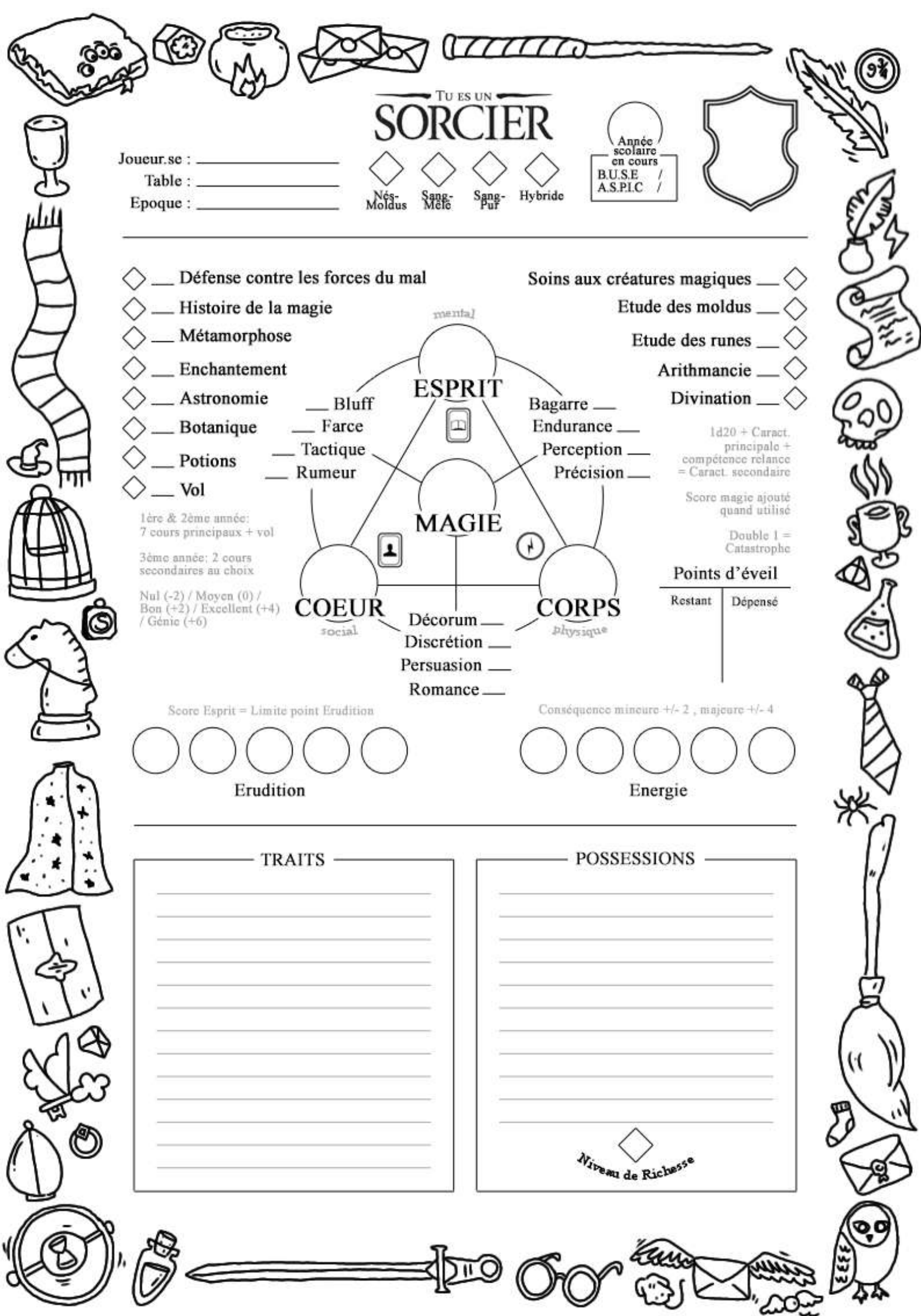


Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry

A HISTORY OF MAGIC

ce livre appartient à:



TU ES UN
SORCIER

Joueur.se : _____
Table : _____
Epoque : _____

◆ Nés-Moldus
◆ Sang-Mêlé
◆ Sang-Pur
◆ Hybride

Année
scolaire
en cours
B.U.S.E /
A.S.P.L.C /



- ◆ Défense contre les forces du mal
- ◆ Histoire de la magie
- ◆ Métamorphose
- ◆ Enchantement
- ◆ Astronomie
- ◆ Botanique
- ◆ Potions
- ◆ Vol

1ère & 2ème année:
7 cours principaux + vol

3ème année: 2 cours
secondaires au choix

Nul (-2) / Moyen (0) /
Bon (+2) / Excellent (+4)
/ Génie (+6)

- Soins aux créatures magiques
- Etude des moldus
- Etude des runes
- Arithmancie
- Divination

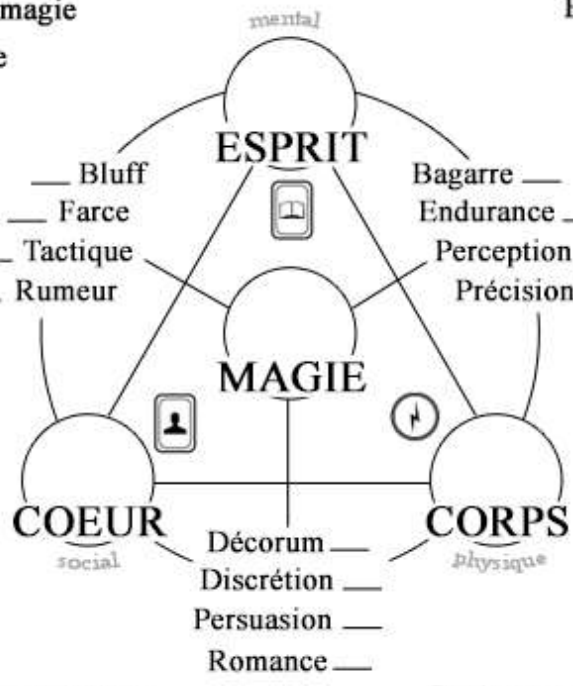
1d20 + Caract.
principale +
compétence relance
= Caract. secondaire

Score magie ajouté
quand utilisé

Double 1 =
Catastrophe

Points d'éveil

Restant | Dépensé



Score Esprit = Limite point Erudition

Conséquence mineure +/- 2 , majeure +/- 4

Erudition

Energie

TRAITS

POSSESSIONS

◆
Niveau de Richesse

BAGUETTE

Bois: _____
 Coeur: _____
 Taille: _____
 Flexibilité: _____

Avantages: _____

Désavantages: _____



SANGS MAGIQUES

SANG DE VELANE

Conséquence permanente: *Ensorcelant.e*

- ☐ Hypnose - après un jet de charme réussi, un figurant reçoit la conséquence *Sublimé*.
- ☐ Fondre les coeurs - une fois par séance vous pouvez utiliser votre score de coeur plutôt que de corps.
- ☐ +2 Coeur
- ☐ Révélation - votre nature magique est révélée, les créatures fantastiques sont plus sociables à votre égard.

SANG DE GEANT

Conséquence permanente: *Grand.e*

- ☐ Gigantesque - remplace *Grand.e*
- ☐ Cuir de géant - une fois par séance, un sortilège dont vous êtes la cible rebondit.
- ☐ +2 Corps
- ☐ Révélation - votre nature magique est révélée, les créatures fantastiques sont plus sociables à votre égard.

SANG DE GOBELIN

Conséquence permanente: *Petit.e*

- ☐ Fortune gobeline - +1 point de richesse
- ☐ Magie gobeline - une fois par séance, un sortilège dont vous êtes la cible rebondit.
- ☐ +2 Esprit
- ☐ Révélation - votre nature magique est révélée, les créatures fantastiques sont plus sociables à votre égard.

SANG D'ELFE

Conséquence permanente: *Serviable*

- ☐ Chance elfe - une fois par séance vous pouvez relancer un jet sans conséquence.
- ☐ Magie elfe - une fois par séance vous pouvez utiliser votre score d'esprit plutôt que de corps.
- ☐ +2 Esprit
- ☐ Révélation - votre nature magique est révélée, les créatures fantastiques sont plus sociables à votre égard.

