par un **joueur**.

Temps d'action

Désigne à la fois, le moment dans la séquence où un sorcier-joueur ou un figurant peut agir et le moment lui-même décompté par le narrateur.

Trame fictionnelle

Squelette d'une fiction préparée par le narrateur comme fil conducteur pour une partie. Une trame fictionnelle contient des scènes, des lieux, des figurants et un certain nombre d'enjeux et d'objectifs.

UNE QUESTION DE GENRE

Afin de rester sur des habitudes de lecture classique, les règles utilisent par défaut le **masculin neutre** pour désigner les

différents rôles endossés par les participantes et les participants : *sorcier-joueur, joueur et narrateur*.

Pour contrebalancer ce texte technique principalement masculin, les exemples apporteront plus de diversité dans les genres.



Un mot aux rôlistes

Je pense que jusqu'à présent, vous avez survolé une grande partie du texte du **Grimoire du Sorcier-Joueur** et de ce livret aussi, c'est un défaut généralement constaté chez les rôlistes expérimentés qui capitalisent généralement sur leur connaissance du jeu de rôle en général pour mener une partie d'un nouveau jeu.

MoldUS ne fonctionne pas comme les jeux classiques, les termes employés ne sont pas des tournures lourdes pour donner un côté « *à la marge* » à ce jeu, mais pour refléter au mieux les différences entre un jeu plus traditionnel et **MoldUS**. Tout d'abord, en tant que *narrateur*, vous allez devoir improviser énormément en jeu et faire appel très régulièrement non pas à votre capacité à mettre en œuvre les règles, réduite à l'essentielle ici, mais à prendre une bonne décision, une décision juste et pleine de bon sens au profit de la fiction.

LA NOTION « FREE-FORM »

MoldUS est un jeu reprenant beaucoup de code au jeu de rôle dit « sans-règle », ou plutôt « en forme libre » (*free-form* en anglais). Ceci ne veut pas dire qu'il est possible de faire n'importe quoi et tout ignorer, mais que le système apporte un cadre aidant les joueurs et le narrateur à prendre une décision pour faire avancer l'histoire.

Ainsi, vous ne trouverez pas de caractéristiques, compétences, attributs, talents... mais vos joueurs seront contraints de les imaginer et vous, vous serez contraint de juger au plus juste de la bonne utilisation d'un trait imaginé par le joueur pour une action précise.

LA NOTION « CAMPAGNE OUVERTE »

MoldUS est avant tout fait pour être joué sur des parties courtes prenant toutes place dans un cycle plus long. Ici, je n'ai pas employé le terme de **campagne**, mais d'**arc narratif**, l'importance est davantage donnée au cadre bâti par les participants qu'aux événements qui auront été prévus à l'avance.

IMMERSION ET MÉCANIQUE

MoldUS est donc un jeu qui va favoriser l'immersion des joueurs et non pas l'application et l'optimisation de mécaniques du jeu. Il a pour but de vous proposer un cadre pour créer une fan-fiction collaborative dans l'univers de Harry Potter.

Animer une partie



MoldUS est un jeu de rôle qui se déroule dans l'univers fantastique de *Harry Potter*. Les participantes et les participants vont être invité à créer une fiction dans laquelle les personnages principaux, les **sorciers-joueurs** contrôlés chacun par un **joueur** différent, vont devoir relever un certain nombre de défis proposés par la **trame fictionnelle** du **narrateur**.

Préparation d'une session

Le choix de l'**arc narratif** est essentiel, il va déterminer tout le cadre de la fiction et surtout, il aura un impact important sur la création des sorciers-joueurs. Vous devez, avant la première

session avec vos joueurs leur exposer brièvement l'arc narratif et les accompagner pour créer leurs sorciers-joueurs.

Cette étape est très importante car elle permet d'une part de mettre les sorciers-joueurs en cohérence par rapport au cadre fictionnel que vous aurez prévu, mais aussi de remettre en cohérence ce cadre par rapport aux attentes des joueurs.

PRÉPARER UNE TRAME FICTIONNELLE

Pour la première session, vous devez préparer aussi une trame fictionnelle qui va permettre aux sorciers-joueurs de prendre leurs marques vis-à-vis de l'histoire. Cette première session devra se présenter un peu comme le premier épisode d'une longue saga : vous donnerez le ton global à la fiction, présenterez les figurants récurrents sur l'ensemble de l'arc narratif et les grands enjeux qui attendent vos sorciers-joueurs.

Chaque arc narratif proposé dans cet ouvrage vous propose au moins une trame fictionnelle pour lancer une première partie. Vous devrez avoir lu cette trame fictionnelle avant de vous lancer dans la partie (et les règles bien entendu !).

Pour une toute première partie, l'ouvrage **Premier Pas** vous propose de faire jouer la première trame fictionnelle de l'arc **Le renouveau de Poudlard** sans avoir besoin de vous lancer dans tous les détails couverts par le **Grimoire du Narrateur**. Cet ouvrage a pour but de vous proposer un tutoriel pas à pas pour devenir narrateur.

LES JOUEURS ET LEURS SORCIERS- JOUEURS

Comme expliqué juste avant, les sorciers-joueurs sont liés à l'arc narratif, la première session devra déjà consacrer un temps assez long à la création des sorciers-joueurs.

Si vous ne désirez pas jouer sur la longueur en explorant toute une saga développée à partir d'un arc narratif, mais juste proposer à vos joueurs une partie unique se suffisant à elle-même, vous pouvez préparer des sorciers-joueurs à l'attention des participants et gagner ainsi le temps de création et le temps de mise en cohérences des personnages avec la fiction pour passer le plus de temps à jouer.

Attention toutefois, l'étape de création du sorcier-joueur a l'énorme avantage de permettre au joueur de bien appréhender les possibilités qui lui seront offertes. En effet, pour chaque module imaginé, il lui donnera instinctivement un sens. Dans le cas d'un personnage attribué, il est possible qu'un joueur n'interprète pas un module comme vous l'attendiez ou qu'il passe même totalement à côté de son utilité.

UN GROUPE POLYVALENT

Vous devrez veiller à un équilibre essentiel : le groupe de sorciers-joueurs devra être le plus polyvalent possible. N'hésitez pas à orienter vos joueurs dans ce sens, veillez à ce que chaque sorcier-joueur soit suffisamment différent des autres et qu'ils se complètent tous.

Cette cohésion et cette complémentarité vont apporter de nombreux avantages à la partie, en particulier le fait que les

différences vont donner un temps fort à chaque sorcier-joueur où il pourra user des talents dans lesquels il est le seul à exceller.

À vous de prévoir comment les rôles devront être répartis, les propositions d'arcs narratifs vont vous proposer des *groupes typiques* pour vous aider à guider vos joueurs dans la création de ce groupe polyvalent.

ATTRIBUER DES OBJECTIFS PERSONNELS

Vous veillerez à ce que chaque sorcier-joueur commence la session avec un **objectif personnel**. Ce dernier est issu des ambitions et des motivations imaginées par le joueur, mais aussi des secrets et du déroulement probable de votre arc narratif.

Laissez le joueur exposer un premier objectif personnel que vous pourrez remodeler au besoin. Tant que l'objectif personnel du sorcier-joueur n'a pas été résolu, il reste inscrit sur la **carte d'identité de sorcier**, et il devra être remplacé au début de la session de jeu qui aura vu sa résolution.

Harry est guidé par un objectif très personnel : découvrir qui il est, qui étaient ses parents et en apprendre le plus possible sur l'histoire de sa famille magique.

UTILISER LES PROPOSITIONS DES JOUEURS POUR BÂTIR L'ARC NARRATIF

Les arcs narratifs proposées laissent toujours des blancs que vous pourrez combler à votre guise. Le professeur en *défense contre les forces du mal* de l'arc **Le renouveau de Poudlard** n'a pas été nommé ? Normal, vous êtes libre de lui trouver un nom, un caractère, une histoire, des ambitions... mais pourquoi ne pas mettre aussi vos joueurs à contribution ?

L'historique, les connaissances, alliées ou ennemies et le reste de la description des sorciers-joueurs peuvent aussi être une source d'informations exploitable pour bâtir l'arc narratif. Laissez les propositions venir et intégrez-les dans l'arc narratif.

Thibaut inscrit le module « terrifié par les forces du mal » au rang -2, la narratrice lui demande pour quelle raison et ce qu'il entend de ce module. Thibaut répond simplement que son sorcier-joueur était devenu en première année à Poudlard, le souffre-douleur du professeur de défense contre les forces du mal. La narratrice va donc s'appuyer sur cette proposition pour créer un professeur tyrannique pour ce poste. Elle embraye en lui demandant à Thibaut s'il souhaite donner un nom à ce professeur.

FAIRE JOUER DES ENFANTS

L'arc narratif **Le renouveau de Poudlard** est idéal pour faire découvrir le jeu de rôle à des enfants. Toutefois, une partie avec des enfants doit se limiter à deux heures au grand maximum, création des sorciers-joueurs incluse.

Quelques précautions de base sont à prendre avec un jeune public :

- ✎ La thématique de l'arc narratif ou de la trame fictionnelle ne doivent pas contenir d'éléments pouvant heurter leur sensibilité. Si vous aviez prévu une attaque d'*inferi*, trouvez une autre créature que ces hordes de morts-vivants qui restent assez terrifiant pour le jeune public.
- ✎ Alternez le ton grave et dramatique, s'il a lieu d'être, avec un ton plus léger voir comique. Les différents épisodes de

Harry Potter enchaînent les scènes ne changeant continuellement de ton mais en gardant la trame de fond principale : les moments humoristiques, souvent aux dépens de *Ron Weasley* permettent d'alléger l'ambiance globale de la fiction.

Décomposition temporelle de la fiction

Un roman est décomposé en chapitre, votre fiction va être décomposée en **scènes**, elles même composées de **séquences**. Généralement, une fiction prendra le temps d'une **session de jeu**, mais des histoires plus développées peuvent demander plusieurs sessions de jeu pour être jouées. Voyons ensemble cette décomposition depuis la session de jeu jusqu'à la séquence.

SESSION DE JEU

La session de jeu délimite dans le temps **une période où vous allez vous réunir avec les joueurs pour participer à une partie de MoldUS**. Lors de la session, vous allez prévoir d'explorer ensemble une **trame fictionnelle**, un embryon de fiction qui évoluera selon

les propositions narratives qui seront apportées par tous les participants lors de la session. Une même trame fictionnelle ne générera jamais la même fiction, mais, vous aurez peu de chance de susciter l'intérêt de joueurs qui auront déjà joué une trame fictionnelle lors d'une prochaine session de jeu.

La session de jeu est donc une référence temporelle qui concerne d'avantage les participants que la fiction, ce sont eux qui en fixent le début, la fin et même le lieu. Il est donc possible qu'une trame fictionnelle demande deux ou trois sessions de jeu courtes, alors que la fois suivante vous pouvez explorer deux trames fictionnelles différentes sur une même session de jeu.

SCÈNE

Une **scène** représente un temps dans la fiction définie dans un **lieu** déterminé où vont intervenir les **sorciers-joueurs** et un certain nombre de **figurants**. Une scène est toujours introduite par le narrateur qui fera le lien avec la scène précédente avant de donner la parole aux joueurs.

Une scène se termine lorsque le dernier sorcier-joueur quitte le lieu ou si un **déclencheur** fait passer à la scène suivante. Le retour ultérieur des sorciers-joueurs dans ce même lieu ne permettra pas de poursuivre la scène précédente, mais d'en entamer une nouvelle dans le même lieu. Ainsi, les figurants ne seront plus forcément les mêmes et surtout, il ne sera pas possible de revenir sur certains événements liés à cette scène.

Dans la trame fictionnelle « un niffleur sur le Chemin de Traverse », à chaque fois que le niffleur entre dans une nouvelle boutique du Chemin de Traverse, le narrateur doit mettre en place une nouvelle scène.

LA MISE EN SITUATION

La première scène de la session de jeu est généralement appelée la **mise en situation**, elle vous permet de poser les éléments de contexte dans lequel les sorciers-joueurs vont intervenir.

Lors de cette scène, vous devrez aussi amener chaque sorcier-joueur dans la fiction. Vous pouvez aussi bien imposer leur présence ou demander au joueur qui l'incarne de justifier sa présence dans la fiction.

Il existe deux façons de mettre en situation les sorciers-joueurs :

- ✎ Une **introduction** propose, comme le premier chapitre d'un roman ou le début d'un film, de mettre en place les figurants et le décor. Demandez aux joueurs à quelles occupations sont affairées leurs sorciers-joueurs. Amenez l'objet de la trame fictionnelle petit à petit dans la fiction, soit en faisant des sorciers-joueurs les témoins d'un événement, soit par l'intermédiaire d'un figurant qui demandera aux sorciers-joueurs d'accomplir une certaine tâche.
- ✎ **In media res** en lançant directement les sorciers-joueurs dans la fiction. Les sorciers-joueurs seront immédiatement pris dans un événement, souvent une scène d'action qui deviendra alors le justificatif à leur implication dans les événements.

24 • LE GRIMOIRE DU NARRATEUR

La mise en situation **in media res** permet de lancer l'histoire rapidement, elle convient plus particulièrement sur des fictions courtes, avec des joueurs débutants ou bien lorsque vous jouez une trame fictionnelle unique déconnectée de l'arc narratif principal.

À l'issue de la mise en situation, les joueurs ont champ libre pour apporter leurs propositions narratives qui définiront l'enchaînement vers les scènes suivantes.

Dans la trame fictionnelle « un niffleur sur le Chemin de Traverse », la fiction est lancée in media res, les sorciers-joueurs reviennent de la Forêt qui borde Poudlard après une séance de cueillette d'herbes pour le cours d'herboristerie quand ils vont assister à un cambriolage dans la cabane d'Hagrid.

LES SCÈNES CLÉS

Une **scène clé** est un point de passage imposé par une **trame fictionnelle**. Elle permet généralement d'apporter aux joueurs un élément important de l'histoire.

Une scène clé est liée à des **déclencheurs** qui peuvent être simplement une date ou une heure comme une multitude de prérequis au lancement de cette scène.

Une scène clé permet généralement aux sorciers-joueurs de résoudre les objectifs principaux de la trame fictionnelle. Elles sont donc importantes pour la progression de la fiction ou pour apporter des informations complémentaires à l'arc narratif.

SÉQUENCE

Une **séquence** est la plus petite décomposition temporelle de la partie. Elle représente le temps nécessaire pour réaliser une action pour l'ensemble des participants d'une scène. Vous trouverez plus de détail dans la *narration séquencée* sur son fonctionnement et son intérêt.

FLASH-BACK ET FLASH-FORWARD

Une fiction complète n'a pas besoin d'être jouée dans un ordre chronologique exact. Même si cette solution apporte une grande facilité et une meilleure compréhension de la fiction, il peut être intéressant parfois de plonger les personnages dans des **flash-back** (analepses) ou des **flash-forward** (prolepses).

Ces périodes de jeu alternatives dans l'arc narratif peuvent être utilisées pour le temps d'une scène ou même d'une session de jeu qui ont, bien entendu, un lien direct avec les événements qui se déroulent dans la fiction présente.

- ✎ Un **flash-back** est une scène qui se déroule dans le passé des sorciers-joueurs.
- ✎ Un **flash-forward** est une scène qui se déroule dans le futur des sorciers-joueurs.

Évidemment, les sorciers-joueurs n'ont peut-être pas les mêmes capacités que celles inscrites sur leurs **cartes d'identités de sorciers** au moment de la scène passée ou future. Pour cela, vous pouvez attribuer aux sorciers-joueurs pour toute la durée de la scène un module temporaire « **adaptation** » avec un rang entre -2 et +2.

- ✎ Attribuez un « **adaptation** » **-1** pour un flash-back proche, par exemple si vous faites jouer un flash-back sur la première année d'étude à un groupe d'étudiants en dernière année ;
- ✎ Attribuez un « **adaptation** » **-2** pour un flash-back plus lointain, par exemple si vous faites jouer l'enfance d'un groupe d'aurors ;
- ✎ Attribuez un « **adaptation** » **+1** pour un flash-forward proche, par exemple, si vous faites jouer quelques années au grand maximum dans le futur ;
- ✎ Attribuez un « **adaptation** » **+2** pour un flash-forward très lointain, par exemple si vous faites jouer à des étudiants à Poudlard une scène se déroulant lorsqu'ils ont une soixantaine d'années.

Format de narration

Une scène est généralement jouée en **narration standard**, d'ailleurs, une grande partie de la session de jeu se déroulera en **narration standard**, les moments où il sera nécessaire d'avoir une vision plus précise, un peu comme si le temps ralentissait pour pouvoir faire le focus sur les actions de chacun des personnages intervenant dans l'action, se déroulera en **narration séquencée**.

Vous pouvez décider à tout moment de basculer entre la **narration standard** et la **narration séquencée**. Toutefois, pour quitter la

narration séquencée, il faut que la séquence en cours soit terminée.

NARRATION STANDARD

La plupart du temps de jeu se déroulera en **narration standard**, il n'y a pas d'ordre ou de tour de table pour imposer l'organisation des propositions narratives entre les joueurs.

