Gryffondor et la magie perdue

*Une idée du groupe Fantôme pour le 3FF6*

*Licence CC-BY-NC-SA*

*Trigger Warning : Maladie*



*Image sous licence CC-BY-SA 4.0*

*commons.wikimedia.org*

**Synopsis :**

Dans ce Jeu de Rôles, les Joueurs incarnent des apprentis sorciers du Collège Poudlard, affectés à la maison Gryffondor en une époque sombre où la magie, devenue dangereuse, est proscrite.

**Plan général :**

**1 - Cadre :**

* **Poudlard**

Poudlard est toujours dirigé par Albus Dumbledore, dont l’âge reste encore à ce jour un grand mystère.

La magie ne fonctionnant plus que de façon erratique, le bâtiment est devenu visible et donc accessible aux Moldus dont la curiosité doit être réfrénée par une clôture, gardée tant bien que mal par un service de sécurité.

Le parc et son lac, sa forêt et ses serres botaniques sont ainsi protégées des curieux.

Les salles de classes accueillent toujours des cours de sortilèges, de potions, de métamorphose, d'histoire de la magie et de défense, mais ces cours sont à présent théoriques uniquement.

La Grande salle a perdu son plafond magique, la Salle sur demande reste close, tout comme la Chambre des secrets. Les passages, escaliers et autres sont désormais immobiles.

Tout s’est éteint avec la disparition de la magie.

* **Les maisons**

Le Choixpeau n’est plus et les élèves, arrivant toujours pour leur onzième anniversaire, sont donc répartis par les professeurs, selon des critères de qualités d'esprit dans les différentes maisons portant le nom des quatre fondateurs de l'école : Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle et Serpentard.

* **L’époque historique**

L’action se situe dans une époque postérieure à celle évoquée dans les romans.

La magie devenue dangereuse sombre peu à peu dans l’oubli. Cette disparition a commencé à la faveur d’un conflit entre Poudlard et une nouvelle école de magie : Sharlarp, dite 12ème école.

* **La 12ème école**

Sharklarp fût érigée et est dirigée par des Malfoy.

* **Les causes du conflit**

Ces sorciers Malfoy défièrent Poudlard dans un combat de Magie. Il s’en suivit un long conflit au cours duquel les tensions grandissantes menacèrent la sécurité de tous.

* **Les premières victimes**

Peu après que les premières victimes furent touchées, de puissants sorciers, dont l’identité reste inconnue à ce jour, lancèrent un terrible sortilège pour faire disparaître toute magie.

* **La putréfaction**

D’abord ce furent les baguettes et balais qui tombèrent en miettes, le bois pourri par des mousses et champignons. Puis les potions qui se changèrent en eau croupie, les parchemins se couvrirent de moisissure, le Choixpeau, la cape d’invisibilité et tous les autres textiles imprégnés de magie s’effilochèrent et tombèrent en lambeaux, et ainsi de suite, tout ce qui portait l’empreinte de la magie se putréfia.

Les malheureux sorcières et sorciers qui s’obstinèrent à vouloir utiliser la magie furent atteins de nécroses.

* **La prohibition**

Peu à peu, la magie devint inutilisable et fût bientôt interdite.

En ces jours où se déroulent les aventures proposées par ce jeu, les 12 écoles restent ouvertes et accueillent encore chaque année de nouveaux élèves, mais les cours ne sont plus que théorique.

* **Les tensions encore vives**

Mais les deux écoles et leurs Maisons respectives n’oublièrent pas leurs tensions pour autant, chacun s’accusant mutuellement d’être à l’origine de ce fléau.

Les écoles de Poudlard et de Sharklarp sont donc toujours en froid.

* **La Menace et le besoin de Magie**

Mais voici qu’une nouvelle menace surgit, et seule la magie pourra s’y opposer :

Des créatures reptiliennes envahissent la terre et leur venin ne peut être combattu qu’avec de puissants sorts de guérison.

Les Personnages Joueurs vont donc devoir partir pour un long voyage à travers le vaste monde, espérant retrouver une source de magie qui ne soit pas corrompue.

**2 – Règles :**

* **Les Caractéristiques**

Elles sont : Corps (COR), Tête (TET), Bagou (BAG) et ont pour valeur 14, 10 et 6 à répartir au choix

Les valeurs de ces caractéristiques octroient un bonus/malus aux jets de dés :

16 à 18 (+2)

13 à 15 (+1)

9 à 12 (0)

6 à 8 (-1)

Les personnages disposent de 3 jauges à 10 points : Points de Santé (PS), Points de Magie (PM) et Points de Putréfaction (PP).

* **Les Actions**

Les personnages, lorsqu’ils veulent accomplir une action, jettent 1D20 sous la Caractéristique + Bonus adéquate.

En cas de réussite, l’action est jugée réussie et le joueur narre l’action.

En cas d’échec, l’action est jugée manquée, et le meneur narre les conséquences en introduisant une complication.

* **Le Combat**

L’initiative revient toujours aux personnages joueurs (sauf en cas d’attaque surprise), et parmi ceux-ci, à celui ayant le plus haut score de TET. En cas d’égalité, on se fie à la situation.

Les adversaires jettent leurs dés + Bonus de COR (joueur pour un PJ, Meneur pour le PNJ), et le plus haut score l’emporte.

Celui qui est battu perd 1 Point de Santé PS.

* **La Magie**

Chaque fois qu’un personnage veut lancer un sort, il perd 1 PM et reçoit un PP. Puis il jette le dé sous TET.

Si le jet est réussi, le personnage narre le rituel et l’effet de son sort. Seul des sorts mineurs sont possibles, visant à gêner, entraver, désorienter, …

Si un personnage n’a plus de PM, il doit se reposer une nuit complète en sécurité et au calme pour récupérer tous ses PM.

Lorsqu’un personnage a plus de PP que de PS, il doit se reposer jusqu’à récupérer suffisamment de PS pour inverser la situation.

* **La Progression**

Un personnage commence au niveau 1 et peut monter jusqu’au niveau 20.

Les niveaux se gagnent en cumulant des Points d’Expérience (PX).

Chaque fois qu’un personnage rate son jet de dés, il gagne 1 PX.

Monter d’un niveau coûte Niveau + 7 PX.

Lorsqu’un personnage monte d’un niveau, il augmente de 1 l’une de ses caractéristiques, et ajuste son bonus le cas échéant.

**3 – Emulation d’aventure (Jeu sans MJ) :**

* **La Trame**
	+ - Les déclencheurs (1d6)

Un étrange personnage,

Une découverte insolite,

Un objet mystérieux,

Des traces de magie,

Une créature fantastique,

Une attaque surprise.

* + - Les antagonismes (1d6)

Un professeur et/ou des élèves de la 12ème école,

Un professeur et/ou des élève d’une autre école,

Des Moldus,

Des forces du Mal,

Un être maléfique,

Une créature malfaisante.

* + - Les objectifs (1d6)

Défendre Poudlard,

Protéger un McGuffin (un PNJ),

Protéger un secret,

Mettre un objet en sécurité,

Trouver un « trésor »,

Fuir la putréfaction.

* **Les péripéties** (selon résultat du d20 lors d’un jet)
	+ - Les découvertes (1 à 5) => faire une liste
		- Les acteurs (6 à 10) => liste
		- Les événements imprévus (11 à 15) => liste
		- Les dangers (16 à 20) => liste