SANG DE VAMPIRE

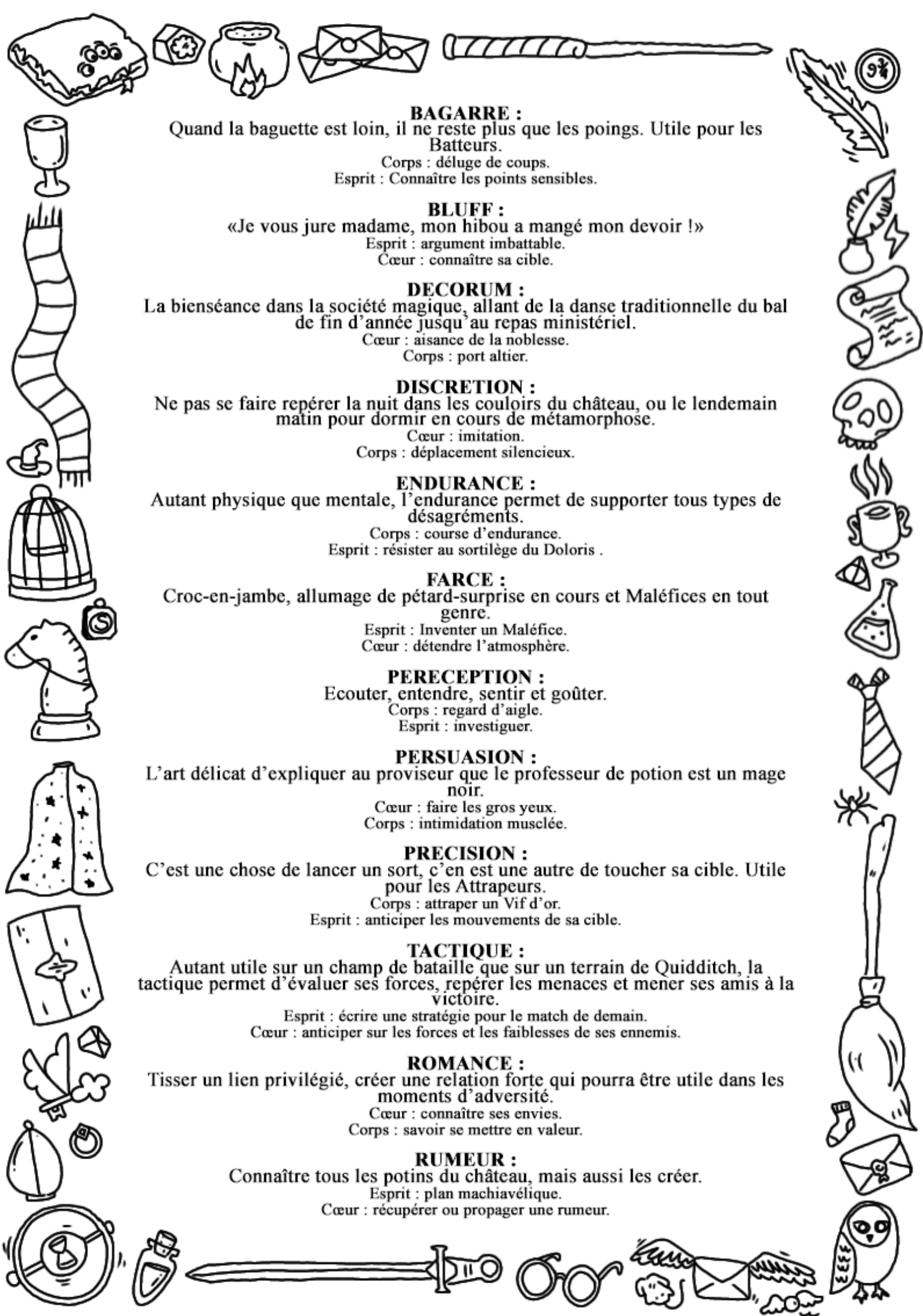
Conséquence permanente: *Sang-froid*

- ☐ Presqu'mort - une fois par séance, vous pouvez annuler une conséquence physique.
- ☐ Crocs Vampiriques - après un jet de bagarre réussi, la cible reçoit la conséquence *Épuisé.e* et vous recevez la conséquence *Révigore.e*.
- ☐ +2 Coeur
- ☐ Révélation - votre nature magique est révélée, les créatures fantastiques sont plus sociables à votre égard.

SANG DE HARPIE

Conséquence permanente: *Effrayant.e*

- ☐ Furie Harpie - une fois par séance, vous pouvez annuler un jet de compétence dont vous êtes la cible.
- ☐ Mangeur de chair - lorsque vous mangez de la viande crue, obtenez les conséquences *Revigore.e* et *Repoussant.e*.
- ☐ +2 Corps
- ☐ Révélation - votre nature magique est révélée, les créatures fantastiques sont plus sociables à votre égard.



Quand la baguette est loin, il ne reste plus que les poings. Utile pour les Batteurs.

Corps : déluge de coups.

BLUFF :

Esprit : argument imbattable.

DECORUM :

Cœur : aï³sance de la noblesse.

DISCRETION :

Cœur : imitation.

ENDURANCE :

Corps : course d'endurance.

FARCE :

Esprit : Inventer un Maléfice.

Cœur : détendre l'atmosphère.

Ecouter, entendre, sentir et goûter.

Corps : regard d'aigle.

Esprit : investiguer.

L'art délicat d'expliquer au proviseur que le professeur de potion est un mage noir.

Cœur : faire les gros yeux.

Corps : intimidation musclée.

C'est une chose de lancer un sort, c'en est une autre de toucher sa cible. Utile pour les Attrapeurs.

Corps : attraper un Vif d'or.

Esprit : anticiper les mouvements de sa cible.

Autant utile sur un champ de bataille que sur un terrain de Quidditch, la tactique permet d'évaluer ses forces, repérer les menaces et mener ses amis à la victoire.

Esprit : écrire une stratégie pour le match de demain.

Cœur : anticiper sur les forces et les faiblesses de ses ennemis.

Tisser un lien privilégié, créer une relation forte qui pourra être utile dans les moments d'adversité.

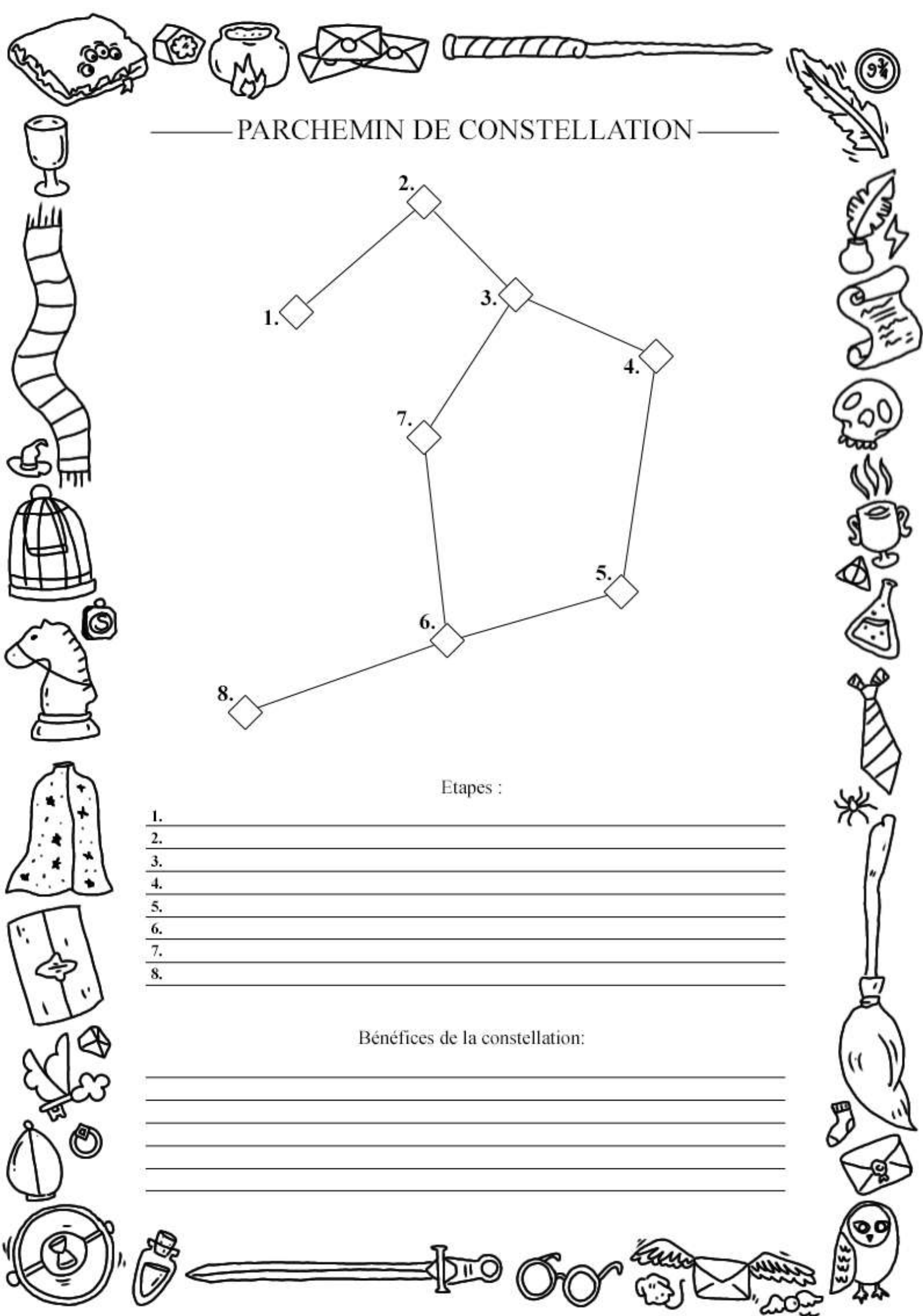
Cœur : connaître ses envies.