Chacun intervient quand il le souhaite, mais vous devez gérer à minima le temps de parole à la table entre les différents participants, vous y compris, et éventuellement interroger un joueur qui ne participe que très peu.

LA NARRATION SÉQUENCÉE

Lorsqu'il est nécessaire de faire un focus sur une période particulier ou s'il est important que chaque participant puisse déclarer ses intentions d'action dans un ordre précis, la narration passe en **narration séquencée**. Les affrontement contre les figurants se déroulent toujours en narration séquencée.

Dans ce mode de narration, le temps est décomposé en **séquences**, un temps nécessaire pour que chaque sorcier-joueur et figurants présents dans la scène puisse agir. Une séquence est courte, une dizaine de secondes tout au plus, mais ne nous posez pas trop de questions sur sa durée, c'est son fonctionnement le plus important.

Les joueurs et le narrateur pourront déclarer une intention d'action **à tour de rôle**, en suivant un **ordre décroissant des temps**

d'action. Pour rappel, ce **temps d'action** est calculé dès le début de la partie comme indiqué *page 44* du **Grimoire du Sorcier-Joueur**.

Le personnage n'est pas obligé d'agir, mais s'il ne le fait pas à son tour, il perd l'opportunité d'annoncer une intention d'action pour cette séquence, mais il pourra quand même réaliser une **intervention** ou une **réaction**.

Dès qu'un personnage a réalisé son action à son tour, qu'il réalise une intervention ou une réaction, il subit un module négatif temporaire « **stress** » au rang -1. Tous les modules « **stress** » sont annulés à la fin de chaque séquence.

INTERVENTION ET RÉACTION EN NARRATION SÉQUENCÉE

Lors d'une séquence tous les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent déclarer une **intervention** ou une **réaction** de leur sorcier-joueur sur l'action au moment où un autre joueur déclare son intention d'action.

LA RÉACTION

Le joueur déclare une **réaction** sur une intention d'action d'un autre personnage qui le cible directement.

Valérie décide que sa sorcière va lancer le sort de Protégo pour se défendre contre le sort de Stupéfix que lui lance le mangemort qu'elle affronte. Valérie déclare donc une réaction sur l'action d'attaque du mangemort.

L'INTERVENTION

Le joueur déclare une **intervention** sur une intention d'action d'un autre personnage qui le ne cible pas directement.

Mathias annonce que son sorcier va lancer le sort d'Expeliarmus pour désarmer le mangemort qui vise la sorcière de Valérie. Mathias déclare donc une intervention sur l'action d'attaque du mangemort.

Attention, cette possibilité n'est offerte qu'aux sorciers-joueurs, les figurants utilisent un temps d'action fixe pour réaliser leurs actions et ils ne peuvent pas réaliser d'**intervention**.

ORDRE DE RÉOLUTION

Les **interventions** et **réactions** sont ensuite résolues dans l'ordre inverse de leurs déclarations. Si une intention d'action n'a plus lieu d'être, l'action est automatiquement annulée.

Dans les propositions précédentes, Elodie la narratrice commencera par faire résoudre l'intervention de Mathias, puis la réaction de Valérie. Si le sort lancé par le sorcier de Mathias réussit, Valérie pourra quand même lancer Protégo, mais le mangemort ne pourra pas lancer son Stupéfix puisqu'il ne disposera plus de sa baguette. Si la réaction de Valérie était de lancer le sort d'Expeliarmus sur le mangemort, alors cette réaction aurait été un échec automatique en cas de réussite de l'Expeliarmus de Mathias puisque ces deux sorts visent la même baguette.

AGIR PLUSIEURS FOIS DANS UNE SÉQUENCE

Comme indiqué précédemment, après chaque **action**, **intervention** et **réaction** jouée qui n'a pas été annulée, le sorcier-joueur concerné subit un nouveau module négatif temporaire « **stress** » au rang -1. Tous ces modules « **stress** » cumulent leurs rangs et s'appliquent à tout score d'action de la séquence.

Mathias avait déjà lancer Enervatum au début de la séquence, il dispose d'un module négatif « stressé » au rang -1. Après la résolution de son action pour lancer Expeliarmus, il subira un nouveau module négatif « stressé » au rang -1. Sa prochaine intervention ou réaction subira donc un malus de -2 (deux modules « stressé » au rang -1) sur son score d'action.

Tous les modules « **stress** » sont annulés systématiquement en début d'une nouvelle séquence.

Arbitrer la partie



Pourquoi toutes les règles ne sont pas présentes dans le **Grimoire du Sorcier-Joueur**? Pour la simple raison qu'au-delà du fonctionnement des **quatre règles narratives** et de la **mécanique de résolution**, le reste des règles consiste en un catalogue d'exemples de situations, de conseils et de recettes de cuisine pour mettre tout ceci en œuvre.

Dans ce chapitre, vous allez découvrir comment mettre en œuvre les règles narratives et la mécanique de résolution.



La règle primordiale que vous devez respecter en tant que narrateur est la règle du **je peux, je dois**. Si les règles indiquent que le conteur **dois** ou **peux** interprétez ces conditions ainsi :

- ✦ Si vous **pouvez** faire quelque chose, vous choisissez seul si oui ou non vous mettez en jeu cet élément.
- ✦ Si vous **devez** faire quelque chose, vous ne pouvez pas choisir de faire ou pas, mettez en jeu cet élément.

Beaucoup d'éléments vont être simplement régis par ce principe : les conséquences d'une action, les agissements de figurants en réaction aux sorciers-joueurs...

Un niffleur doit se mettre à découvert et aller vers un sorcier-joueur qui l'attire avec un objet précieux : le narrateur ne peut pas faire autrement, la réaction à l'action du sorcier-joueur devra obligatoirement mettre en danger le niffleur. En revanche, un niffleur peut quitter le lieu sur un échec des sorciers-joueur, dans ce cas, le narrateur décide si le niffleur quitte le lieu ou non.

Les champs d'application

La mécanique de jeu s'appuie principalement sur votre capacité à arbitrer l'usage d'un module ou non dans la détermination d'un score d'action. La règle à ce sujet est simple :



Le joueur connaît mieux son sorcier-joueur que tout autre participant.

Cela signifie donc, que c'est au joueur de proposer les modules qu'il va mettre en œuvre en les annonçant avec leurs rangs. Votre intervention sur la détermination du score d'action se limite à deux points :

- ✍ Refuser l'application d'un module (voir la règle narrative une, **l'acceptation**) que vous jugez finalement inapplicable sur cette action ;
- ✍ Proposer d'autres modules non comptabilisés.

AIDER LES JOUEURS DÉBUTANTS

N'hésitez pas à aider les joueurs débutants à déterminer leurs premiers scores d'action de la partie, mais par la suite, laissez-les prendre en charge le choix des modules.

GUIDEZ LA CRÉATION DES SORCIERS-JOUEURS

Le choix des modules est un moment crucial et toute la création du sorcier-joueur repose dessus. Une question importante va revenir régulièrement : vaut-il mieux plein de petits modules ou peu de modules avec des rangs importants ?

Il faut essayer d'avoir un maximum de modules à des rangs de 1 à 2 dès les créations couvrant des domaines différents et pouvant aussi se recouvrir les uns et les autres.

Maxime crée une aurore, il décide que sa sorcière dispose du module « enquêtrice » au rang 2 et du module « vigilante » au rang 2. Ces deux modules sont assez proches l'un de l'autre et peuvent couvrir une même action : par exemple, pour trouver des preuves, « enquêtrice » s'applique ainsi que « vigilante » pour apporter un score d'action de 4.

Réduire le nombre de module revient à surspécialiser le sorcier-joueur qui pourra n'avoir que très peu d'intérêt à être joué en ne donnant pas suffisamment d'occasions au joueur de pouvoir être utile à un moment.

Globalement, un personnage équilibré dispose de six modules, dont deux au rang 2 et quatre autres au rang 1. Un module négatif peut permettre de disposer d'un cinquième module au rang 1, voir, certains arcs narratifs offrent des modules « gratuits » aux personnages à la création.

Attention aussi, un grand nombre de modules trop similaires revient à se « sur-spécialiser », de même qu'une multitude de modules n'ayant pas de liens entre eux n'apportera pas suffisamment de chance d'obtenir une réussite.

Si Maxime avait choisi « vigilante » au rang 2 et « toujours sur le qui-vive » au rang 2, ces deux modules s'appliqueraient essentiellement sur des actions liées à la vigilance et au fait d'être sur ses gardes et à rien d'autres. Ils seraient équivalents à un seul module « vigilante » au rang 4.

FAIRE ÉVOLUER SES CHAMPS D'APPLICATION

Les modules vont prendre du sens petit à petit dans la fiction, les joueurs ne doivent pas donner l'ensemble des champs d'application de leurs modules dès les premières minutes de jeu.

N'hésitez pas à demander aux joueurs de justifier l'usage d'un module dans une situation, en lui demandant de citer un exemple

ou un événement qui aurait pu être lié à une même situation déjà vécue. Bien sûr, ne perdez pas de temps dans une situation stressante telle qu'un affrontement.

MODULES NÉGATIFS ET TRAITS DE CARACTÈRES

Les modules négatifs n'ont pas besoin d'être systématiquement mis en œuvre lors d'un score d'action en lien avec celui-ci. Attention, cette règle ne concerne que les modules négatifs définitif, en aucun cas les modules négatifs temporaires.

Un sorcier-joueur myope dispose de lunettes pour compenser son handicap, un sorcier-joueur maladroit prendra plus souvent son temps et fera attention à ne pas provoquer une catastrophe...

Un module négatif doit être appliquer au moins une fois par scène, à la discrétion du joueur, à un moment où la compensation naturelle de ce module ne peut pas être mise en œuvre. Une fois le rang du module compté dans un score d'action, le joueur coche la case prévue à cet effet sur sa **carte d'identité de sorcier**. Toutes les coches sont éliminées à chaque début de scène.

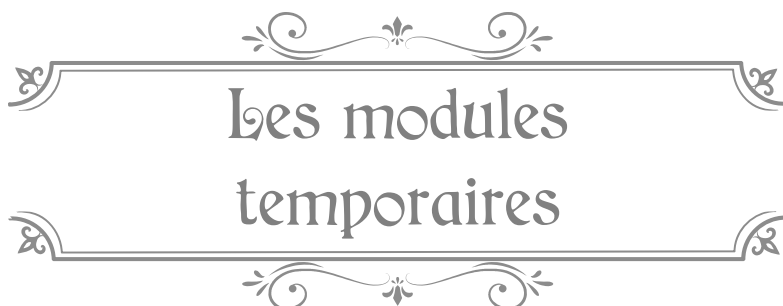
Le myope peut avoir cassé ses lunettes ; le maladroit peut relâcher, sous l'effet du stress, son attention.

Vous pouvez activer à tout moment un module négatif d'un jouer s'il n'a pas été coché dans la scène. Le joueur devra alors compter le rang négatif dans le score d'action en cours de détermination.

Si un joueur termine une scène avec un module négatif non coché, **le module négatif devra être rayé et racheté intégralement** avant de pouvoir mobiliser le moindre point d'expérience dans tout autre module.

LE MODULE CONVENANT PRESQUE

Il est possible qu'un joueur propose par une justification plutôt sensée l'application d'un module qui semble tout de même trop éloigné de l'action qu'il tente de réaliser. Si vous pensez que, pour cette action et dans ce cas bien précis, le module pourrait en partie s'appliquer, ne comptez pas son rang dans le **score d'action**, mais augmentez seulement ce dernier de 1, comme si le sorcier-joueur disposait d'un module temporaire « **aide** » +1.



Les modules temporaires

Les modules temporaires sont **attribués** à un sorcier-joueur le temps où ils s'appliquent. L'effet bénéfique d'une potion peut être à l'origine d'un module positif temporaire et les conséquences d'une blessure peuvent provoquer un module négatif temporaire.

En tant que narrateur, vous devez continuellement avoir en tête les *champs d'application* de ces modules.

Comme tout autre module, un module temporaire peut être :

- ✍ Positif s'il apporte un avantage au sorcier-joueur ;
- ✍ Négatif s'il apporte un désavantage au sorcier-joueur.

Le sorcier de Romain enfourche un balai Nimbus 2000, ce dernier lui apporte le module temporaire « vitesse » au rang 1. Tant qu'il est sur son Nimbus 2000, le sorcier dispose du module « vitesse » au rang 1 qui sera automatiquement annulé dès qu'il quittera son balai. Après quelques acrobaties périlleuses, il chute. Il se relève et le narrateur lui impose le module temporaire négatif « commotions » au rang -2. Ce module « commotions » disparaîtra après quelques heures de repos à l'infirmerie de Poudlard.

La plupart des sorts, des facultés magiques, voire même la conséquence d'actions non-magiques apportent des modules temporaires aux sorciers-joueurs.

DÉSIGNATION RACCOURCIE D'UN MODULE

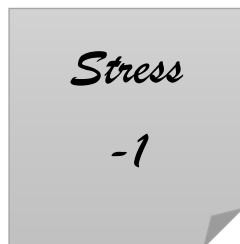
Dans le **Grimoire du Sorcier-Joueur**, les modules temporaires sont toujours désignés de la façon suivante : le module (négatif) « **nom du module** » au rang *n*.

Pour simplifier la désignation des modules dans ce manuel, la désignation raccourcie suivante sera employée : « **nom du module** » *n*.

Le module négatif « **immobilisé** » au rang -2 peut se noter « **immobilisé** » -2.

ATTRIBUER UN MODULE TEMPORAIRE

Lorsque la situation l'exige, vous attribuerez le module temporaire au joueur concerné. Ce module temporaire sera inscrit sur une note adhésive avec son rang comme par exemple ci-contre qui indique que le personnage subit le module temporaire négatif « **stress** » -1.



Transmettez cette note au joueur concerné qui l'ajoute sur sa **carte d'identité de sorcier**. Vous pouvez aussi utiliser les marqueurs proposés à imprimer et à découper.

ANNULER UN MODULE TEMPORAIRE

Dans certains cas, des sorts ou une action peut provoquer l'**annulation** d'un module temporaire. Le module temporaire ne s'appliquera plus au sorcier-joueur, le joueur devra vous rendre la note adhésive correspondant à ce module.

LES MODULES TEMPORAIRES CLASSIQUES

Les modules temporaires suivants sont liés au fonctionnement de la mécanique de jeu de **MoldUS**.

STRESS

- ✎ *Symbolise* : une action précipitée ;
- ✎ *S'attribue* : après chaque action d'une séquence ;
- ✎ *S'applique à* : toute action pour le reste de la séquence ;
- ✎ *S'annule* : au début d'une nouvelle séquence.

« **stress** » -1 s'applique à toute action que le sorcier-joueur réalisera dans une séquence au-delà de la première. Ce module temporaire est cumulatif, et chaque nouvelle action (intervention, réaction...) déclenchera un nouveau module « **stress** » -1. Les modules « **stress** » -1 sont supprimés à chaque début de séquence.

Un module négatif « **stress** » -1 peut aussi être attribué à un sorcier-joueur si son joueur décide de retenter toute de suite une action qu'il vient à l'instant d'échouer, **à condition qu'une nouvelle tentative soit possible**.

Marcus échoue dans la préparation de sa potion, son joueur décide de retenter à nouveau d'en préparer une, il subit alors le module « stress » -1. Simon échoue à se protéger contre le sort Incendio lancé par un mage noir, il ne peut pas retenter l'action avec un « stress » -1.

DISTRACTION

- ✎ *Symbolise* : la perte de concentration sur un sort ;
- ✎ *S'attribue* : toute autre action que la concentration du sort ;
- ✎ *S'applique à* : tout jet concernant le sort maintenu en concentration ;
- ✎ *S'annule* : quand le sorcier arrête sa concentration.

« **distraction** » -1 s'applique au maintien de la concentration d'un sort. Chaque action subie par un sorcier-joueur déclenche l'attribution d'un module négatif temporaire « **distraction** » -1, il sera nécessaire au joueur de tester à nouveau sa concentration en prenant en compte tous les modules temporaires « **distraction** » qui lui sont attribués. Les modules « **distraction** » -1 sont supprimés dès que le sort est arrêté.

AIDE

- ✎ *Symbolise* : l'aide apportée au sorcier-joueur ;
- ✎ *S'attribue* : lorsqu'un autre personnage apporte son aide ;
- ✎ *S'applique à* : l'action concernée par l'aide ;
- ✎ *S'annule* : quand l'action est résolue.

« **aide** » +1 s'applique à un sorcier-joueur qui reçoit de l'aide d'un figurant ou d'un autre sorcier-joueur pour une action. L'aide apportée est aussi une action, ainsi, les sorciers-joueurs aidant s'exposent aux mêmes risques et conséquences que le sorcier-joueur réalisant l'action. Si le sorcier-joueur aidant **dispose d'un module adéquat**, vous pouvez attribuer un second module temporaire « **aide** » +1 en raison de l'expertise de l'aide.

Chaque aide reçue se cumulent, si trois personnages aident le sorcier-joueur, celui-ci reçoit trois modules « **aide** » +1. Dès que l'action est terminée et réalisée, les modules « **aide** » +1 sont

supprimés. A vous de déterminer combien de personnes peuvent aider le sorcier-joueur au grand maximum dans son action.