Corps : savoir se mettre en valeur.

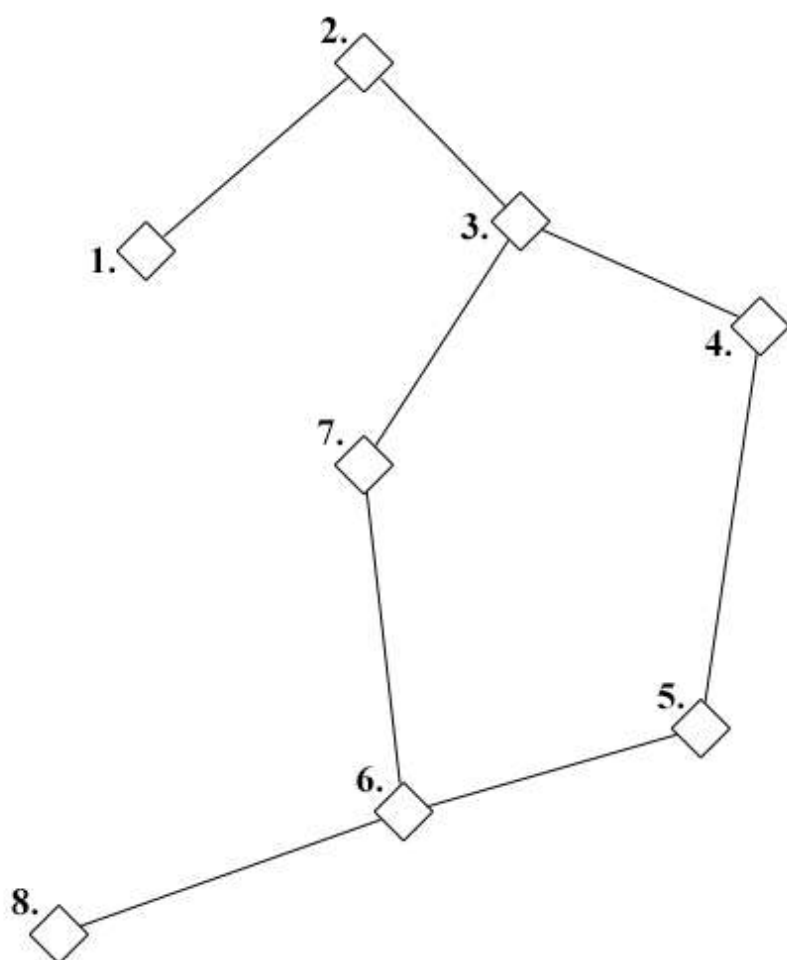
RUMEUR : Connaître tous les potins du château, mais aussi les créer.

Esprit : plan machiavélique.

Cœur : récupérer ou propager une rumeur.



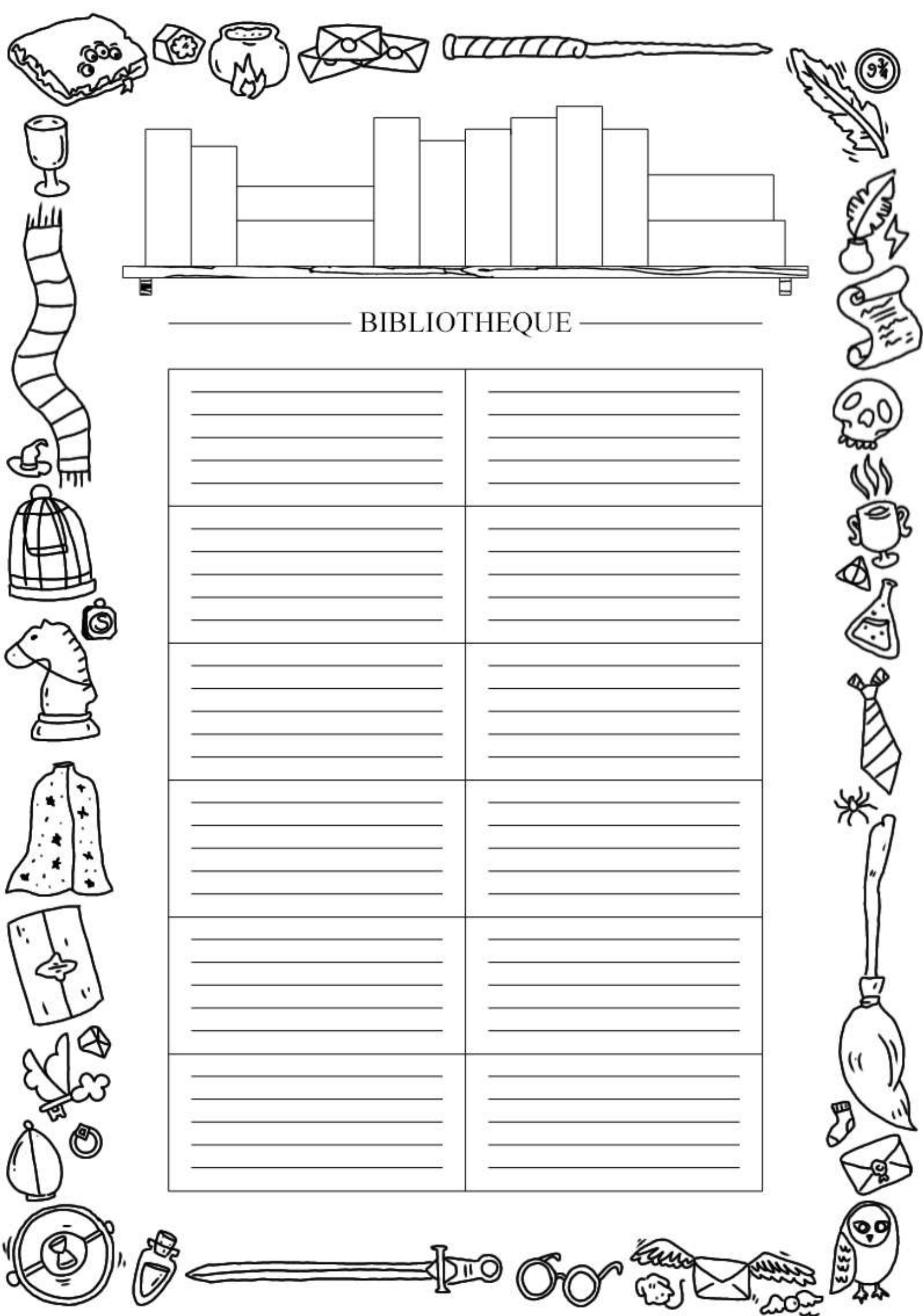
PARCHEMIN DE CONSTELLATION

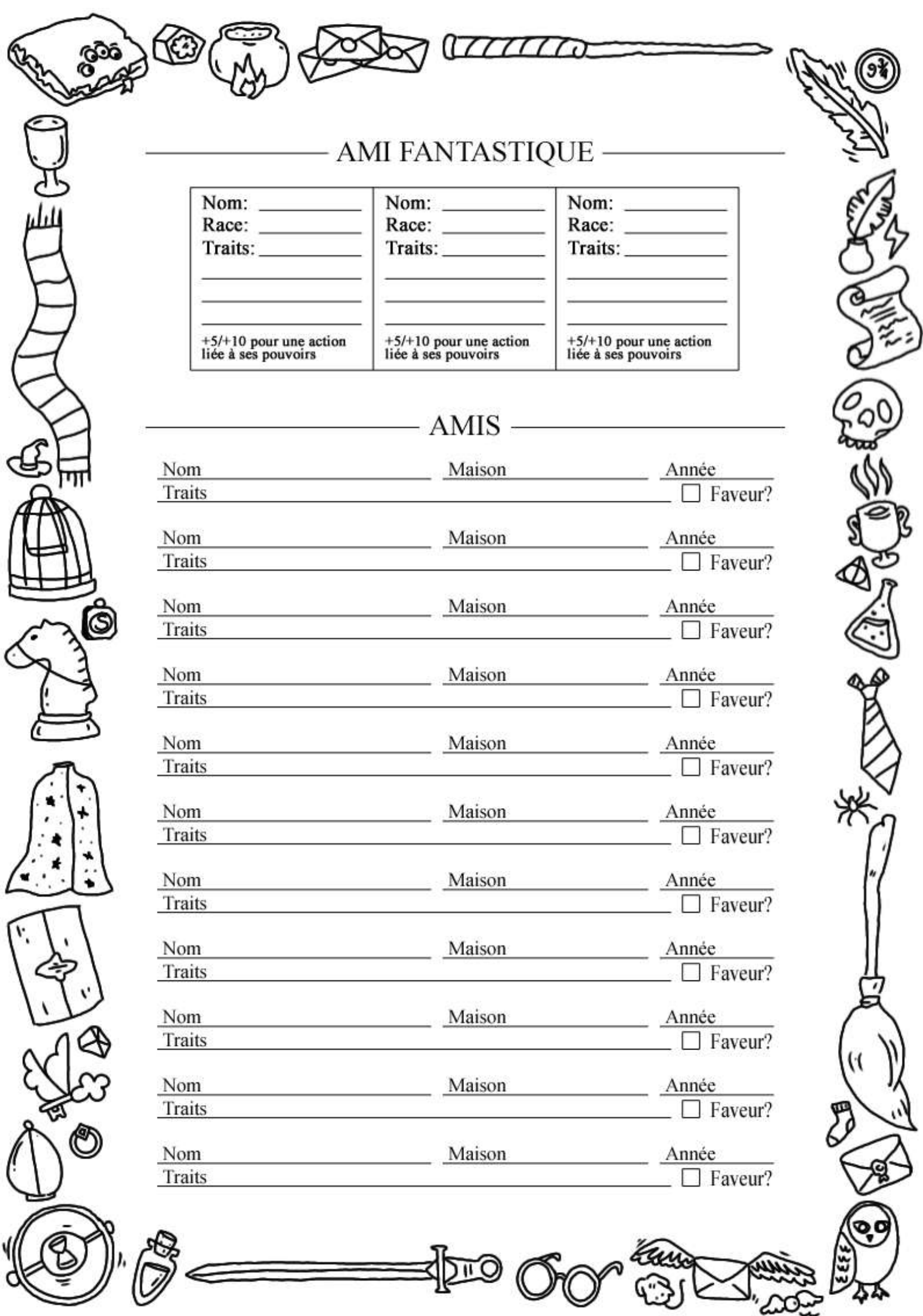


Etapes :

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

Bénéfices de la constellation:



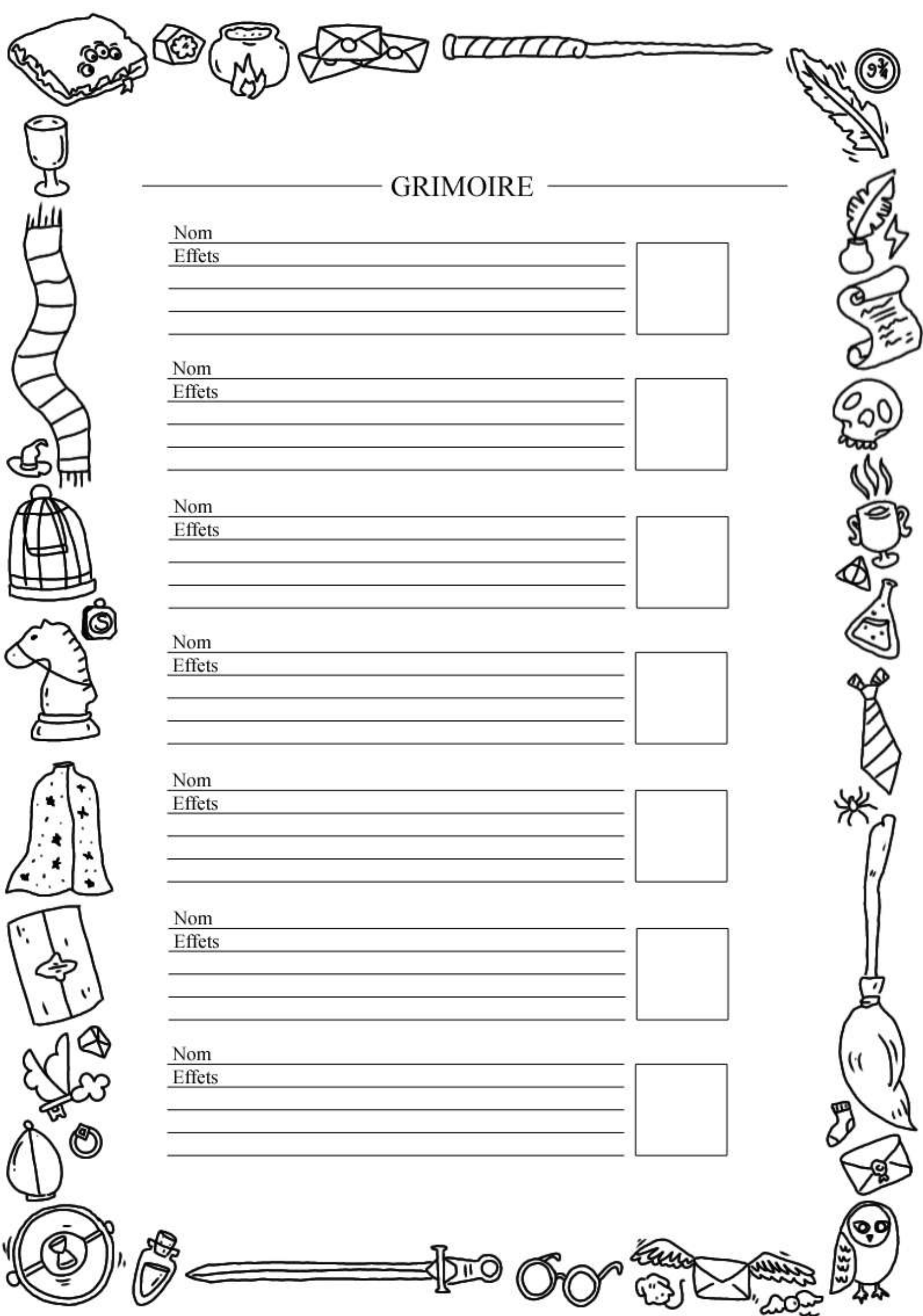


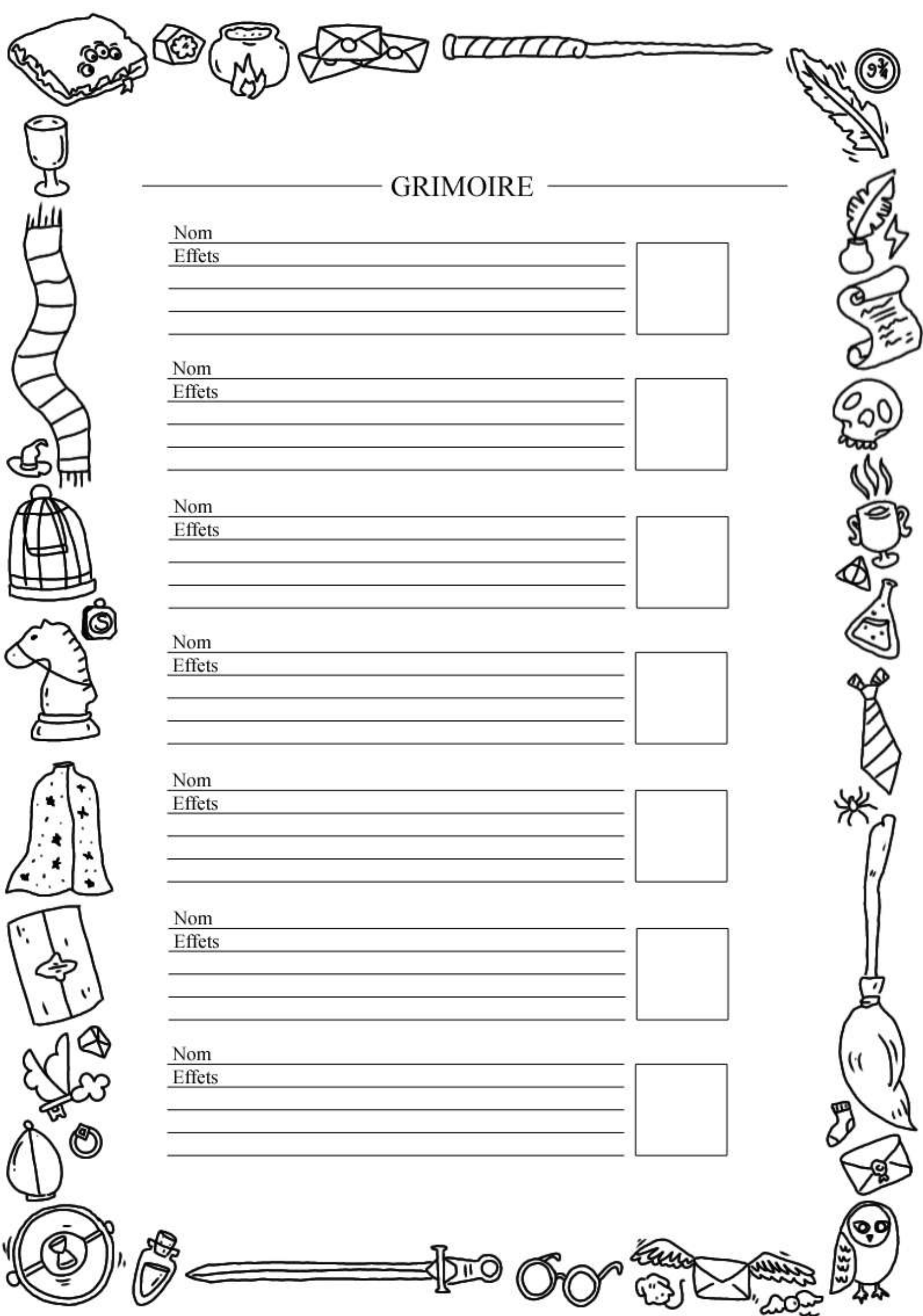
AMI FANTASTIQUE

<p>Nom: _____</p> <p>Race: _____</p> <p>Traits: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>+5/+10 pour une action liée à ses pouvoirs</p>	<p>Nom: _____</p> <p>Race: _____</p> <p>Traits: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>+5/+10 pour une action liée à ses pouvoirs</p>	<p>Nom: _____</p> <p>Race: _____</p> <p>Traits: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>+5/+10 pour une action liée à ses pouvoirs</p>
--	--	--

AMIS

[illegible]