RISQUE

- ✍ *Symbolise* : une prise de risque du sorcier-joueur ;
- ✍ *S'attribue* : à la demande du joueur ;
- ✍ *S'applique à* : sur l'action risquée du sorcier-joueur ;
- ✍ *S'annule* : quand l'action est résolue.

« **risque** » +2 symbolise la prise de risque du sorcier-joueur pour lui donner plus de facilité à réussir une action tentée, ce module s'accompagne toujours de l'augmentation d'un cran de la difficulté (comme expliqué précédemment). Il n'est possible de se mettre en péril avec un risque qu'une fois par action, à l'exception d'une action pour laquelle le score d'action est inférieur à 1. Auquel cas, le joueur devra déclarer autant que risque que nécessaire pour que le score d'action atteigne au moins 1 (en augmentant aussi à chaque fois d'un cran le dé de difficulté).

COMPROMIS

- ✍ *Symbolise* : un compromis sur les objectifs fixés dans une intention d'action ;
- ✍ *S'attribue* : à la demande du joueur après un échec ;
- ✍ *S'applique à* : sur l'action échouée du sorcier-joueur ;
- ✍ *S'annule* : quand l'action est résolue.

« **compromis** » +2 permet d'augmenter artificiellement le **score d'action** après un échec en ouvrant la possibilité d'ajouter autant d'effets négatifs pour le sorcier-joueur, et éventuellement ses compagnon, que de modules « **compromis** » +2 qui auront été nécessaires pour réussir l'action.

LES MODULES TEMPORAIRES

« BLESSURES »

Les « **Blessures** » représentent toute blessure physique plus ou moins douloureuse que qu'un sorcier-joueur pourrait subir à l'issue d'une confrontation. Elles sont échelonnées sur quatre niveaux, depuis la blessure la plus superficielle jusqu'à celle qui pourrait faire passer un sorcier de la vie au trépas.

- ✎ *Symbolise* : une blessure physique ;
- ✎ *S'attribue* : un personnage blessé ;
- ✎ *S'applique à* : toute action physique, tout lancement de sort ;
- ✎ *S'annule* : quand la blessure est soignée.

« **blessure légère** » -1 correspond à une blessure sans gravité et superficielle. Elle correspond à une foulure, un hématome, une coupure très superficielle et se guérira d'elle-même sans assistance médicale.

« **blessure sérieuse** » -2 correspond à une blessure qui n'est pas encore trop grave, mais qui pourrait s'aggraver si elle reste sans soin particulier : une hémorragie, une fracture, une entorse, ... La douleur se fait sentir, mais elle reste supportable.

« **blessure critique** » -4 correspond à une blessure réellement handicapante qui aura sans doute des conséquences graves sur la suite. Une assistance médicale, ou magique, urgente va être nécessaire. Le personnage souffre le martyr.

« **blessure mortelle** » -8 correspond à une blessure qui peut porter d'un moment à l'autre le personnage dans les bras de la mort.

CUMUL DES BLESSURES

Les blessures cumulent toujours leurs effets, sauf si vous en décidez autrement, par exemple dans le cas où vous jugez qu'une blessure n'handicape pas le sorcier-joueur pour l'action qu'il entreprend.

A la suite d'un affrontement contre un mage noir, Rupert a subi deux blessures : une blessure légère au bras droit et une blessure sérieuse à la jambe gauche. Les dernières séquences de combat, le sorcier-joueur subissait donc un rang négatif de -3 pour ses deux blessures. Après le combat, Rupert s'enfuit, dans ce cas, le conteur peut décider que seule sa blessure à la jambe l'indispose et il subira un rang négatif de -2.

Sur la même logique, vous pouvez décider qu'une blessure empire, dans ce cas, plutôt que de subir un nouveau module négatif correspondant à une blessure, le rang de cette nouvelle blessure vient augmenter le rang de la blessure précédente.

SOINS ET RÉCUPÉRATIONS D'UNE BLESSURE

Bien entendu les soins magiques vont vite être indispensables aux sorciers bagarreurs, mais, sans aide magique, les blessures prennent du temps à se refermer et à disparaître totalement après une période de convalescence plus ou moins longue.

Avec assistance médicale non-magique, une blessure sera soignée selon les durées suivantes :

- ✎ Une « **blessure légère** » requiert 5 minutes de soins et 2 jours de convalescence ;
- ✎ Une « **blessure sérieuse** » requiert 30 minutes de soins et 5 minutes quotidiennes pendant 10 jours de convalescence ;
- ✎ Une « **blessure critique** » requiert 2 heures de soins et 15 minutes quotidiennes pendant 1 mois de convalescence ;
- ✎ Une « **blessure mortelle** » requiert 10 heures de soins et 1 heure quotidienne pendant 3 mois de convalescence.

Une fois les soins immédiats administrés, attribuez le module temporaire « **blessure soignée** » +1 qui sera annulé en même temps que la blessure soignée. Le module temporaire négatif de la blessure soignée sera annulé après les derniers soins au dernier jour de la période de convalescence. La blessure la plus importante détermine les conditions de soins, mais les soins magiques réduisent les durées de convalescence à la blessure courante.

Maxime est tombé de son balais lors d'un entraînement de Quidditch et a subi une blessure sérieuse. Conscient d'être responsable de la chute, un de ses joueurs avec qui il s'entraînait lui administre les premiers soins. L'action dure 30 minutes et Maxime est transporté dans son lit dans le dortoir des Serpentards. Il restera alité 10 jours et devra être soigné 5 minutes par jours durant ces 10 jours. Après quelques jours d'absences et une enquête des préfets de sa maison sur son absence, l'infirmière arrive à son chevet et lance Vulnera Sanetur qui annule son module « blessure sérieuse ». Maxime est entièrement remis.

MOURIR ?

Dans **Harry Potter**, les personnages ne sont pas éternels, il en va de même pour **MoldUS**. Si un personnage subit une affliction avec un rang de -8 ou si le total de ses rangs de blessures ou affliction atteint -8, il risque de mourir sur toute autre blessure qu'il devra encaisser.

Maxime retourne à ses entraînements nocturnes et le capitaine de l'équipe qui souhaitait ne plus le voir ici lui jette un soufflé en plein visage dans le but de l'assommer. La violence du coup lui inflige une « blessure critique » -4, et la chute lui impose une seconde « blessure critique » -4.

A chaque nouvelle blessure, le sorcier-joueur subira un choc. Déterminez tous les modules qui peuvent contribuer à la résistance aux blessures du sorcier-joueur et appliquez les modules négatifs des blessures reçues au-delà de celles qui ont passé le sorcier-joueur à -8, vous obtiendrez un score d'action qui devra être testé avec D12.

Au sol, son rival arrive à côté de lui et le voit tituber. Les autres joueurs arrivent et le rouent de coups. Il ne subit qu'une « blessure légère », mais cette blessure le fait passer au-delà d'un total de rangs négatifs de blessure de -8. Maxime est « endurant » +2 et « joueur de Quidditch » +1, pour un score d'action total de 3 pour résister à cette blessure fatale. Seul le rang négatif de -1 ne va compter pour ce test, il lance 1D12 et doit faire 2 ou moins. Il obtient 4, son personnage meurt, les autres élèves constatent la faute irréparable qu'ils viennent de commettre. Ils prennent la fuite, laissant Maxime à son sort funeste.

En cas d'échec, le sorcier-joueur décède, son joueur ne pourra plus l'utiliser en jeu. N'oubliez pas que vous pouvez exploiter à loisir la règle de la **réussite compromise** ! Un personnage pourrait alors survivre, mais avec une blessure incapacitante définitive... Un module négatif « **blessure** » ou autre description d'une blessure grave au rang -2 sera attribué pour chaque compromis demandé.

Le joueur de Maxime demande un compromis pour ce test, avec le module temporaire « compromis » +2, le test réussit, son personnage n'est donc pas mort, mais, il conserve une blessure permanente « bras gauche immobilisé » -2 qui lui empêchera définitivement de remonter sur un balai pour jouer au Quidditch.

Même par la magie, cette affliction ne pourra être annulée que lorsque le module négatif d'affliction aura été racheté par l'expérience.

DES BLESSURES PLUS PRÉCISES ? LES AFFLICTIONS

Plus généralement, l'état de santé sera représenté par une blessure comme indiqué juste avant. Si la blessure endurée représente une gêne quelconque pour la réussite d'une action, alors ce module d'appliquera et comptera pour déterminer le score d'action. Parfois, il pourra être plus intéressant de créer un module négatif temporaire plus précis pour désigner une blessure, ces blessures « précises » sont appelées des **afflictions** et elles sont gérées comme les blessures classiques sur la même échelle.

Une affliction est considérée comme une blessure du même rang, elle permet simplement de mettre en avant une information plus précise sur celle-ci. Par exemple, une fracture pourra être désignée par une « **blessure critique** » -4 ou encore par une

affliction « **fracture de la jambe droite** » -4. Cette affliction précise tout de suite sur quelles actions elle deviendra gênante : dès que le sorcier-joueur se tiendra debout, devra courir, se déplacer ou tout autre action physique mobilisant sa jambe droite. Tout effet permettant d'éliminer une blessure aura aussi un effet sur une affliction.

Voici quelques termes génériques à utiliser pour désigner un module négatif d'affliction : « **fracture** », « **aveuglé** », « **assourdis** », « **douleur** », « **muet** », « **hémorragie** »...

SENS ET AFFLICTIONS

Certaines afflictions vont gêner l'un des sens du sorcier-joueur. Dans ce cas, ce module ne s'applique que si le sens en question est indispensable à l'action.

Une blessure au visage pourrait être décrite comme « blessé et aveuglé » -2 représentant à la fois le traumatisme d'une blessure sérieuse et la commotion limitant le champ de vision du personnage.

COMMOTIONS ET FATIGUE

Les « commotions » sont des chocs moins graves qu'une blessure et s'estompant généralement rapidement. Mais ils sont suffisamment incapacitants sur le coup pour désorienter un personnage.

- ✎ *Symbolise* : une commotion ou la fatigue ;
- ✎ *S'attribue* : un personnage commotionné ou fatigué ;
- ✎ *S'applique à* : toute action ;
- ✎ *S'annule* : quand le personnage a repris son souffle.

« **sonné** » -1 correspond à un coup qui va sonner un peu sa victime.

« **étourdis** » -2 correspond à un coup qui gêne bien plus sa victime. La victime a beaucoup de difficulté à maîtriser sa concentration, à faire attention à tout ce qui se passe autour de lui.

« **KO** » -4 représente un choc qui va désorienter totalement sa victime.

SOINS ET RÉCUPÉRATIONS D'UNE COMMOTION

Un module négatif « **commotion** » correspond toujours à une horloge du même rang qui avance à chaque nouvelle séquence. Ainsi, un personnage subira le module négatif « **sonné** » -1 une seule séquence, « **étourdis** » -2 deux séquences...

Après plusieurs années d'entraînement sur son balais, Maxime décide de reprendre le Quidditch malgré son handicap. Lors d'un match amical contre les anciens membres de son équipe mené par le responsable de sa blessure, il compte lui rendre la monnaie de sa pièce et lance le souaffle dans sa direction pour le mettre K.O.. Le chef de l'équipe adverse encaisse le module négatif temporaire « K.O. » -4 qui est lié à une horloge de 4 instants. A chaque nouvelle séquence, elle avance d'un instant. Dans 4 séquences, il sera à nouveau sur pieds.

FATIGUE

Le module « **épuisé** » -1 représente un état de fatigue suffisamment important pour devenir un handicap. Un module « **épuisé** » -1 est une horloge avec un instant dedans qui va avancer lorsque le personnage se repose suffisamment longtemps (moins un cycle de sommeil). L'horloge va retarder lorsque le sorcier-

joueur maintient une activité physique ou mentale intense alors qu'il est déjà épuisé.

MALADIES ET EMPOISONNEMENT

Les maladies, les poisons et tout autre source de maux qui ne se traduit pas directement par une blessure peut être défini par un module négatif portant son nom : depuis un petit « **coup de froid** » -1 jusqu'à un « **virus mortel** » -8 et en passant par la « **grippe virulente** » -4. Les poisons subissent le même traitement.

- ✎ *Symbolise* : une maladie ou un empoisonnement du personnage ;
- ✎ *S'attribue* : infecté par une maladie ou empoisonné ;
- ✎ *S'applique à* : selon la maladie, de toutes les actions à seulement certaines ;
- ✎ *S'annule* : quand la maladie ou l'empoisonnement est traitée à la fin de la durée de convalescence.

SOINS D'UNE MALADIE ET RÉCUPÉRATION

Le module est annulé lorsque la maladie ou l'empoisonnement est soignée. La difficulté des soins dépend du rang du module :

- ✎ Une « **maladie bénigne** » -1 requiert 5 minutes de soins quotidiennes pendant 2 jours de convalescence ;
- ✎ Une « **maladie** » -2 requiert 5 minutes de soins quotidiennes pendant 10 jours de convalescence ;
- ✎ Une « **maladie incapacitante** » -4 requiert 15 minutes de soins quotidiennes pendant 1 mois de convalescence ;
- ✎ Une « **maladie mortelle** » -8 requiert 1 heure quotidienne de soins pendant 3 mois de convalescence.

PEUR ET TERREUR

La peur et la terreur sont des affections psychologiques qui fonctionnent comme les blessures physiques. Ce module négatif temporaire s'applique dès que le personnage annonce une **intention d'action directe contre la cause de sa peur ou sa terreur**.

- ✍ *Symbolise* : la peur ou la terreur ;
- ✍ *S'attribue* : face à une menace causant la peur ;
- ✍ *S'applique à* : toute actions contre cette menace ;
- ✍ *S'annule* : quand le personnage n'est plus en présence de la source de terreur.

« **frisson** » -1 représente une légère inquiétude vis-à-vis d'un figurant, d'un lieu ou d'une situation. Il ne s'applique **que** sur les actions offensives contre ce figurant.

« **peur** » -2 représente une peur difficile à surmonter, ce module s'applique uniquement sur les actions offensives ou maintenant le sorcier-joueur en présence de sa peur.

« **terreur** » -4 représente un stade plus important de la peur, ce module s'applique dès que l'objet de terreur est à proximité du sorcier-joueur.

« **tétanisé** » -8 représente le dernier stade de terreur. Aucune action n'est permise, sauf la défense, la fuite ou tout autre action permettant au sorcier-joueur de se soustraire à sa peur. Le module s'applique sur toutes ces actions ;

REPRENDRE SES ESPRITS

Le module est annulé lorsque la menace à l'origine du module temporaire disparaît. Si le sorcier-joueur parvient à se raisonner ou à reprendre ses esprits, il subira le niveau de peur juste inférieur.

MODULES TEMPORAIRES MAGIQUES

« **informulé** » -2 ou « **chuchoté** » -1 permet de ne pas avoir à crier la formule de son sortilège, l'information reste une pratique très difficile.

« **sans baguette** » -4 permet à un sorcier très compétent de pouvoir lancer un sortilège sans l'usage de sa baguette, ce qui reste très compliqué. Le lancement d'un sortilège avec une nouvelle baguette ou une baguette autre que la sienne n'apporte pas le module « **baguette : ...** » du sorcier-joueur, impose le module temporaire « **baguette inconnue** » -2.

QUAND S'ANNULE UN MODULE TEMPORAIRE ?

Dès que la situation ne permet plus l'application ou l'existence d'un module temporaire, ce dernier est annulé. A ce moment, la note adhésive est détachée de la **carte d'identité de sorcier** et rendu au narrateur.

MODULES TEMPORAIRES ET FIGURANTS

Un figurant va pouvoir aussi enregistrer différents modules temporaires même s'ils n'ont pas d'influence directe sur lui. Les modules désignant des **afflictions** comme les blessures, comptent pour gérer l'élimination du figurant, mais d'autres modules peuvent avoir un effet **inverse** sur le sorcier-joueur qui agirait sur le figurant.

Un sorcier figurant disposant d'un « bouclier magique » +4 issu du sort Protego agit comme un « bouclier magique » -4 pour les sorciers-joueurs qui vont tenter de l'atteindre à l'aide d'un sort offensif. Le module positif du figurant devient un module négatif pour le sorcier-joueur.

Gérer la difficulté

Le **Grimoire du Sorcier-Joueur** vous indiquait que la difficulté est représentée par un dé particulier, définit selon la table suivante :

<i>Difficulté</i>	<i>Dé à ...</i>	<i>Notation</i>
Très facile	... deux faces	D2
Facile	... quatre faces	D4
Moyen	... six faces	D6
Difficile	... huit faces	D8
Particulièrement difficile	... dix faces	D10
Quasiment impossible	... douze faces	D12

VARIER LE DÉ DE DIFFICULTÉ

Certaines situations vont modifier le dé lancé, le « décalage » de dé se compte en **crans**, si j'augmente d'un cran, j'augmente le nombre de faces du dé de 2 faces (maximum D12), si je baisse d'un cran, je réduis le nombre de faces du dé de 2 faces (minimum D2).