GRIMOIRE

Nom

Effets

Nom

Effets

Nom

Effets

Nom

Effets

Nom

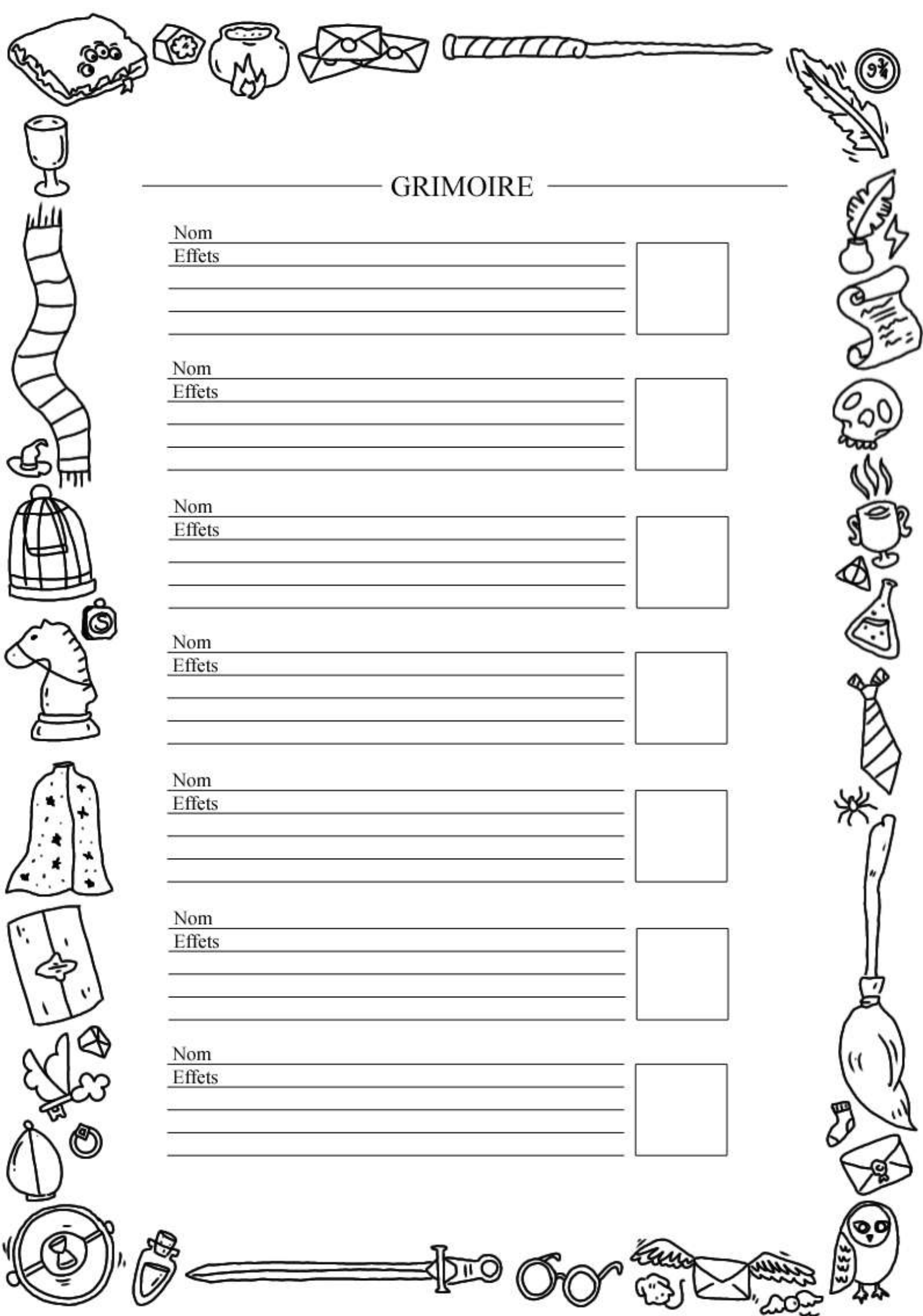
Effets

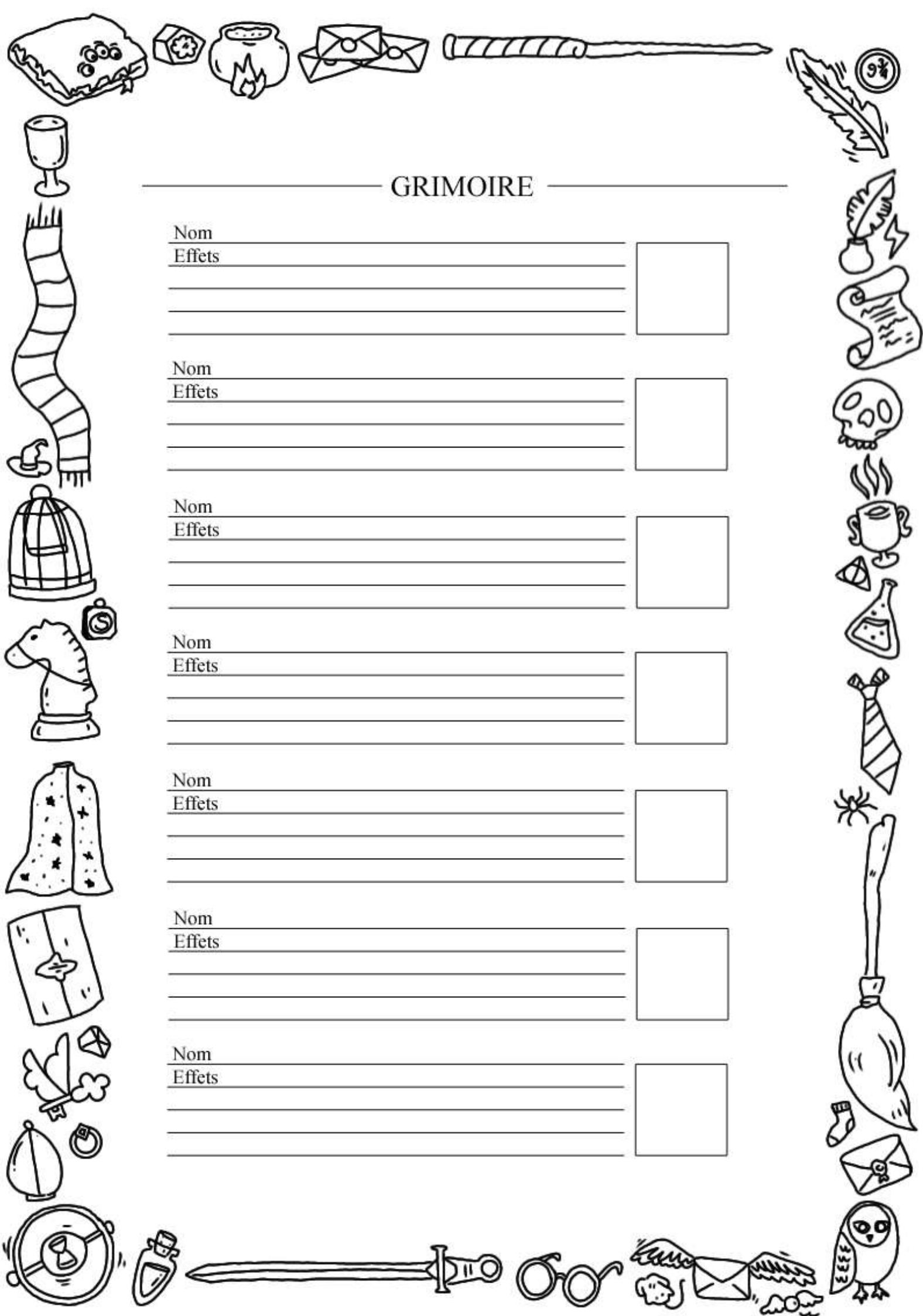
Nom

Effets

Nom

Effets







Les 7 étapes d'un tour de duel :

- 1 Choisissez une carte de duel de votre main
- 2 Révélez la carte de duel et prononcez l'incantation
- 3 Déplacez vous sur la piste
- 4 Visez votre adversaire en lançant un d6
- 5 Appliquez les effets de votre carte de duel
- 6 Renvoyez la carte de duel dans votre main
- 7 Recommencez un nouveau tour de duel

Les effets peuvent agir sur :

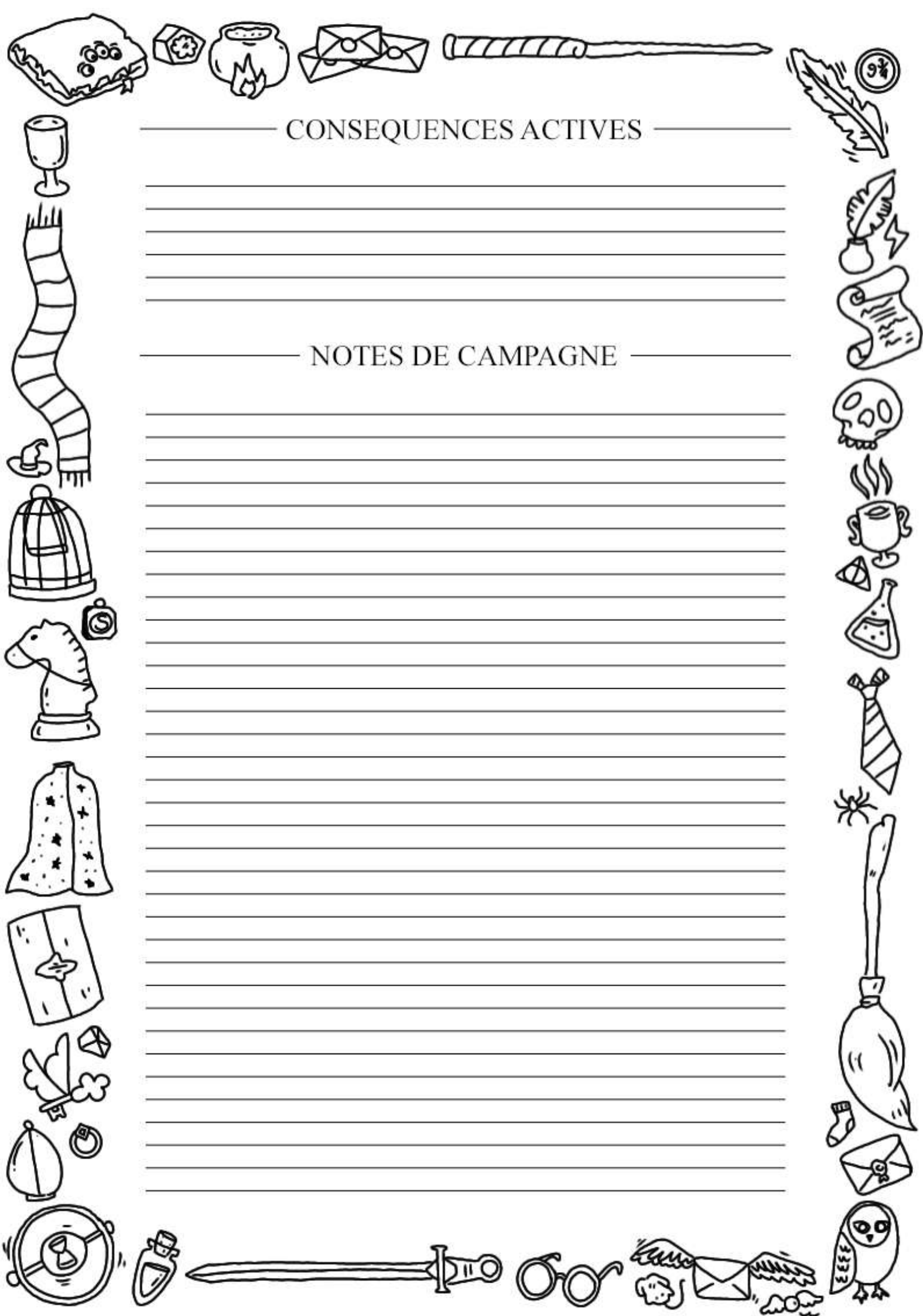
- Votre **Main** ou celle de l'adversaire.
- La **position** sur la piste.
- La réserve d'**Énergie**.
- D'autres **sorts**.
- Le résultat du d6.

Concernant la valeur de déplacement, utilisez ces conseils:

- Les effets qui incapacitent ou désarment l'adversaire doivent vous mettre en danger en vous faisant avancer de 3 à 4 cases.
- N'utilisez qu'en très rares occasions les reculs de 3 ou 4 cases car ils vous mettent à couvert trop facilement.
- Les valeurs de déplacement positives sont associées aux approches offensives, frontales etc.
- Les valeurs de déplacement négatives sont liées aux approches indirectes, défensives ou de contrôle.
- Mieux vaut éviter une valeur de 0 qui encourage l'immobilisme.
- Un 1 sur le dé de l'adversaire peut doubler les sorts jetés.

Voici une liste des sorts les plus utilisés en duel:

Protego, Expulso, Croche-pied, Flipendo, Crache-limaces, Petrificus totalus, Avis, Serpensortia, Stupéfix, Confundo, Debilimens, Impedimenta, Expelliarmus, Legilimens, Levicorpus, Silencio, ...