Le nombre de crans est symbolisé sur les accessoires du jeu par un dé à 10 faces. L'annotation ♦+1 signifie que vous augmentez le dé actuel d'un cran.

♦-3	♦-2	♦-1	♦+0	♦+1	♦+2	♦+3
Réussite automatique	Réussite automatique	D2	D4	D6	D8	D10
Réussite automatique	D2	D4	D6	D8	D10	D12
D2	D4	D6	D8	D10	D12	Échec Automatique
D4	D6	D8	D10	D12	Échec automatique	Échec Automatique
D6	D8	D10	D12	Échec automatique	Échec automatique	Échec Automatique

MODIFICATEURS SELON LES CIRCONSTANCES

Quelques circonstances modifient le dé de difficulté ou de lancement d'un sort.

Selon le figurant ciblé par l'action du sorcier-joueur :

- ✎ Agir sur un figurant **faible** : ♦-1
- ✎ Agir sur un figurant **expérimenté** : ♦+1
- ✎ Agir sur un figurant **légendaire** : ♦+2

Selon les modalités de lancement d'un sort :

- ✎ Lancer un sort de signature : ♦-1
- ✎ Lancer un sort que le sorcier-joueur ne maîtrise pas : ♦+1

Selon les possibilités d'utiliser la magie ou non :

- ✎ Le sorcier-joueur utilise la magie contre une action non-magique : ♦-1
- ✎ Le sorcier-joueur n'utilise pas la magie contre une action magique : ♦+1

AGIR SUR LA DIFFICULTÉ OU CRÉER UN MODULE ?

Pour résumer la question des conditions et comment elles se traduisent, voici un conseil à retenir :

- ✎ Si le sorcier-joueur a une emprise sur la condition, alors elle est traduite par un module temporaire ;
- ✎ Si le sorcier-joueur n'a pas d'emprise sur la condition, alors elle est traduite par une modification du dé de difficulté.

MODULE TEMPORAIRE ET DIFFICULTÉ

Pour les actions qui ne sont pas déjà encadrées par une règle précise, le dé de difficulté dépend du rang et de la durée du module temporaire qu'elle va appliquer selon si le personnage tente d'appliquer ce module temporaire ou résister à son application.

Le tableau suivant propose un **dé de difficulté** en fonction du **rang du module temporaire** que le sorcier-joueur cherche à **appliquer** ou contre lequel le sorcier-joueur cherche à **résister**.

Markus souhaiterait faire une manœuvre héroïque sur son balai pour distancer définitivement ses poursuivants, dans l'idée, il disposera d'un module temporaire « avance » qu'il souhaite avoir au rang +2. La difficulté de la manœuvre sera donc de D8.

<i>Rang du module</i>	<i>Appliquer</i>	<i>Résister</i>
±1	D6	D8
±2	D8	D6
±4	D10	D4
±8	D12	D2

MISE EN APPLICATION SUR LES AFFRONTEMENTS PHYSIQUES

Ce tableau est générique, il s'applique à toute action appliquant un module temporaire à un figurant.

Votre rôle est donc de lui donner du sens dans les contextes que vous rencontrerez dans la fiction. Voici comment il peut se contextualiser dans le cadre d'un affrontement physique, chaque adversaire cherchant à infliger une blessure plus ou moins grave à son adversaire.

<i>Blessure</i>	<i>Infliger...</i>	<i>Se défendre de...</i>
... une blessure légère (-1)	D6	D8
... une blessure sérieuse (-2)	D8	D6
... une blessure critique (-4)	D10	D4
... une blessure mortelle (-8)	D12	D2

ALTÉRER LE RANG D'UN MODULE

Un module temporaire peut voir son rang être **réduit** volontairement par un sorcier-joueur. Vous pouvez tolérer une **augmentation** du rang d'un module temporaire dans des situations très spécifiques mais il faudra que cette possibilité reste très exceptionnelle au risque d'altérer gravement l'équilibre des règles du jeu.

La **réduction** de rang consiste à approcher le rang d'un module temporaire positif ou négatif de zéro, donc, **réduire** le rang d'un module temporaire revient à réduire le rang d'un module positif ou à augmenter le rang d'un module négatif.

Si le rang du module temporaire arrive à 0, alors le module temporaire concerné est **annulé**. Il n'est donc pas nécessaire

d'annuler d'un coup un module temporaire, il sera donc possible de le faire en plusieurs étapes. Attention, l'altération d'un module peut durer un certain temps, à vous d'estimer le temps nécessaire et surtout, veillez à ce que les actions visant à réduire un module ne se succèdent pas d'une façon incohérente.

Axelle cherche à soigner la blessure mortelle d'un compagnon. S'il souhaite réduire d'un coup la blessure, la difficulté de son soin sera de D12, mais s'il souhaite réduire de moitié le rang du module (passer à -4, donc réduire de 4 rangs), la difficulté sera de D10. Elle ne pourra pas, une fois le rang passé à -4, retenter une nouvelle réduction de rang tout de suite, le narrateur indique que son compagnon reste convalescent une semaine complète pour recouvrer de sa blessure. Une nouvelle tentative de réduction sera possible la semaine suivante.

Nombre de rangs à réduire	Difficulté
1	D6
2	D8
4	D10
8	D12

SCORES D'ACTION INFÉRIEUR À 1

Le **score d'action** ne pourra jamais être inférieur à 1 et il sera toujours possible de tenter de réaliser une action en lançant le dé de difficulté contre ce score d'action. Toutefois, si le score d'action est inférieur à 1, le sorcier-joueur doit obligatoirement prendre un risque pour remonter ce score d'action à au moins 1.

Il est possible d'enchaîner plusieurs risques tant que le score d'action n'a pas dépasser 1. Un conseil avisé, avertissez le joueur qui s'entêterait à tenter un risque dans ce cas et, s'il insiste quand même, n'hésitez pas à décrire des conséquences désastreuses en cas d'échec.



Connaissances

Dans certains cas, un joueur peut demander si son sorcier-joueur détient une information particulière par rapport aux domaines de connaissances de ses modules. Si le module « **herboristerie magique** » peut permettre au sorcier-joueur de préparer un cataplasme, il permet aussi de reconnaître une plante, déterminer ses effets magiques, son usage courant, les lieux où elle pousse habituellement.

Mais comment cadrer le domaine de connaissance lié à un module ? Comme pour tout autre intention d'action, le joueur devra déterminer un score d'action, la difficulté dépendra de la qualité et de la quantité d'informations dont dispose le sorcier-joueur.

<i>Informations recherchées</i>	<i>Dé de difficulté</i>
Une information simple : le nom d'une plante observée, le nom d'une créature fantastique observée...	D6
Une information basique : les facultés principales d'une créature fantastique, les soins à prodiguer à une plante...	D8
Une information particulière : toute l'écologie d'une créature fantastique, les préparations magiques utilisant cette plante...	D10
Une information réservée à une petite élite : un trait quasi-inconnu d'une créature fantastique, une formule de potion interdite qui peut être préparée avec la plante...	D12

Si le joueur connaît déjà lui-même la réponse, considérez, si son sorcier-joueur dispose d'au moins un score d'action de 1 sur cette connaissance, que la réponse est connue. Cette règle donne un avantage certain aux joueurs connaissant le monde des sorciers de Harry Potter à condition qu'ils aient exploité cette possibilité dans les modules de leurs sorciers-joueurs.

Sens et perception

Vous serez les cinq sens de sorciers-joueurs et à ce titre, deux difficultés se présentent. D'une part, vous devrez décrire les scènes et situations qui se trouvent devant les sorciers-joueurs : ce qu'ils voient, ce qu'ils entendent, ce qu'ils sentent, ressentent... D'autre part, tout le monde ne repère par forcément tous les mêmes détails, est-ce que tous vos joueurs vont repérer l'elfe de maison qui les traque pour le compte de son maître depuis quelques ruelles ? Est-ce qu'ils vont comprendre distinctement ce que disent les mangemorts au travers de la porte de la cave ? Reconnaîtra-t-il à l'odeur la potion trouvée ?

DEVENIR LES SENS DES SORCIERS-JOUEURS

La gestion des cinq sens, et éventuellement de l'intuition d'un personnage, est toujours une grande difficulté dans le jeu de rôle. **MoldUS** n'échappe pas à cette règle, vous allez souvent devoir faire appel à votre bon sens pour résoudre ces situations.

VOIR, ÉCOUTER...

Vos sorciers-joueurs ont cinq sens : ils voient, entendent, sentent, ... ce sont les trois sens auxquels vous serez le plus souvent confrontés. Vous décrivez ce qui se trouve devant les personnages, mais laissez des blancs à destination des joueurs que ce soit pour leur permettre de se représenter eux-mêmes la

scène ou même pour leur permettre d'ajouter des éléments au décor.

CHERCHER ET ÊTRE SUR SES GARDES

La plupart du temps, la simple mention de « *je reste sur mes gardes* » ou de « *je suis attentif à ce qui se passe* » devrait être suffisant pour considérer que les sorciers-joueurs ne parviennent pas à être pris par surprise. La recherche fonctionne sur le même principe : la description de la méthodologie devrait être suffisante pour vous donner des indications, tout comme le temps consacré à cette tâche. Très simplement, passer plusieurs heures à fouiller un bureau en révélera tous les secrets.

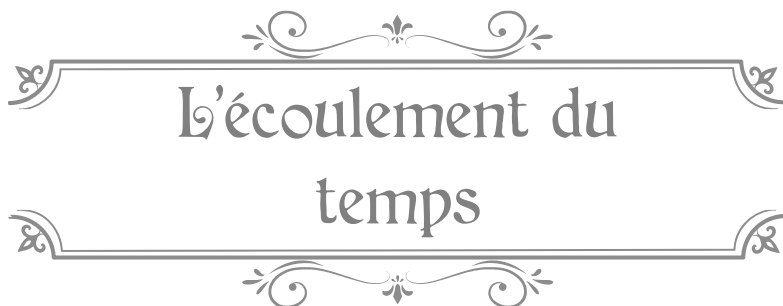
CONCRÈTEMENT

La majorité du temps, les sens devraient être gérés à l'aide d'une action **admise**, dans d'autres cas, déterminez un score d'action à l'aide de tout module liés à l'attention, aux sens ou à la vigilance.

Tout le problème réside dans le fait que le joueur lance un dé pour déterminer si son personnage prend conscience de la présence d'un détail autour de lui ou non. Si vous ne prenez pas une décision sur une action **admise**, vous donnez automatiquement un indice au joueur quant à la présence d'un élément suspect autour de son sorcier-joueur dès que vous lui demandez de déterminer un score d'action.

De plus, le joueur étant conscient de l'échec ou de la réussite de son action, il saura de facto s'il y avait un détail important autour de son sorcier-joueur sur une action de perception échouée : quoiqu'il se passe, le joueur tiendra compte de cet élément.

Réservez donc l'usage d'actions **incertaines** que si la demande vient explicitement du joueur, par exemple si son personnage fouille un figurant qu'il suspecte de cacher sur lui quelque chose. Le joueur étant déjà suspect, le résultat de l'action en fera que confirmer ses présomptions.



L'écoulement du temps

Certaines actions vont se dérouler en arrière-plan, où vous serez parfois confronté au besoin de mettre en scène un figurant après un laps de temps précis ou de déterminer le temps qu'il faudra pour qu'une action sur laquelle les sorciers-joueurs n'ont aucun contrôle arrive à terme... En fait, ne vous préoccupez pas de la précision, le passage de temps est mesuré par une **horloge**.

Les sorciers-joueurs doivent arrêter un rituel psalmodié par un groupe de mangemorts. Pour se défendre, certains d'entre eux quittent le groupe qui poursuivent le rituel pour protéger leurs compagnons. Le temps est maintenant compté pour les sorciers-joueurs, la narratrice décide d'initialiser une horloge pour déterminer quand le rituel sera terminé.

L'HORLOGE

Une horloge est un compteur qui mesure l'écoulement du temps pour un événement donné, donc à chaque événement, une horloge lui sera lié pour compter son évolution dans le temps.

La **durée** de l'horloge est fixée au moment où l'événement à suivre se lance, elle se mesure en **instants**. Les horloges suivent ces trois règles :

- ✍ Vous pouvez l'**avancer** d'un instant sur simple décision ;
- ✍ Vous devez l'**avancer** si les **conditions d'avancement** sont réunies ;
- ✍ Vous devez la **retarder** si les **conditions de retardement** sont réunies ;
- ✍ Vous devez l'**expirer** quand elle avance sur son dernier instant.

Une fois expirée, l'événement suivi par l'horloge arrive à son terme et déclenche la suite des événements prévus qui lui est lié.

Par exemple, l'arrivée de la mère des acromantules est mesurée par une horloge de 6 instants. A son expiration, une acromantule adulte arrive pour protéger ses petites. A chaque fois qu'une acromantule est blessé, tuée, ... l'horloge avance. Cela signifie qu'une fois que les sorciers-joueurs auront tué six acromantule, une acromantule adulte apparaîtra dans la scène.

L'événement qui arrive à l'expiration de l'horloge n'arrive pas de nulle-part, les instants restants peuvent permettre de donner des indications sur le déroulement probable de la scène.

REPRÉSENTATION EN JEU

Une horloge est représentée de la même façon qu'un module temporaire sur une note adhésive, elles peuvent d'ailleurs être aussi utilisées comme telle au besoin. La seule différence est que le rang du module temporaire va évoluer, il est symbolisé par un compteur, un nombre de jetons représente le nombre d'instants lié à cette horloge.



Ci-contre, une horloge « mémoire » avec 4 instants.

- ✎ Au lancement de l'horloge posez dessus autant de jetons que d'instants ;
- ✎ A chaque fois que l'horloge retarde d'un instant, ajouter un jeton à l'horloge ;
- ✎ A chaque fois que l'horloge avance d'un instant, enlevez un jeton à l'horloge ;
- ✎ Une fois qu'il ne reste plus de jetons, l'horloge expire.

HORLOGE ET MODULE TEMPORAIRE

Une horloge peut aussi être liée à un module temporaire. Dans ce cas, le rang, positif ou négatif, est toujours **égal au nombre d'instants** qui s'y trouvent.

L'horloge « mémoire » ci-dessus déclenche un module temporaire négatif de rang -4. Si cette horloge perd un instant, elle ne génère plus qu'un module temporaire négatif de rang -3.

Les lieux
















Un lieu est un espace géographique dans lequel se déroule une scène, une salle de classe, un couloir, les quartiers de la Maison Poufsouffle, Poudlard, ou même toute l'Angleterre peuvent être des lieux utilisables pour une scène.



L'étendu du lieu peut donc être variable, tout dépend des distances qui pourront être parcourues lors d'une unique scène.



Le Chemin de Traverse, l'Allée des Embrumes, la Banque Gringott et Poudlard sont les lieux que les sorciers-joueurs visiteront dans la trame fictionnelle « Un Niffleur chez Gringott »

CODIFICATION D'UN LIEU


Pour simplifier la désignation des différents paramètres des lieux, ces derniers sont codifiés à l'aide du tableau suivant.

	Nom du lieu
	Description du lieu
	Particularités magiques du lieu
	Particularités du lieu
	Interconnexions avec les autres lieux
	Action spéciale favorable
	 Effet
	 Condition de déclenchement
	Action spéciale défavorable
	 Effet
	 Condition de déclenchement
	Horloge liée au lieu (horloge de X instants)
	 Action à expiration
	 Condition de retardement
	 Condition d'avancement

Le **nom du lieu**  et la **description du lieu**  sont totalement libres et n'auront aucune répercussion ensuite sur la partie elle-même.





Les **particularités**  et **particularités magiques**  sont des informations techniques pouvant avoir une influence sur la partie, sans pour autant être des actions ou des horloges.


Le lieu « Poudlard » dispose de la particularité magique « impossible de transplaner ». Il sera impossible de réaliser une action de transplanage dans ce lieu ou d'arriver dans ce lieu par ce moyen magique.

Les **interconnexions**  désignent les liens avec d'autres lieux qui peuvent être exploités simplement.

A Londres, le lieu « Le Chaudron Baveur » est interconnecté avec le lieu « Le Chemin de Traverse » par un passage magique le long de cette taverne invisible aux MoldUS.

Une règle spécifique peut être notée sur une interconnexion, comme par exemple un effet sur un horloge du lieu ou le déclenchement d'une action spéciale.

Les **actions spéciales favorables**  et **défavorables**  produisent leurs effets  lorsque les conditions de déclenchement sont réunies . Les horloges liées à un lieu fonctionnent exactement comme les horloges classiques, elles sont initialisées au début de chaque scène qui se déroule dans ce lieu.

Les **horloges liées au lieu**  démarrent dès l'arrivée des sorciers-joueurs dans le lieu. Si les personnages quittent le lieu avant l'expiration de l'horloge

La sorcellerie



Ce serait un comble de faire l'impasse sur la sorcellerie dans un jeu inspiré de Harry Potter, non ?

Alors que nous vous laisserons très libre pour créer les contours de votre sorcier-joueur, nous allons être beaucoup plus dirigistes dans les termes : la magie se base sur une liste de formules communes que tout sorciers peut maîtriser.