CONSEQUENCES ACTIVES

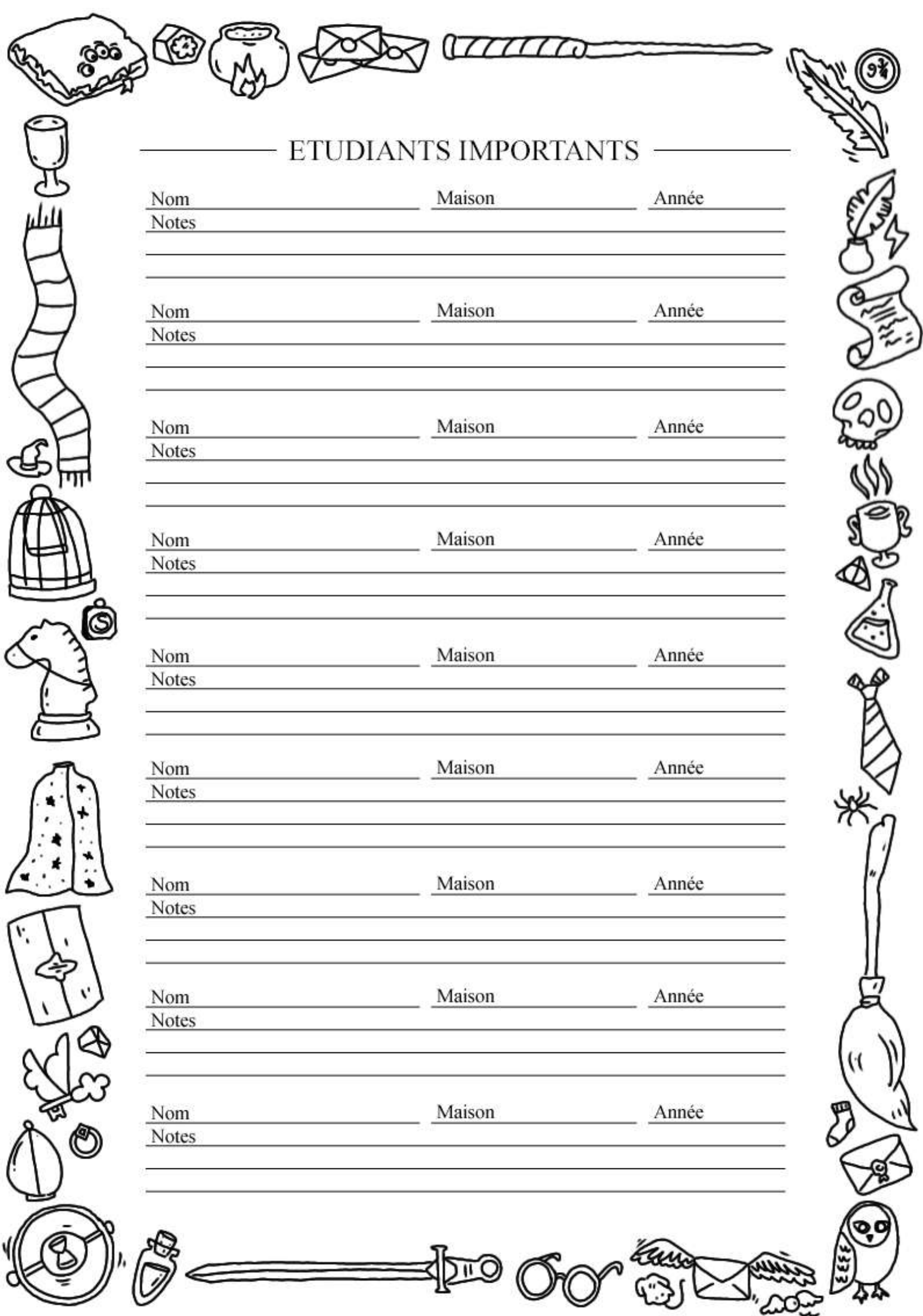
NOTES DE CAMPAGNE



NOTES DE CAMPAGNE



NOTES DE CAMPAGNE



ETUDIANTS IMPORTANTS

Nom	Maison	Année
Notes		

Nom	Maison	Année
Notes		

Nom	Maison	Année
Notes		

Nom	Maison	Année
Notes		

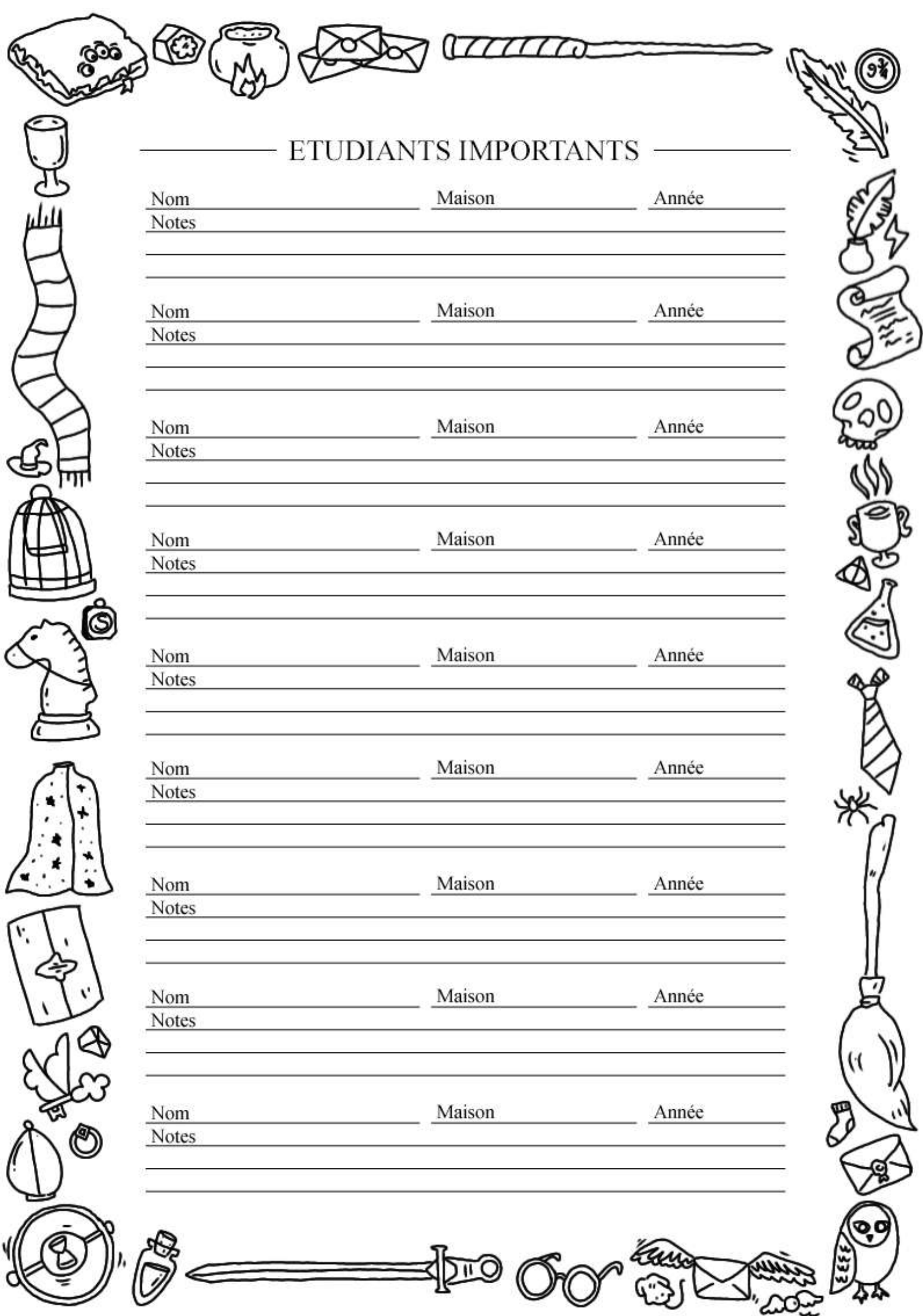
Nom	Maison	Année
Notes		

Nom	Maison	Année
Notes		

Nom	Maison	Année
Notes		

Nom	Maison	Année
Notes		

Nom	Maison	Année
Notes		



ETUDIANTS IMPORTANTS

Nom	Maison	Année
Notes		

Nom	Maison	Année
Notes		

Nom	Maison	Année
Notes		

Nom	Maison	Année
Notes		

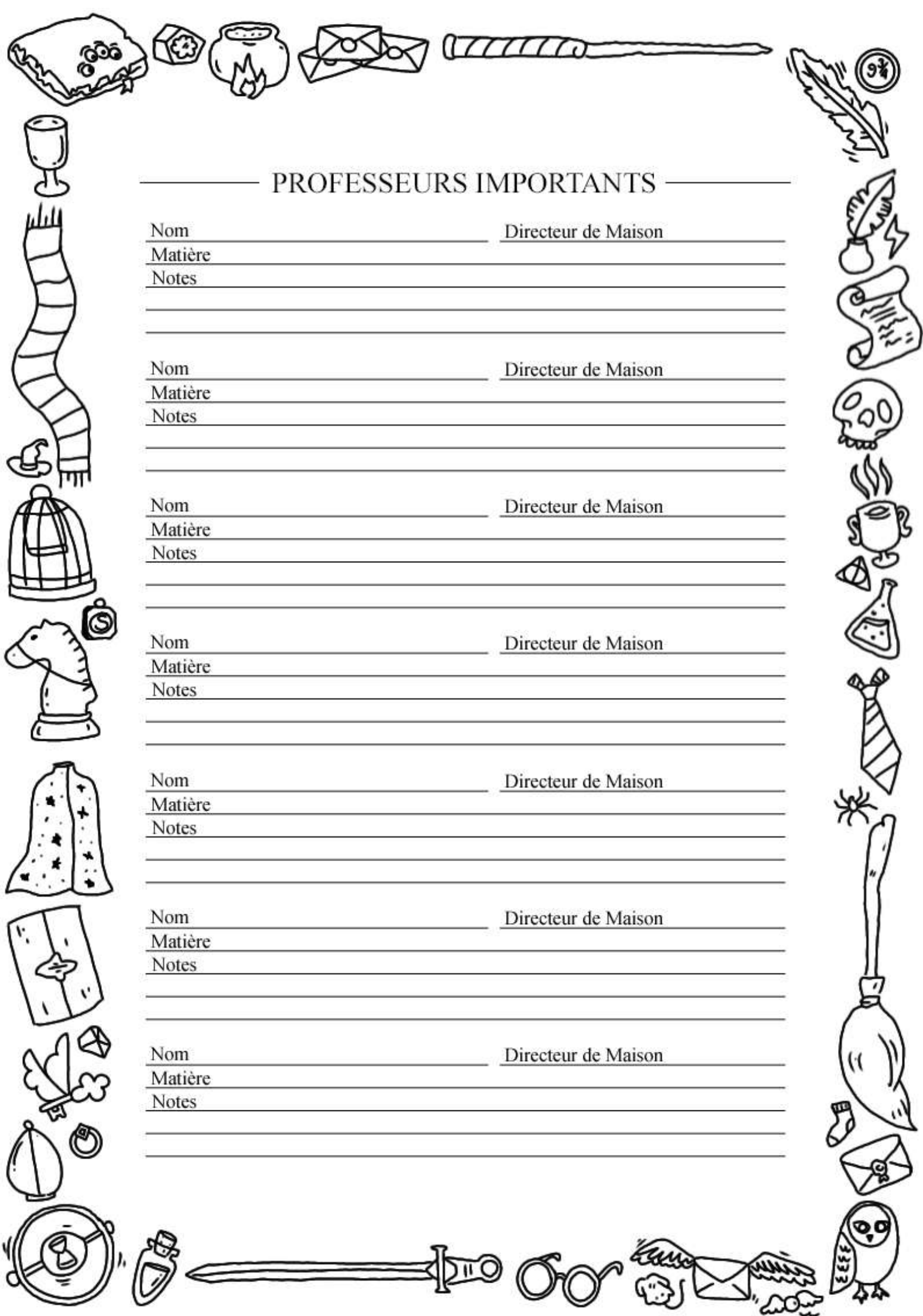
Nom	Maison	Année
Notes		

Nom	Maison	Année
Notes		

Nom	Maison	Année
Notes		

Nom	Maison	Année
Notes		

Nom	Maison	Année
Notes		



PROFESSEURS IMPORTANTS

Nom _____ Directeur de Maison

Matière _____

Notes _____

Nom _____ Directeur de Maison

Matière _____

Notes _____