Lancer un sort

Pour lancer un sort, il suffit que le joueur annonce la formule magique à haute et intelligible voix. Si la formule n'est pas prononcée comme il faut... le sort est automatiquement un échec.

*Victor souhaite que son sorcier-joueur répare ses lunettes qu'il vient de casser à l'instant, pour cela, il utilise le sort *Occulus Reparo*. Malheureusement, il prononce *Occrulus Reparo*, le sort échoue.*

QUELS SORTS PUIS-JE LANCER ?

Un sorcier-joueur peut lancer n'importe quel sort que son joueur connaît ! Et puisqu'il y a des chances que les joueurs disposent d'un **Grimoire du Sorcier-Joueur** sous les yeux, il n'y a donc aucune limite au lancement de sorts.

Une fois le sort annoncé, le joueur se munit du **dé de lancement** du sort. Totalisez le **score d'action** pour lancer ce sort en prenant bien en compte tous les modules qui peuvent s'appliquer et lancez le dé : au moins le module « **baguette** », le ou les modules temporaires « **affinité baguette** » et d'éventuels autres modules, comme « **duelliste magique** » si le sorcier lance un sort offensif...

Si le résultat du dé est inférieur ou égal au score d'action, alors sort réussi : appliquez ses effets immédiatement.

VARIATION DU DÉ DE LANCEMENT

Je ne le répèterai sans doute pas assez, seuls les joueurs vont lancer les dés pour leurs sorciers-joueurs. Cette situation peut parfois prêter à confusion : quid de la puissance magique de l'adversaire qu'ils affrontent ? Sera-t-il aussi simple de terrasser un Moldu à l'aide du sort impardonnable *Avada Kedavra* que *Voldemort* lui-même ?

Le **dé de lancement** du sort varie comme tout autre difficulté selon le figurant ciblé.

Description des sorts

Chaque sort de **MoldUS** est décrit par sa durée, ses mots-clés, son effet et son dé de lancement.

DURÉE

La durée durant laquelle un sort produit son effet est variable. La plupart des sorts agissent et s'évanouissent aussitôt, d'autres vont durer jusqu'à ce qu'un sorcier puisse les dissiper.

Les sorts « **instantanés** » agissent aussitôt leur lancement et s'évanouissent après. Les objets apportés ou créés par leurs effets demeurent après évanouissement du sort et résisteront à toute dissipation de la magie : ils ne sont pas magiques, c'est le moyen utilisé pour les apportés qui est magique.

Les sorts « **concentration** » agissent tant que le sorcier maintient sa concentration sur la cible du sort avec sa baguette. A la perte de la concentration, les effets du sort s'évanouissent.

Les sorts « **définitifs** » et « **jusqu'à décision** » agissent définitivement, il faudra qu'ils soient dissipés pour stopper leurs effets, dans un cas sur simple décision du sorcier et dans l'autre uniquement par un sort de dissipation suffisamment puissant.

Le sort Lumos permet d'éclairer le bout de la baguette du sorcier, il n'a pas besoin de se concentrer et ce sort disparaîtra sur son ordre.

CONCENTRATION

Certains sorts durent tout le temps de la **concentration** du magicien. Durant ce temps, il ne peut entreprendre aucune autre action que le maintien de son sort.

Pour lui permettre de récupérer un pendentif qu'un nifleur a perché en haut d'un arbre, le jeune sorcier Simon décide d'employer le sort Wingardium Leviosa, tant que l'objet n'est pas arrivé au sol, Simon doit maintenir sa concentration et agiter sa baguette pour guider le pendentif et ne pas le coincer dans les branches.

Durant cette période, le sorcier ne doit pas être dérangé... vous devez refaire le jet correspondant au sort avec un module négatif « **distraction** » de rang -1. Chaque fois qu'un événement va briser votre concentration, ajoutez un nouveau module négatif « **distraction** » au rang -1. Ces modules ne disparaissent que lorsque vous brisez votre concentration vous-même.

Voyant que Simon récupère le pendentif, le nifleur le charge et le bouscule. Au premier assaut, le joueur de Simon note un module négatif de -1 et retente le lancement de son sort Wingardium Leviosa. Voyant que le pendentif se déplace toujours sous les ordres de la baguette, le nifleur bouscule à nouveau le jeune garçon. Son joueur subit à nouveau un module négatif de -1, étant cumulatif, le module est considéré comme ayant un rang négatif de -2.

MOTS-CLÉS

Chaque sort est affecté à un ou plusieurs mots-clés pour désigner les affinités qu'il va avoir avec certains éléments ou formes de magie. Pour chaque mot-clé similaire sur un sort et les affinités de la baguette, le sorcier-joueur disposera d'un module temporaire « **affinité magique** » au rang +1 pour ce score d'action.

La sorcière-joueuse d'Axelle possède une « baguette en écume contenant un cheveu de sirène », sa baguette est donc efficace pour les sorts liés à l'océan, l'eau mais aussi le charme. Elle souhaite lancer Anapnéo, son module « baguette en écume contenant un cheveu de sirène » compte et le rang est ajouté au rang du sort car il a le mot-clé « eau ».

Certains mots-clés ont aussi des raisons techniques :

- ✎ **Défensif** désigne un sort pouvant être utilisé pour se défendre contre une agression physique, mentale ou magique.
- ✎ **Offensif** désigne un sort pouvant être utilisé comme arme lors d'un affrontement.

Le chapitre **Règles avancées pour sorciers bagarreurs** vont vous donner toutes les informations pour ces trois mots-clés.

EFFETS

Chaque sort est lié à un effet, ils décrivent simplement ce que le sort va faire, aux joueurs et au meneur d'interpréter comment le sort va modifier la scène.

Simon lance Evert Statim sur un mage noir. L'effet du sort est « Projette une personne en arrière. La personne ciblée, en narration séquence, ne pourra pas réaliser d'action au tour suivant autre que se relever. », le meneur décrit que le mage noir est projeté contre le pilier de la salle.

Si l'effet du sort **attribue un module temporaire**, négatif ou positif, ce module sera joué pendant toute la durée du sort et supprimé ensuite, sauf si une situation ou un autre sort supprime avant ce module.

DÉ DE LANCEMENT

Selon la difficulté du sort, le dé qui lui est lié va du plus simple (**D4**) au plus complexe (**D12**). Ce paramètre représente la difficulté d'apprentissage, de maîtrise et de lancement du sort.

Les sorts basiques utilisent le **D4** pour leur lancement. Ces sorts sont assez souvent déjà maîtrisés par les jeunes sorciers avant d'entrer à Poudlard.

Les sorts utilitaires communs utilisent le **D6**. Nous retrouvons dans cette catégorie *Wingardium Leviosa*, *Tergeo*, *Lumos* ou encore son contraire *Nox*. Les sorts attribuant un module temporaire au lanceur d'un rang de +1 ou -1 sont aussi dans cette catégorie.

Dès qu'un sort doit agir sur un être vivant ou sur la magie, le sort utilise le **D8**. Qu'il soit offensif ou défensif, ce dé de lancement concerne *Protego*, *Obscuro*, *Impedimenta*... Le rang apporté par un module d'un sort de cette catégorie est de -2 ou +2.

Plus difficiles parce qu'ils sont utilisés dans des situations de stress, les sorts offensifs permettant de blesser physiquement un

adversaire ou jouant sur son esprit utilise le **D10**. *Stupefix*, *Levicorpus*, *Oubliette* sont de bons exemples de sorts dans cette catégorie ! Le module apporté par ces sorts peut être de +4 ou -4, exceptionnellement -8.

Et nous terminons avec les sortilèges impardonnables, non pas parce qu'ils sont plus difficiles à façonner, mais parce que très peu de grimoires magiques y font référence. Que ce soit *Endoloris* ou *Avada Kedavra*, tous ces sorts utilisent le **D12**.

Règles avancées pour sorciers bagarreurs !

Lors des phases en **narrations séquencées**, la magie va avoir un fonctionnement plus organisé.

QUI LANCE LE PREMIER SORT ?

Lors des phases de narrations séquencées, la partie est organisée en séquences dans laquelle, à leur tour, chaque personnage impliqué va annoncer une intention d'action qui sera résolue aussitôt.

La magie peut être utilisée pour une action, une réaction ou une intervention, mais, chaque action au-delà de la première dans une

séquence attribue au sorcier-joueur concerné d'un module négatif « **stress** » de rang -1.

Les actions sont jouées par ordre décroissant de temps d'action.

PLUSIEURS CONTRES UN !

Utilisez simplement les règles d'aide, chaque personnage qui participe d'un côté ou de l'autre à l'action ajoute un module positif « **aidé** » de rang +1 sur le score d'action s'il possède au moins un module qui pourrait s'appliquer à la situation.

SORTS OFFENSIFS

Certains sorts permettent de s'en prendre à un autre magicien ou à tout autre créature, y compris aux Moldus. Nous désignons ces sorts avec le mot-clé **offensif**. Un sort offensif est souvent lié à une cible précise que le sorcier doit déclarer tout de suite.

Le sort Petrificus Totalus est un sort offensif permettant d'immobiliser et de raidir la personne visée.

SORTS DÉFENSIFS

S'il existe des sorts offensifs, il existe des sorts permettant de les contrer pour se défendre, nous les désignons par le mot-clé **défensif**. Un sort défensif protège la cible du sort contre une attaque donnée, chaque nouvelle défense fera l'objet d'un nouveau score d'action.

Le sort Protego permet de se protéger d'un maléfice en créant un bouclier magique devant le sorcier.

Le dé de lancement d'un **sort défensif utilisé en réaction à un sort offensif** est déterminé par le dé opposé à celui-ci.

<i>Dé de lancement</i>	<i>Dé opposé</i>
D2	D12
D4	D10
D6	D8
D8	D6
D10	D4
D12	D2

Un sort défensif utilisé en **action** produira son effet et se lancera avec le dé de lancement indiqué dans le grimoire, un sort défensif utilisé en **réaction** ou en **intervention** sur un sort offensif annulera ce dernier mais ne produira pas ses effets.

CONTRE-SORT

Plusieurs sorts agissent pour annuler la magie d'un sort précédemment lancé. Ces derniers sont marqués par le symbole



dans le grimoire et par la liste des sorts qu'ils peuvent **contrer**.

Son action et son fonctionnement va être le même qu'un sort défensif, à l'exception, qu'il faut obligatoirement que le sort **contre spécifiquement le sort jeté**.

De plus, le dé de lancement de ce sort pour contrer le sort lancé est réduit systématiquement d'un cran.

Romane souhaite ouvrir la porte qui la sépare du mangemort qu'elle poursuit. Elle utilise le sort Alohomora pour ouvrir la porte, le mage-noir utilise Colaporta pour contrer le sort.

CONTRE-SORT ET FIGURANTS

Si un figurant dispose d'un contre-sort efficace à un sort lancé par un sorcier-joueur, vous pouvez décider de contrer ce sort en sacrifiant une action qu'il aurait eu l'opportunité de réaliser durant la séquence concernée.

Le dé de lancement du sort est augmenté de deux crans dans ce cas si le figurant fait usage d'un contre sort contre le sort lancé par le sorcier-joueur.

PERDRE SA BAGUETTE

La baguette d'un sorcier est personnelle et surtout, il va développer un lien très particulier avec celle-ci. Comme l'indique *Ollivender* :

« Ce n'est pas le sorcier qui choisit sa baguette, mais la baguette qui choisit son sorcier. »

Le module « **baguette** » et son rang ne sont donc valable que pour la baguette qu'utilise le sorcier. Sans sa baguette, ce rang ne peut pas être comptabilisé pour un quelconque score d'action.

Si la baguette d'un sorcier est détruite, le rang du module « **baguette** » tombe à 0. Le sorcier va devoir trouver une nouvelle baguette et reprendre sa progression dans le module concerné.

Attention ! La destruction, le vol ou la confiscation de baguette d'autrui sont des actes lourds de conséquences et fortement sanctionnées par les lois des sorciers.

PUISER DANS SES DERNIÈRES RÉSERVES

Un sorcier peut tenter d'utiliser une partie de son pouvoir pour forcer la réussite d'un sortilège qui est en train de lancer. Pour cela, il va devoir sacrifier une partie de son lien qui le lie à sa baguette.

Par rang qu'un joueur décide de sacrifier de son module « **baguette** », le personnage, le dé de lancement est réduit d'un cran. Les rangs sacrifiés ainsi sont définitivement perdu et si le rang du module « **baguette** » tombe à 0, le sorcier ne sera plus capable d'utiliser une quelconque baguette magique et ne pourra plus jamais lancer de sorts !

Pour le sort lancé, le joueur utilise le rang du module tel qu'il était avant le sacrifice des rangs.

Les sorciers sont menacés par un mangemort qui vient de faire tomber l'un des leurs avec le sort interdit « avada kedavra ». Incapable de le lancer, Karine souhaite que sa sorcière terrasse le sorcier ennemi avec ce même sort dont elle vient de retenir la formule.

Elle dispose d'un rang de baguette de +4, sa baguette a des affinités avec les sorts de « mort » et « offensif », deux autres modules supplémentaires peuvent lui apporter un avantage sur cette action « téméraire » à +2 et « duelliste à la baguette » à +1. Au total, son rang d'action pour lancer le sort « avada kedavra » est donc de 9, mais le sort n'étant pas maîtrisé par son personnage (un sortilège interdit), elle doit prendre un risque, ce qui passe le dé de lancement au cran supérieur : D14... donc, l'action est impossible.

Afin d'assurer toutes les chances de survie au groupe, elle décide de sacrifier deux rangs de son module baguette, le dé de lancement devient donc D10, et le score d'action reste lui à 9. A partir de cette action, son module « baguette » n'aura plus qu'un rang de 2.

Les autres pratiques magiques

Lancer des sorts et manier la baguette n'est pas la seule technique magique maîtrisée par les sorciers. De nombreuses autres pratiques, certes moins universelles, permettent de réaliser des prouesses surhumaines.

MÉTAMORPHOSE

La **métamorphose** est une discipline qui permet de changer son apparence et prendre une autre forme. Un sorcier maniant la métamorphose est capable de changer son apparence ou celle d'une autre personne ou d'un objet inanimé et pourra aller jusqu'à modifier la façon dont son corps fonctionne.

Il existe plusieurs formes de métamorphes très classiques :

ANIMAGUS

Les **animagii** sont des sorciers capables de prendre une forme animale à volonté, voire même différentes formes animales. Un animagus sera principalement à l'aise avec sa forme habituelle et il est très rare qu'ils utilisent de ce pouvoir pour prendre des formes animales différentes.

<i>Dé de difficulté</i>	<i>Forme</i>
D4	Revenir à sa forme originale
D6	Une forme habituelle
D8	Un animal déjà observé
D10	Un animal jamais observé
D12	Un animal fantastique

Le rang dans le module « **animagus** » compte pour tout utilisation d'une faculté propre à la forme employée, mais ce n'est pas pour autant que le sorcier va d'un coup devenir expert dans un domaine particulier : le vol est un exemple très concret de cette limitation, si un animagus prend la forme d'une hirondelle, il pourra voler,

mais il ne saura pas forcément comment le faire, il faudra qu'il en fasse l'expérience avec tous les risques que ça comporte.

Christopher sous forme de chat dispose du rang +3 de son module Animagus pour toute action liée à la discrétion. Sous forme de taureau, il disposera de ce rang pour tout action liée à la résistance ou à la force brute.

MÉTAMORPHOMAGE

Les **métamorphomages** sont capables de prendre l'apparence de n'importe quel être humanoïde, en copiant ses traits, ses attitudes, ... La duperie sera d'autant plus grande si la copie est réalisée dans les moindres détails.

<i>Dé de difficulté</i>	<i>Forme</i>
D4	Revenir à son apparence originale
D6	Changer quelques traits physiques
D8	Obtenir une apparence quelconque
D10	Copier l'apparence de quelqu'un de précis, un proche trouvera une différence <i>ou</i> reprendre une apparence quelconque déjà utilisée
D12	Copier tous les détails de l'apparence de quelqu'un

LYCANTHROPE

Les **lycanthropes** sont proches des animagii à deux exceptions : ils ne peuvent prendre qu'une seule forme animale et ils ne contrôlent pas la métamorphose.

Cette métamorphose est symbolisée par un module négatif « **lycanthrope** » dont le rang se compte lorsque le personnage tente de résister à sa métamorphose.

La difficulté baisse automatiquement d'un cran si le lychanthrope n'est pas en extérieur, mais elle augmente d'un cran en cas d'énervement, d'excitation, de peur...

<i>Dé de difficulté</i>	<i>Forme</i>
D2	Résister une nuit sans lune
D4	Résister une nuit de croissant de lune
D8	Résister une nuit de pleine lune
D12	Résister une nuit de pleine lune à son apogée

TRANSPLANAGE

Le **transplanage** est une pratique magique très commune qui consiste à passer d'un lieu à l'autre en un instant à l'aide de la magie. Cette pratique est lourdement régulée par le Ministère de la Magie qui forme et certifie la compétence de tout à chacun dans ce domaine, à la façon du permis de conduire des Moldus.

Outre le risque de perdre la vie bêtement en arrivant dans un obstacle impromptu, le transplanage représente aussi une grande menace pour tout à chacun. En transplanant, un sorcier pourrait se matérialiser instantanément en tout lieu et à tout moment pour commettre des atrocités. Par conséquent, de nombreux lieux sont protégés contre le transplanage, comme le Ministère de la Magie ou encore l'école de Poudlard.

DIFFICULTÉ DE TRANSPLANAGE

Le transplanage vers un lieu totalement inconnu est virtuellement impossible. Un sorcier apprend généralement à transplaner seul. S'il transporte avec lui un équipement très encombrant ou qu'il transplane avec un compagnon, le dé de difficulté augmente d'un cran.

<i>Dé de difficulté</i>	<i>Transplaner vers...</i>
D2	Un lieu très connu avec tout le temps nécessaire pour se préparer et arriver ou l'utilisation d'un objet magique donnant l'accès à un réseau de transplanage (cheminée, portoloïn) connu et déjà utilisé par le personnage.
D4	Un lieu connu et habituellement pratiqué ou l'utilisation d'un objet magique donnant l'accès à un réseau de transplanage (cheminée, portoloïn) inconnu du personnage.
D6	Un lieu connu, mais avec précipitation.
D8	Un lieu peu connu, en prenant son temps.
D10	Un lieu peu connu, avec précipitation.
D12	Un lieu inconnu, sur description et estimation de la destination.

ZONES INACCESSIBLES PAR LE TRANSPLANAGE

Certaines zones sont magiquement protégées contre le transplanage, en entrée, en sortie, ou les deux. Toute tentative de

transplanage dans une zone protégée échoue sauf si le sorcier-joueur dispose d'un droit particulier ou qu'il remplit une condition particulière.

L'école de Poudlard est protégée contre le transplanage, mais Albus Dumbledore peut transplaner depuis son bureau personnel parce qu'il est le directeur de l'école.

RISQUE ET TRANSPANAGE

Toute **prise de risque** sur un transplanage est lourdement sanctionnée en échec par une erreur de transplanage. Pour chaque risque, faites lancer au joueur un dé à dix faces auquel vous ajouterez le rang du module « **transplanage** » du sorcier-joueur concerné, conservez un dé, au choix, et consultez le tableau suivant.

D10	Résultat
1 à 3	<i>La fin...</i> l'erreur n'est pas très grande finalement, mais le sorcier-joueur transplane dans un élément solide, il meurt.
4 à 8	<i>Comme un oubli...</i> le sorcier-joueur n'arrive pas intégralement, il perd définitivement une possession avec laquelle il transplanait, ou le compagnon qu'il a tenté d'emmener.
9 et +	<i>Erreur de transplanage</i> , le sorcier-joueur arrive dans un lieu imprévu... Il subit « désorienté » -2 et ne peut plus transplaner durant toute la scène.

DIVINATION

Il existe un très grand nombre de formes de divination toute aussi étranges les unes que les autres. La seule chose qu'elles ont toutes en communs, elles n'apportent jamais aisément de réponses, juste des indications ou au mieux quelques visions fugaces d'un avenir possible.

Cependant, en termes de jeu, il va être très compliqué de savoir une ou deux heures à l'avance ce qu'il va se passer... Comment donner un indice à un joueur sans savoir quelles vont être ses actions suivantes ?

Il existe deux façons d'utiliser la divination :

- ✂ Si la vision apporte un avantage c'est un usage **technique** ;
- ✂ Si la vision apporte une réponse ou un indice c'est un usage **narratif**.

RÈGLES COMMUNES

Tout usage de la divination se fait au moment où la vision devient compréhensible pour le devin et au moment où elle va apporter quelque chose à l'histoire. Ce n'est pas la peine de faire appel à la divination à l'avance pour savoir ce qu'il va se passer, nous considérons toujours que le devin a eu de nombreuses visions encore floues qui pourront avoir un usage que plus tard.

Lorsque le joueur souhaite faire appel à ces visions, il doit lancer un dé de difficulté correspond à la difficulté de la vision et le comparer à son score d'action. En cas de réussite, le personnage désigné dispose d'un avantage symbolisé par un module temporaire qui ne sera utilisable que pour un test bien précis ou d'une réponse à une de ses questions.

USAGE TECHNIQUE

L'**usage technique** de la divination permet au sorcier-joueur de bénéficier d'un module temporaire positif pour une action précise. Le **dé de difficulté** est déterminé par le rang du module temporaire « **vision** » que cherche à avoir le devin.

<i>Rang du module</i>	<i>Dé de difficulté</i>
±1	D6
±2	D8
±4	D10
±8	D12

James discute avec le professeur de défenses contre les forces du mal de Poudlard qu'il soupçonne d'avoir caché un grimoire interdit. Victor décide de faire appel aux talents de divination de son sorcier-joueur pour disposer d'un module temporaire « vision » à +4 pour démasquer le professeur. Il réussit, le narrateur décrit que James a eu il y a peu une vision de mains rangeant le grimoire recherché dans le casier 309 de la salle des professeurs de Poudlard portant la même chevalière que son interlocuteur. Pour faire craquer le professeur, Victor dispose de ce module complémentaire à appliquer sur son score d'action.

USAGE NARRATIF

L'**usage narratif** n'est pas très différent, mis à part que vous devez donner un indice ou apporter une réponse à la question du joueur. Selon la précision de la réponse, le dé de difficulté sera plus ou moins important.

<i>Précision de la vision</i>	<i>Dé de difficulté</i>
Un simple signe	D6
Un indice assez flou à remettre en place par rapport à la scène où il peut être utile	D8
Une réponse partielle à une question	D10
Une réponse précise à une question	D12

CONTRECOUP

La divination n'est pas une science exacte et encore moins un pouvoir qui peut se solliciter à volonté... il est même possible que le devin dispose de plusieurs visions en mémoire prêtes à ressurgir pour prendre sens dans la scène en cour.

Un devin dispose d'une horloge « **mémoire** » dont le nombre d'instant est nul au début de la session de jeu. Cette horloge **avance** à que nouvelle scène et **retarde** à chaque utilisation du talent de divination. Cette horloge compte comme un module négatif sur tout score d'action lié à la divination.

De plus, à chaque fois que le sorcier-joueur utilise la divination, vous pouvez appliquer un module négatif « **désorienté** » -1 qui va s'appliquer sur toutes les actions tant que le sorcier ne reprendra pas un peu conscience de son environnement.

PRÉPARATION DE POTIONS, BOTANIQUE MAGIQUE

La préparation de potions magiques permet de créer des potions apportant généralement l'équivalent de l'effet d'un sortilège

(potion d'agrandissement), d'un pouvoir (le polynectar qui change l'apparence du buveur) ou d'un avantage quelconque.

Ses effets sont symbolisés par un ou plusieurs modules temporaires qui seront attribué au personnage une fois la potion bue.

Une potion de polynectar apporte le module « changement d'apparence » +4 qui va s'appliquer à toute action visant à tromper à l'aide de l'apparence d'un autre personnage.

La difficulté de préparation d'une potion dépend du nombre de rangs de modules temporaires que cette potion va apporter.

<i>Rang du module</i>	<i>Difficulté de préparation</i>
±1	D6
±2	D8
±4	D10
±8	D12

Par défaut une potion à une durée d'une heure, mais il est possible de changer la durée de son effet en modifiant le dé de difficulté de préparation.

<i>Durée</i>	<i>Difficulté de préparation</i>
Instantanée	◆ -1
Quelques jours	◆ +1
Quelques semaines	◆ +2
Définitive	◆ +4

Durant toute la durée d'effet de la potion, les modules temporaires restent affectés au sorcier-joueur qui vient de la boire.

COMMENT UN SORCIER-JOUEUR PRÉPARE UNE POTION ?

Préparer une potion demande des ingrédients souvent extrêmes complexes à trouver et beaucoup de temps de préparation, allant jusqu'à plusieurs mois de travail acharnés. Un sorcier-joueur disposant d'un module lié à la préparation de potion dispose d'un atelier correctement équipé et d'une réserve d'ingrédients assez conséquents. Toutefois, certains ingrédients devront tout de même être récupérés spécifiquement pour une préparation.

Un sorcier-joueur disposera toujours d'une potion préparée par rang dans son module « **préparation de potion** » au début de la session de jeu. Rien ne l'empêche de préparer une nouvelle potion pendant la partie, si ce n'est le temps qui sera nécessaire à sa préparation.

QUELQUES POTIONS ET HERBES CLASSIQUES

Potion de polynectar : la potion de polynectar est une potion difficile à préparer qui demande un mois complet. La dernière étape de préparation consiste à glisser dans la fiole avant de la boire un cheveu de la personne dont on souhaite prendre l'apparence. Elle attribue au personnage le module temporaire « **changement d'apparence** » +4 sur toute action visant à se faire passer pour la personne. La potion dure 1 heure, après, le sorcier-joueur reprendra plus ou moins rapidement son apparence d'origine.

Potion d'aiguise-méninges : cette potion permet d'aider celui qui va la boire à réfléchir. Elle attribue le module temporaire

« **réflexion** » +4 qui peut s'appliquer à toute action où la réflexion doit être mise en œuvre. Son effet dure une heure.

Doxycide : cette potion de couleur noir est un puissant répulsif pour les Doxys. Elle est généralement utilisée dans un pulvérisateur pour se débarrasser de ces créatures gênantes. Pulvérisée vers un Doxy, elle apporte du module temporaire « **doxycide** » +4. Un pulvérisateur contient une dizaine de doses.

Effaceur de bleus : cette pâte permet de faire disparaître les hématomes. Une dose permet d'annuler un module négatif temporaire « **blessure** » -1 ou de réduire de 1 le rang d'un module temporaire « **blessure** » plus important.

Potion pare-feu : cette potion, une fois bue, protège contre le feu pendant une heure. Le personnage dispose du module temporaire « **résistance au feu** » +4.

Veritaserum : cette position permet de forcer la personne qui vient de la boire de révéler ses secrets. Dans l'incapacité de mentir, le sorcier-joueur qui la bois subit le module temporaire « **révéler la vérité** » -8, et s'il l'utilise pour faire parler un figurant, il dispose du module temporaire « **interrogatoire** » +8.

OBJETS MAGIQUES

Un objet magique fonctionne exactement comme tout module, il apportera son **rang** à un **score d'action** où il pourra être utilisé efficacement.

Une journaliste de la Gazette des Sorciers dispose du module « Objet magique : Plume à Papote » au rang +1, lorsqu'elle interview quelqu'un,

elle dispose du rang +1 à son score d'action si elle laisse sa plume à papote prendre des notes.

Le module peut progresser comme tout autre module, le personnage peut, petit à petit, trouver de nouveaux usages ou améliorer sa compréhension de l'objet.

EFFETS MAGIQUES

Un objet magique peut produire des effets similaires à des sortilèges. Le principe de lancement est le même que pour un sort classique, mais le module « **baguette : ...** » n'intervient pas et le sorcier n'a pas besoin de formuler son sort.

Un objet peut produire un effet de sort pour chaque tranche de 2 rang dans le module. Un objet peut aussi produire un effet spécial ne correspondant à aucun sort, dans ce cas, il faudra déterminer le dé de difficulté adéquat pour cet effet.

Un module « objet magique : déluminateur » au rang +3 produit les effets du sort Nox et Lumos.

QUELQUES OBJETS MAGIQUES CLASSIQUES

Cape d'invisibilité : la cape d'invisibilité permet au sorcier qui se dissimule dessous de disposer d'un module temporaire « **invisible** ».

Déluminateur : ressemblant à un briquet magique, il produit les effets du sort **Nox** ou **Lumos**, toutefois, il n'est possible de créer une lumière avec que si une lumière a précédemment été capturée.

Lorgnospectres : ces grandes lunettes colorées permettent de voir les êtres invisibles : sorcier utilisant le sortilège de désillusion, objet magique, animal fantastique...

Plume à papote : la plume à papote est une plume capable d'écrire elle-même ce qu'elle entend. Elle interprète le texte selon les pensées et les aprioris de son propriétaire. Souvent utilisée par des journalistes du Mondes des Sorciers, toutes les plumes à papotes vont avoir tendance à exagérer les propos retranscrits.

Retourneur de temps : le retourneur de temps est un objet permettant à son propriétaire de remonter le temps d'au maximum cinq heures en arrière.



Au-delà du grimoire

Les **Livres des Sortilèges** compte environ 50 pages de sortilèges que vos joueurs pourront utiliser lors de la partie. Leurs domaines d'utilisation sont très vastes, allant de simples sorts utilitaires comme *Failamalle* jusqu'à des sorts beaucoup plus complexes et terrifiants comme *Sectum Sempra*.

Durant tout leur apprentissage magique, mais aussi pendant leur vie d'adulte, les sorciers continuent à apprendre de nouveaux sorts et à découvrir de nouveaux effets magies. Améliorer un geste, orienter un peu différemment sa baguette ou encore

prononcer une formule voisine peut apporter des effets totalement différents aux sorts.

Vos sorciers-joueurs vont donc pouvoir faire plus que ce que propose le grimoire.

MAXIMISER LES EFFETS D'UN SORT

Tout sorcier peut faire varier les effets d'un sortilège qu'il connaît déjà.

Il va pouvoir agir :

- ✍ Sur le nombre de cibles du sort ;
- ✍ Sur la durée du sort ;
- ✍ Sur le rang d'un effet du sort.

Il suffit d'un peu de concentration de plus et d'ajouter un « *Maxima* » à la formule du sort, et l'effet escompté va être réalisé... mais techniquement, c'est un peu plus compliqué que ça.

IMPACT SUR LE DÉ DE LANCEMENT

Le dé de lancement du sort va être impacté par le nombre de modifications que le sorcier souhaite réaliser :

<i>Nombre d'ajustements</i>	<i>Suffixe du sort</i>	<i>Effet sur le dé</i>
1	Maxima	◆ +1
2	Totalum	◆ +2
4	Horribilis	◆ +3


Pour augmenter l'effet de son sort, le joueur va déterminer combien d'ajustement il souhaite appliquer à son sort, il prononce la formule initiale, suivie du suffixe attendu.

Le dé de lancement est directement impacté.


IMPACT SUR LES EFFETS DES SORTS

Si le lancement du sort modifié est une réussite, le joueur peut librement appliquer les ajustements dont il dispose.

Pour **modifier la cible** du sort :

<i>Nombre d'ajustements</i>	<i>Effet sur la cible</i> 
1	Doubler la cible du sort
2	Multiplier par 10 la cible du sort
4	Toute cible dans le champ de vision

Pour **modifier la durée** du sort :

<i>Nombre d'ajustements</i>	<i>Effet sur la durée</i> 
1	Instantané à concentration Concentration à jusqu'à décision/définitif
2	Instantané à jusqu'à décision/définitif

Pour **modifier les effets**, chaque ajustement permet de faire varier de ± 2 le rang d'un module prévu en effet. Vous pouvez aussi autoriser d'autres ajustements proposés par vos joueurs.

IMPROVISATION DE SORTILÈGES

Un sorcier souhaite inventer son propre sortilège ? Un autre puise dans le fond de ses réserves pour improviser un effet magique qui ne correspond à aucun sort ? Il va donc devoir improviser un sortilège.

L'improvisation de sortilèges est encadrée par les règles suivantes.

TYPE DE SORTILÈGE

Le dé de lancement dépend principalement du type de sortilège qui sera improvisé. Mais celui-ci sera ensuite modifié par tous les autres paramètres du sort : durée, cible...

Les sorts « **purement utilitaires** » apportent un module temporaire positif ou négatif d'un rang de ± 1 qui ne pas influencer sur une situation de duel magique (défensif ou offensif). Il faudra lui choisir **un mot clé** auquel il est affecté, mais ni **défensif**, ni **offensif**. Le sort peut apporter un effet *mineur* narratif en l'échange du module mais celui-ci ne changera pas l'issue de la scène.













Les sorts « **défensif** » apportent un module temporaire positif d'un rang de $+1$ qui va influencer sur une situation de duel magique pour défendre la cible du sort. Le mot clé **défensif** lui est affecté.










Les sorts « **offensif** » apportent un module temporaire positif ou négatif d'un rang de ± 1 qui va influencer sur une situation de duel magique pour attaquer la cible du sort. Le mot clé **offensif** lui est affecté.

Type	Dé de lancement
Purement utilitaire	D6
Défensif	D8
Offensif	D10

POINTS DE PARAMÉTRAGE

Le sort reçoit alors 2 points de **paramétrage** permettant au sorcier de créer l'effet attendu. Ces points de paramétrage peuvent être dépensés pour selon le tableau suivant.

Points de paramétrage	Cible  , durée  , effet  ou mots clés 
1	 Un objet inanimé ou un personnage consentant
2	 Un personnage non consentant
4	 Plusieurs cibles à vue
1	 Instantané ou une durée « courte » (minutes)
2	 Concentration ou une durée fixe exprimée en heures jusqu'à quelques jours
4	 Définitif ou jusqu'à décision
1	 Ajouter un mot clé au sort
1	 Augmenter de ± 1 le rang du module lié au sort

<i>Points de paramétrage</i>	<i>Cible , durée , effet  ou mots clés </i>	
1 et plus		Créer un effet narratif pouvant apporter un avantage
2		Réduire d'un cran le dé de lancement
1		Contre sort d'un sortilège de puissance identique ou moindre
2		Contre sort d'un sortilège plus puissant
4		Contre sort de tout sortilège portant le mot clé désigné

En augmentant le dé de lancement d'un cran, il est possible de disposer de deux points de paramétrage supplémentaires.