Nom _____ Directeur de Maison

Matière _____

Notes _____

Nom _____ Directeur de Maison

Matière _____

Notes _____

Nom _____ Directeur de Maison

Matière _____

Notes _____

Nom _____ Directeur de Maison

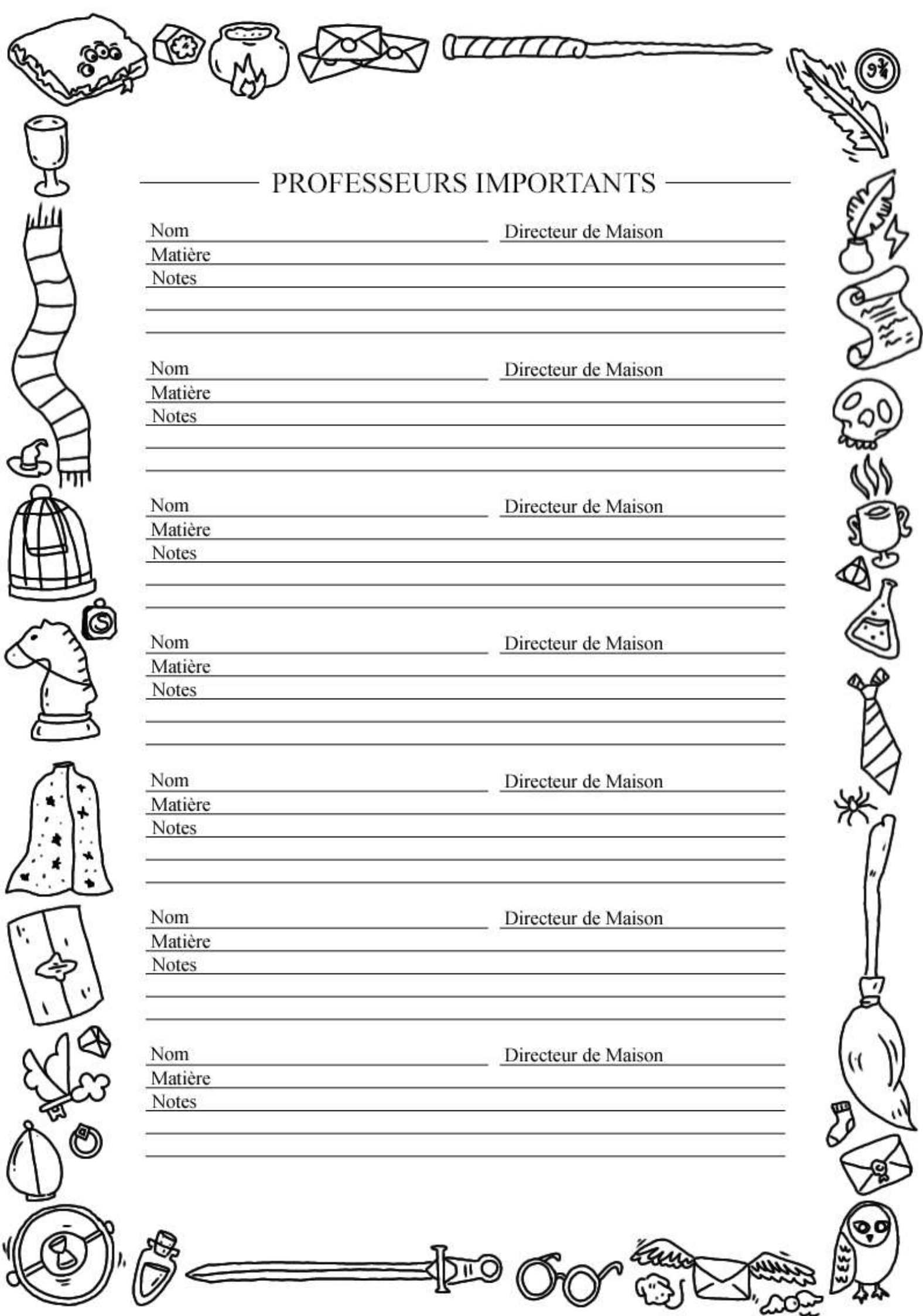
Matière _____

Notes _____

Nom _____ Directeur de Maison

Matière _____

Notes _____



PROFESSEURS IMPORTANTS

Nom _____ Directeur de Maison

Matière _____

Notes _____

Nom _____ Directeur de Maison

Matière _____

Notes _____

Nom _____ Directeur de Maison

Matière _____

Notes _____

Nom _____ Directeur de Maison

Matière _____

Notes _____

Nom _____ Directeur de Maison

Matière _____

Notes _____

Nom _____ Directeur de Maison

Matière _____

Notes _____

Nom _____ Directeur de Maison

Matière _____

Notes _____





AUTRES PJs

Nom

Maison

Notes

Nom

Maison

Notes

Nom

Maison

Notes

Nom

Maison

Notes

Assemblé par Lovinpancake