SE SOUVENIR D'UN SORT IMPROVISÉ

Un sorcier peut se souvenir d'un sort qu'il a improvisé, l'améliorer et pourquoi pas, le perfectionner, s'entraîner et même le transcrire dans un grimoire pour que d'autres sorciers puissent un jour en faire aussi l'usage.







Après le lancement d'un sort improvisé, le joueur peut garder une trace du sort lancé. Il devra dépenser 10 points d'expérience pour formaliser ce sort et ainsi lui donner définitivement un nom et lui imaginer une formule.

Le sorcier pourra ensuite acheter des points de paramétrage supplémentaires pour le coût de 10 points d'expérience qu'il pourra investir dans ce sortilège afin de l'améliorer ou le modifier.







Les sortilèges interdits

Ces sortilèges ne sont accessibles qu'aux sorciers-joueurs qui disposent de modules les désignant comme des mages noirs.







AVADA KEDAVRA

	D12		Interdit		Une personne
	Instantané				Offensif, mort, impardonnable
	<i>Sortilège de mort</i> Tue la cible à condition de le vouloir réellement et d'en accepter toutes les conséquences. Sinon, elle subit une « blessure mortelle » -8				







MORSMORDRE

	D6		Avancé		Le ciel
	Jusqu'à décision				Magie noire, ténèbres, alerte
	<i>Malédiction des Ténèbres</i> Permet de faire apparaître la <i>Marque des Ténèbres</i> dans le ciel.				

ENDOLORIS

	D12		Interdit		Une personne, une créature
	Concentration				Douleur, feu, offensif, impardonnable
	<p><i>Sortilège Doloris</i></p> <p>Fait ressentir une douleur intenable à la cible. La douleur est telle que la cible a envie de mourir. Peut causer la perte de la raison de la victime si le sort est maintenu trop longtemps. Durant toute la concentration, la victime subit le module négatif « douleur » d'un rang égal à deux fois le rang dans le module « baguette : ... » du sorcier.</p>				

IMPERO

	D12		Interdit		Une personne
	Jusqu'à décision				Charme, esprit, impardonnable.
	<p><i>Sortilège d'impérium</i></p> <p>Le troisième sortilège impardonnable, le sortilège d'impérium, permet au sorcier de prendre le contrôle d'une personne ou d'un animal.</p>				

Évolution et apprentissage



L'expérience est donnée au compte-goutte dans **MoldUS**. Ne vous attendez pas à attribuer des centaines de points pour l'action d'un joueur, le nombre moyen de points d'expérience attribué sera de 3 points. Toutefois, ces points vont avoir un impact direct sur l'évolution du personnage puisque quelques-uns seulement permettent de progresser dans un module.

Attribuer de l'expérience

A chaque fin de session, vous devrez attribuer un certain nombre de points d'expériences à vos sorciers-joueurs.

OBJECTIFS SCÉNARISTIQUES

Si les sorciers-joueur ont atteint tous les objectifs scénaristiques de la session, attribuez leurs 1 point d'expérience par objectif scénaristique accompli.

Si tous les objectifs scénaristiques n'ont pas été accomplis, ils ne gagneront que 1 point d'expérience quel que soit le nombre d'objectifs accomplis.

OBJECTIFS PERSONNELS

Si au cours de la session un sorcier-joueur a accompli un objectif personnel, attribuez lui 1 point d'expérience.

COMMENT IDENTIFIER UN OBJECTIF PERSONNEL

Chaque sorcier-joueur va pouvoir à un moment de la session se fixer un **objectif personnel**. Il peut être un serment que fait le sorcier-joueur à un autre personnage, une obligation personnelle qu'il accepte... Un objectif personnel ne peut pas reprendre un objectif scénaristique mais doit créer un « quête » secondaire personnelle pour ce sorcier-joueur.

FIGER UN OBJECTIF PERSONNEL

Les objectifs personnels des sorciers-joueurs sont notés sur les **certificats d'identités** et reste noté tant qu'il n'a pas été accompli. Si au bout d'un temps, il ne pourra plus être accompli, il sera annulé.

LES TITRES

Une fois les points d'expérience attribués, les joueurs vont voter entre eux pour désigner plusieurs titres parmi eux. Un titre ne peut être attribué qu'à un seul joueur et un joueur ne peut obtenir qu'un seul titre. Les titres sont votés à la suite en faisant un tour de table, chaque joueur annonçant le nom d'un autre joueur à qui il souhaite attribuer ce titre. Il est tout à fait possible de s'abstenir de voter pour un titre.

Le joueur qui obtient le plus de vote pour un titre gagne 1 point d'expérience.

CELLE OU CELUI QUI A MENÉ LE GROUPE À LA RÉUSSITE

Ce titre désigne le joueur ou la joueuse qui a apporté le plus de bonnes idées, qui a été un peu leader dans le groupe et qui a permis l'accomplissement des objectifs.

CELLE OU CELUI QUI A LE MIEUX INCARNÉ SON SORCIER-JOUEUR

Ce titre désigne le joueur ou la joueuse qui a le mieux interprété son personnage lors de la session de jeu. Il récompense le jeu d'acteur et la prise de décision conformément au sorcier joué.

CELLE OU CELUI QUI A RÉALISÉ L'ACTION DÉCISIVE

Ce titre désigne le joueur ou la joueuse qui, lors de la session de jeu, a réalisé l'action décisive qui a permis au groupe de s'échapper, de réussir une action particulièrement critique...

Progression

L'expérience accumulée par le sorcier-joueur va lui permettre d'être de plus en plus compétent et d'améliorer ses talents de sorcier. Cette évolution est traduite par l'évolution des rangs des modules du sorcier-joueur ou par le développement de nouveaux modules.

Dans tous les cas, les joueurs doivent garder une trace des points d'expérience acquis et restants sur leurs certificats d'identité de sorciers.

<i>Points d'expériences acquis</i>	<i>Niveau « estimé »</i>
5 et moins	Débutant
16 à 25	Expérimenté
26 et plus	Légendaire

FAIRE ÉVOLUER UN MODULE

Pour progresser dans un module que le sorcier-joueur dispose déjà, son joueur devra dépenser **(rangs actuels +1) x 2** points d'expérience.

Pour passer le rang 3 à 4 dans le module « préparation de potion » de sa sorcière, Isabelle doit investir 8 points d'expérience.

DÉSIGNER UN NOUVEAU MODULE

Un nouveau module ne peut pas tomber du ciel et pousser sur la **carte d'identité de sorcier**. A la fin d'une session de jeu, demandez à vos joueurs ce qu'ils pensent que leurs personnages ont acquis. Cela peut être une nouvelle capacité, un nouveau talent, un nouveau contact, une relation avec un groupe de sorciers ou même la découverte d'un secret de famille... Ces acquis peuvent être traduits sous forme de module de rang 0.

Après que son sorcier-joueur ait croisé des animaux fantastiques durant une expédition, Karim, décide de noter sur la carte d'identité de sorcier de son personnage « intérêt pour les animaux fantastiques » au rang 0.

Chaque joueur peut noter jusqu'à **deux nouveaux modules au rang 0** à l'issue d'une session de jeu. Le joueur pourra alors investir des points d'expérience dans tout module de rang 0 inscrits sur sa fiche. Passer du rang 0 au rang 1 demande **2** points d'expérience.

RACHETER UN MODULE NÉGATIF

Chaque rang négatif d'un module coûte le **triple du rang actuel** pour être racheté, ajoutez alors +1 au rang actuel. Une fois à 0, le module est supprimé.

Pour passer son rang négatif en « bégaiement » du rang -2 au rang -1, il faudra que Sandra investisse 6 points d'expérience. Pour supprimer définitivement ce module, il faudra donc un total de 9 points d'expérience.

Jouer les figurants



Si nous étions dans un jeu de rôle plus traditionnel, figurants seraient gérés d'une façon assez similaire aux sorciers-joueurs. Mais dans **MoldUS**, vos figurants vont devoir disposer de leurs propres règles de fonctionnement.














L'action n'étant jamais vue du côté des figurants, ils n'agiront jamais directement sur la scène, mais uniquement au travers des sorciers-joueurs. Ils vont être décrits avec des outils plus adaptés à cette situation que les rangs et modules avec lesquels vous devriez être maintenant habitués.

Définition technique

Un figurant n'est pas défini par ses modules, mais par son **niveau de menace** et ses **actions spéciales**.

CODIFICATION

Tous les figurants sont codifiés par un tableau similaire au tableau suivant.

	Niveau de menace
	Actions typiques (dé de difficulté, effet)
	Sorts typiques (dé de difficulté, effet)
	Action spéciale favorable  Effet  Condition de déclenchement
	Action spéciale défavorable  Effet  Condition de déclenchement
	Horloge liée à la créature (horloge de X instants)  Action à expiration  Condition de retardement  Condition d'avancement

LE NIVEAU DE MENACE

Le **niveau de menace** représente la puissance relative d'un figurant. Il permet entre autres de déterminer la difficulté pour lancer un sort sur ce personnage.

Le niveau de menace est représenté par les désignations suivantes : **faible**, **normal**, **expérimenté**, **légendaire**.

NOMBRE D' ACTIONS

Un figurant va pouvoir agir selon vos envies. Il peut réaliser toute action qui vous passe par la tête en respectant, bien sûr, les règles narratives et la mécanique de résolution (attention, je vous rappelle que l'action est vu par les sorciers-joueurs et non par les figurants).

En narration séquencée et selon son niveau de menace, un figurant peut agir autant de fois dans la séquence que son **nombre d'actions** et à des temps d'action précis (**T.A.**).

Niveau de menace	Nombre d'actions	T.A.	Négatif max.
Faible	1	1	4
Normal	1	3	6
Expérimenté	2	5 / 2	8
Légendaire	3	7 / 5 / 2	12

Les sorciers-joueurs doivent affronter un rougarou particulièrement coriace. Le rougarou est une créature expérimentée, à chaque séquence, Stéphanie, la narratrice, va pouvoir décrire une action du rougarou sur l'un des sorciers-joueurs au temps d'action « 5 » et « 2 ».

ACTIONS ET SORTS TYPIQUES

Quelle action réalise le figurant habituellement ? Les **actions typiques** vous offrent un panel d'actions réalisées par le personnage dans différentes situations, vous devez les utiliser en priorité sur toute autre action.

Elles sont accompagnées dans leur description du dé de difficulté pour résister à cette action prenant déjà en compte : le niveau de menace du figurant et tout autre paramètres utiles.

Un **sort typique** peut, si le figurant dispose encore d'une action, être utilisé comme contre sort si nécessaire.

ACTIONS SPÉCIALES

Certains figurants vont disposer d'**actions spéciales**. Ces actions spéciales ne peuvent se déclencher que dans ces situations bien particulières. Si les **conditions de déclenchement** de l'action spéciale sont réunies, vous pouvez annoncer cette intention d'action. En narration séquencée, elle ne compte pas comme une action dans le nombre d'action autorisées par le niveau de menace.

Si l'action spéciale est **défavorable** pour le figurant, vous **devez** annoncer cette action. Une action spéciale déclenchée **réussit** systématiquement.

Enfin, certaines actions spéciales peuvent utiliser une horloge pour mesurer un événement particulier lié à ce figurant.

AUTRES ACTIONS DES FIGURANTS

Comment savoir si un figurant allié terrasse un figurant ennemi ?
Ou comment savoir si un figurant allié arrive à aider un sorcier joueur ? Voici quelques réponses à ces questions.

LE FIGURANT AGIT CONTRE UN AUTRE FIGURANT

Un figurant ne réussit son action que sur un échec d'une réaction opposée d'un sorcier-joueur. Dans le cas de l'opposition entre deux figurants, vous décrêtez, selon l'évolution de l'histoire que vous mettez en place qui réussit l'action. Le niveau de menace peut servir d'indicateur pour comparer les opportunités de réussite d'un figurant sur un autre.

COMMENT UN FIGURANT PEUT ASSISTER UN SORCIER-JOUEUR ?

Un figurant peut assister un sorcier joueur dans la réalisation d'une action. S'il n'a pas encore agit dans la séquence, il peut apporter un module « **aide** » **+1** au choix des joueurs pour chaque action dont il dispose.

Dans cette situation, transmettez aux joueurs autant de modules « **aide** » **+1** que d'actions réalisables par les figurants alliés qu'ils pourront employés librement.

Attention, un figurant moldu ne doit pas aider un sorcier-joueur à lancer un sort.

Les affrontements

Comment savoir si un figurant est hors-combat ? Ou comment perd-il sa concentration sur un sort, se laisse convaincre ?

Un affrontement est une suite d'actions opposants au moins un sorcier-joueur à au moins un figurant et jouées en narration séquencée. Ils peuvent prendre de nombreuses formes différentes : un combat, une joute orale, une partie de Quidditch...

L'ABANDON D'UN FIGURANT

Dans cet affrontement, le tout est de déterminer à quel moment les figurants vont abandonner. L'abandon peut être expliqué par plusieurs raisons :

- ✎ Le figurant prend conscience du risque, il est épuisé et décide de se rendre lors d'un combat ;
- ✎ Le figurant est convaincu par les propos des sorciers-joueurs et ne s'oppose plus à eux ;
- ✎ Le figurant est mis hors combat, à la suite d'une blessure... ou de son décès.

Toutefois, les règles qui déterminent les blessures et autres affections temporaires des sorciers-joueurs ne peuvent pas s'appliquer aux figurants.

Chaque figurant dispose d'un score **négatif max.** qui va représenter pour un affrontement donné le nombre de rang de

modules négatifs directement en lien avec l'objectif qu'il pourra cumuler avant d'abandonner.

Les sorciers-joueurs affrontent un mangemort dont le négatif max. est de 8. Il faudra donc cumuler 8 rangs dans des modules négatifs comme « blessure », « brûlé », « KO » pour le pousser à l'abandon.

QUAND LE FIGURANT ABANDONNE ?

Lorsqu'un figurant abandonne un affrontement, le sorcier-joueur qui a appliqué le dernier module décide de son sort.

Les sorciers-joueurs participent à une course de balais magique, l'un des figurants adverse dont le négatif max est de 6 a subi deux « distancé » -2, un « sonné » -1 et un « projeté » -2, soit un total de 7 rangs en lien avec l'objectif. Le dernier module « projeté » est la conséquence de l'utilisation du sort « Everte Statim » été lancé par la sorcière jouée par Camille.

Elle annonce que le joueur est projeté avec son balai dans les tribunes.

Un figurant mis « hors-combat » n'est pas forcément mort, il peut fuir, se rendre, accepter sa défaite...

D'ailleurs, la mort d'un figurant, même si elle est souhaitée et décidée par les joueurs reste soumise à votre décision.

GÉNÉRALISER LES AFFRONTEMENTS

Ces règles n'incluent pas seulement les affrontements magiques ou physiques contrairement à beaucoup de jeux de rôle désignent sous le chapitre « combats ».

Les affrontements peuvent être sociaux (baratiner, convaincre, abuser...), physiques sans agression (courir et tenter d'attraper son adversaire...) ou toute autre opposition entre au moins un sorcier-joueur et un figurant.

À vous d'apprécier quels modules négatifs conviennent pour le suivi de cet affrontement.

Anna, Karim et Simon sont trois sorciers de l'école Poudlard. Ils ont été contraints de faire une grosse entorse au règlement pour aider une jeunes sorcière amie. Ils sont donc convoqués dans le bureau de Mc Gonnagal.

Le narrateur décide de faire jouer la scène sous forme d'un affrontement, chaque joueur pouvant apporter un argument à son temps d'action. Mac Gonnagal est un figurant légendaire qui ne sera pas facile à convaincre.

Elle va agir aux temps d'action 7, 5 et 2 et son négatif max est de 12. Les sorciers agissent à 4 pour Anna, 3 pour Karim et 1 pour Simon.

Au premier segment, Mac Gonnagal n'agit pas, elle attend les arguments des élèves.

La joueuse incarnant Anna commence par exposer les fait, elle tente de convaincre Mac Gonnagal en lui appliquant le module temporaire « convaincu »-8, le score d'action déterminé est de 4 et le dé de difficulté de 12. Action risquée, mais le résultat est de 3 ! Il ne reste donc que 4 rang négatifs à imposer à Mac Gonnagal pour qu'elle se laisse convaincre par les élèves.

Quelques figurants classiques







Afin de vous aider à définir les figurants pour vos parties, voici quelques exemples typiques de figurants.

MOLDUS ET SORCIERS

Quelques profils types de figurants sorciers ou moldus.









AGENT DU MINISTÈRE DE LA MAGIE (ENQUÊTEUR)

L'enquêteur suivant est le profil typique d'un agent du Ministère de la Magie qui pourrait être sur la trace des sorciers-joueurs.

	Expérimenté
	Retrouver la trace des sorciers-joueurs (D8)
	<p><i>Prior Incantatem</i> (révèle le dernier sort lancé par une baguette de sorcier)</p> <p><i>Protego</i> (D8, « bouclier magique » -4)</p> <p><i>Incarcerem</i> (D6, « ligoté » -4 au sorcier ciblé)</p>
	<p>Observateur</p> <p> Le figurant est alerté et se met sur ses gardes.</p> <p> Un sorcier-joueur échoue une action discrète à proximité du figurant.</p>



POLICIER, ENQUÊTEUR, VIGILE OU AGENT DE SÉCURITÉ MOLDU

Enquêteur, policiers... tout moldu chargé d'assurer la sécurité.

	Normal
	Attaquer avec une arme (D8, « blessure sérieuse » -2) Maîtriser quelqu'un (D8, « entravé » -2)
	Pragmatisme Moldu  Le figurant oublie un événement étrange.  Un sorcier-joueur réussit une action sociale en justifiant une explication logique et cartésienne pour un événement étrange.
	Observateur  Le figurant est alerté et se met sur ses gardes.  Un sorcier-joueur échoue une action discrète à proximité du figurant.

JEUNE SORCIER












Le **jeune sorcier** désigne tout élève d'une école magique comme Poudlard. C désignent un jeune sorcier antagoniste adepte des tours pendables.

	Faible
	Molester les plus jeunes sorciers (D6, « sonnés » -1) Préparer de mauvais coups

BESTIAIRE FANTASTIQUE












ARMURES ET STATUES ANIMÉES

Animée à l'aide de la magie, les armures, armes et autres statues animées sont souvent des créatures lentes mais robustes.

	Normal
	Attaquer avec une arme (D8, « blessure sérieuse » -2)
	<p>Lenteur</p> <p> L'armure ou la statue ne peut pas agir pour cette séquence en narration séquencée.</p> <p> Un sorcier-joueur réussit une action d'esquive ou une feinte pour prendre une position avantageuse en combat.</p>
	<p>Fragilité</p> <p> L'armure ou la statue se brise et perd son enchantement.</p> <p> Un sorcier-joueur réussit une action offensive physique provoquant au moins une « blessure sérieuse » ou une explosion.</p>
	<p>Dureté</p> <p> L'arme de contact, magique ou non, de l'adversaire se brise.</p> <p> Un sorcier-joueur échoue une action offensive avec une arme de contact (épée, masse, ...) contre l'armure animée.</p>






ACROMANTULE (PETITE)

Les acromantules sont des araignées monstrueuses disposant une intelligence humaine. Elles sont capables de s'organiser à plusieurs pour capturer une proie avant de la mordre pour diffuser un puissant poison paralysant.

	Faible
	Prendre par surprise (D8, « surpris » -1) Mordre (D6, voir venin paralysant)
	<p>Esprit de meute</p> <p> L'acromantule s'enfuit pour rejoindre le groupe le plus proche ou une acromantule de grande taille à proximité.</p> <p> Un sorcier-joueur réussit une action offensive blessant l'acromantule.</p>
	<p>Venin paralysant</p> <p> Le sorcier-joueur subit « paralysie » -1 à cause du venin des mandibules de l'araignée géante.</p> <p> Un sorcier-joueur échoue sur une action défensive sur une attaque de l'araignée.</p>
	<p>Disparition</p> <p> L'araignée ne peut être vue par les sorciers-joueurs jusqu'à sa prochaine attaque.</p> <p> Un sorcier-joueur échoue une action offensive.</p>





ACROMANTULE (ADULTE)

Bien plus grande et dangereuse que ses rejetons, l'acromantule adulte représente une menace très sérieuse pour tout sorcier. Elle est classée XXXXX dans le bestiaire de *Norbert Dragonneau*, **Les Animaux Fantastiques, vie & habitat**, qui groupe les espèces représentant un niveau de menace mortel pour un sorcier, mais aussi, toutes celles qui ne peuvent en aucun cas être dressées.

	Expérimentée
	Prendre par surprise (D6, « surpris » -1) Mordre (D10, voir venin paralysant)
	<p>Venin paralysant</p> <p> Le sorcier-joueur subit « paralysie » -2 à cause du venin des mandibules de l'araignée géante.</p> <p> Un sorcier-joueur échoue sur une action défensive sur une attaque de l'araignée.</p>









ASHWINDER

L'**ashwinder**, aussi connu sous le nom de **serpencendre**, est un petit serpent magique enflammé qui né d'un feu magique laissé sans surveillance. Sa durée de vie est très courte, mais avant de s'évanouir, il va prendre des œufs incandescents qui peuvent causer de terribles incendies.

	Faible
	Trouver un lieu où pondre en sécurité Brûler son adversaire (D6, « brûlure » -1)
 	<p>Evanouissement (horloge de 10 instants)</p> <p>Le lieu prend feu, tous les sorciers dans le même lieu que les œufs subissent le module temporaire « brûlure » -4. L'ashwinder disparaît.</p> <p>↶ Geler un œuf incandescent, cette action ne fait pas avancer l'horloge.</p> <p>➞ A chaque action des sorciers joueurs dans la scène où l'ashwinder est présent.</p>









DOXY

Les doxy sont de sorte de petites créatures magiques humanoïde avec deux paires de bras et deux paires de jambes. Elles sont couvertes d'une fourrure noire et leur tête ronde enfantine fait apparaître deux rangées de dents acérées. Elles volent à l'aide de deux paires d'ailes de libellules

	Faible
	Lancer un objet (D6, « sonné » -1) Mordre sournoisement (D6, « empoisonnement » -1) Détruire un objet non magique
	Nuée (horloge de 10 instants)  La nuée de doxy est vaincue.  Un sorcier-joueur réussit une action offensive sur un doxy
	Attaque en nombre  Les doxy prennent un sorcier-joueur pour cible et lieu infligent une « blesseuse sérieuse » -2 et « empoisonné » -1 l'horloge nuée avance d'un instant.  Un sorcier-joueur échoue une action ciblant les doxy.

NIFFLEUR

Le niffleur est un petit ornithorynque bleu capable de modifier sa taille pour se faufiler n'importe où. Il est attiré par tout ce qui brille qu'il vole et cache dans sa poche ventrale sans fond.

	Faible
	Échapper à ses chasseurs (D10) Dérober un objet précieux (D10)
	<p>Attiré par ce qui brille</p> <p> Le niffleur fera tout, même risquer sa vie, pour attraper l'objet présenté. Jusqu'à la fin de la séquence, son niveau de menace est « faible »</p> <p> Un sorcier-joueur réussit une action permettant de présenter au niffleur un objet brillant pour précieux pour attirer la créature.</p>
	<p>Quitter le lieu</p> <p> Le niffleur quitte le lieu actuel sans permettre à aucun de ses chasseurs d'agir contre lui.</p> <p> Un sorcier-joueur échoue sur une action offensive contre le niffleur.</p>

Scénariste



Parmi les nombreux rôles du conteur, nous retrouvons le rôle de **scénariste**. Vous aurez donc la lourde tâche de préparer la fiction que vous ferez jouer et dans laquelle les sorcier-joueurs auront les premiers rôles.

Même si vous êtes le scénariste initial, vous ne serez pas le seul à décider de comment cette fiction va évoluer. Contrairement à un scénario de pièce de théâtre, vos acteurs vont pouvoir diriger comme ils l'entendent l'évolution de la fiction, elle n'est donc pas prédéterminée, mais interactive. A vous donc de mettre en place les éléments pour vous permettre de faire jouer une partie inoubliable à vos joueurs.

Si vous connaissez déjà le jeu de rôle, vous êtes déjà familiarisé avec des termes tels que *campagne* ou *scénario*. Dans **MoldUS**, nous utiliserons deux termes spécifiques pour désigner ces éléments.

L'ARC NARRATIF

Un **arc narratif** est un outil qui va vous permettre de cadrer les récits. L'univers de Harry Potter est vaste, très vaste, il ne se limite pas uniquement au début des années 90 avec la lutte de *L'Armée de Dumbeldore* contre les *Mangemorts*.

Les sorciers-joueurs sont créés par les joueurs pour un arc narratif précis et ne pourront pas être utilisé dans un autre.

Chaque arc narratif dispose de sa propre ambiance, de ses propres codes et même de ses propres règles. Les règles données pour un arc narratif prennent toujours le pas sur le reste des règles de **MoldUS**. Il fixe aussi des limites temporelles et spatiales à l'action. Le choix de l'arc narratif est donc une étape importante du jeu.

Dans l'arc narratif « le renouveau de Poudlard », les joueurs doivent créer des sorciers jeunes étudiant actuellement à Poudlard. Pour contrebalancer la faiblesse des personnages enfants face à des personnages adultes, les règles spécifiques de cet arc narratif offre à chaque sorcier-joueur le module « élève à Poudlard » au rang 1.

TRAMES FICTIONNELLES

Les actions des joueurs vont avoir une importance capitale dans le déroulement du récit, il sera sans doute très difficile de prévoir tout ce qui peut arriver lors d'une partie de **MoldUS**.



Le plus important : vous ne devez pas écrire toute l'histoire avant de jouer, vous devez jouer pour découvrir toute l'histoire.

Pour cela, le conteur dispose d'un outil, la *trame fictionnelle* qui lui permet de cadrer le récit sur une séance de jeu. Cet outil va fixer les figurants et les décors qui interagiront avec les sorciers-joueurs ainsi qu'une intrigue globale.

Préparer un arc narratif

Vos fictions prendront toutes place dans un **arc narratif** que vous aurez choisi ou créé avant la toute première partie. Un sorcier-joueur est créé uniquement pour un arc narratif donné et ne pourra que très difficilement être transposé d'un arc à un autre.

L'arc narratif pose en fait un cadre autour des fictions que vous pourrez jouer : le lieu, l'époque, les figurants principaux et récurrents mais surtout les intrigues et événements qui pourront se produire. Nous vous proposons trois arcs narratifs différents dans ce manuel :

La renaissance de Poudlard : cet arc narratif vous propose de faire jouer des élèves et des professeurs à l'école Poudlard à la fin des années 2000 juste après la reconstruction de l'école par suite de la guerre contre les mangemorts.

Pour des premières parties, nous vous recommandons vivement d'utiliser cet arc narratif pour deux raisons. La première est évidente, vous rejouerez des fictions proches des aventures décrites dans les romans de J.K. Rowlings puisque l'action se déroule dans le même cadre et les mêmes lieux, quelques années après la guerre contre les Mangemorts. Ensuite, nous vous proposons quatre trames fictionnelles prêtes à être jouées dans ce présent manuel sur cet arc narratif, là où les autres arcs vous proposeront plus une trame typique pour laisser libre court aux envies du groupe de joueurs.

Au cœur des sixties : vos sorciers-joueurs vont être des aurores qui enquêtent sur des phénomènes étranges et paranormaux qui se manifestent de plus en plus régulièrement en Europe au tout début des années 70. Vous pourrez aussi passer de l'autre côté de la barrière en proposant aux joueurs d'incarner un groupe de mangemorts, ou proposer une version plus compétitive du jeu en permettant l'affrontement entre joueurs, d'un côté des aurores et de l'autre les mangemorts.

La der des ders : même si les Ministères de la Magie et la Confédération Internationale des Sorciers n'interfèrent jamais avec le monde moldu, il arrive parfois qu'il est nécessaire d'utiliser la magie pour contrer un mal indicible caché derrière le pouvoir des humains. Des animaux fantastiques et des esprits rôdent dans les tranchées en pleine Première Guerre Mondiale, vos sorciers-joueurs vont prendre part aux conflits pour découvrir un terrible secret.

Sur les trois arcs narratifs proposés, vous constaterez qu'il sera difficile de transposer un personnage vers un autre... comment expliquer qu'un jeune élève de Poudlard né en 1995 peut lutter en 1914 sur le front dans les Ardennes, pour devenir un mangemort dans les années 70 ?

ÉLÉMENTS CANONIQUES ET NON-CANONIQUE

Les bases utilisées pour créer ces arcs narratifs proviennent de textes de *J.K. Rowlings*, mais leur définition provient d'extrapolations de la part des auteurs du jeu.

*Par exemple, l'idée de l'arc narratif **La der des ders** vient d'un passage de **Pottermore** citant l'implication de sorciers du M.A.C.U.S.A. dans la Première Guerre Mondiale.*

Par conséquent, les propositions faites ici ne sont pas **canoniques**, c'est-à-dire, qu'elles ne sont que des extrapolations personnelles des auteurs pour vous permettre de mettre en place votre propre cadre de jeu dans cette période.

Vous devez assimiler le jeu à une forme de fan-fiction où vous allez mettre en œuvre le matériel canonique imaginé par J.K. Rowlings issus des romans et de **Pottermore**, l'extension de l'univers issue du **Wizarding World**, mais aussi toutes idées personnelles que vous souhaitez mettre en jeu.

Il est possible que des conflits existent entre les éléments canoniques et des créations personnelles. L'arc narratif est le vôtre et, par conséquent, vous êtes la seule personne à décider quel élément est valide dans votre arc et lequel ne l'est pas.

DE TRAMES FICTIONNELLES EN TRAMES FICTIONNELLES

Tout l'intérêt d'un jeu de rôle, c'est de pouvoir poursuivre l'histoire de son personnage d'une session de jeu à l'autre, comme les héros d'une saga littéraire ou d'une série télévisée.

Les trames fictionnelles vont prendre place dans un même arc narratif, elles peuvent être totalement indépendantes les unes des autres ou partager des objectifs et des figurants communs.

INTÉGRATION D'UNE TRAME DE FOND COMMUNE (METAPLOT)

Si toutes vos trames fictionnelles prennent place dans un même arc narratif, elles n'ont pas pour autant obligation d'être totalement liées. Voyez votre arc narratif comme une série télévisée, les personnages principaux, vos sorciers-joueurs, évoluent dans le temps et vivent à chaque épisode de nouvelles aventures.

Il est possible que plusieurs épisodes disposent d'une trame de fond commune, c'est ce qu'on appelle le *metaplot*, un sujet important qui va lier plusieurs épisodes entre eux. Dans le cas des séries, un metaplot est souvent lié à une saison complète.

Vous n'avez pas besoin de mettre en place tout de suite un metaplot, voir même, vous pouvez en préparer quelques-uns que vous gardez en arrière-plan selon les envies, les souhaits et les goûts de vos joueurs. Si vous prenez les romans de *Harry Potter*, chaque tome dispose de son propre metaplot et chaque tome concerne une année complète.

RÉPERCUSSIONS SUR L'ARC NARRATIF

Les événements vécus par les sorciers-joueurs dans une session de jeu ainsi que les actions qu'ils vont mener doivent avoir un impact direct et réel sur l'arc narratif. Rappelez-vous, vos sorciers-joueurs sont les personnages principaux de la fiction, ils seront sans doute confrontés à des antagonistes de premier plan. Leurs victoires et leurs défaites jouent sur ces figurants principaux : un figurant vaincu peut très bien disparaître quelques mois dans la fiction pour réapparaître avec des alliés inattendus, la révélation

d'un mystère redouté par le Ministère de la Magie pourrait changer la face du Monde Magique pendant quelques années...

Les trames fictionnelles

La trame fictionnelle dans le jargon traditionnel du jeu de rôle sont assimilables aux scénarios, mais ils ne doivent jamais être totalement scriptés pour offrir les libertés suffisantes aux joueurs.

ÉLÉMENTS CONSTITUTIF D'UNE TRAME FICTIONNELLE

La *trame de fictionnelle* propose donc habituellement :

- ✎ Un ensemble de **figurants** avec des objectifs et de motivations qui leurs sont propres dans ce récit ;
- ✎ Un ensemble de **lieux** importants pour le déroulement du récit, par exemple, une salle spéciale de l'école de magie, une ruelle où il se passe des événements étranges. Ces lieux serviront de décors pour les différentes scènes du récit ;

- ✎ Un **point de départ** au récit permettant au conteur de lancer la narration et d'introduire dans le récit les sorciers-joueurs et peut-être quelques figurants clés ;
- ✎ Des **scènes clés** qui seront des passages imposés du récit sur lesquels les sorciers-joueurs n'auront que peu de contrôle, un peu à l'image de cinématiques dans un jeu vidéo ;
- ✎ Les **objectifs principaux et secondaires** permettant de définir ce que les sorciers-joueurs devront faire pour mener à bien le récit.

Les **figurants** et les **lieux** peuvent être réutilisés d'une trame à l'autre dans un même arc narratif : un lieu commun de l'école *Poudlard* ou un antagoniste récurrent...

INTÉGRER UNE TRAME DANS UN ARC NARRATIF

Une trame fictionnelle est toujours liée à un arc narratif et doit apporter un élément d'éclairage aux différents mystères et intrigues de celui-ci.

Les éléments d'une trame peuvent donc évoluer au long de l'arc narratif : un figurant peut très bien progresser au fil de ses apparitions, certaines actions possibles dans certains lieux peuvent être rendues impossible suite aux événements qui se seront déroulé dans une séance de jeu précédente.