



Mondes Parallèles
présente

Novembre 2024



- Carnet de Jeu -



Sommaire

Votre agenda de la journée : à compléter par vous même!

Un plan des lieux

Mondes Parallèles et sa vision du Wizarding World

Jouer Sorcier ou Moldu

Les règles du jeu

Le guide de l'investigateur

Zone notes libres



PLANNING du Jour

DATE: Samedi 2 Novembre 2024 *

TÂCHES

8.00	
9.00	
10.00	
11.00	
12.00	
13.00	
14.00	
15.00**	<i>Arrivée des invités</i>
16.00	
17.00	<i>Tea Party</i>
18.00	<i>Annonce de Beauvbatons</i>
19.00	
20.00	
21.00	<i>Duels magiques</i>
22.00	<i>Concert de Maya Bells</i>
23.00	

OBJECTIFS

NOTES

URGENCES

* Date RP. Dans la vraie vie, les joueurs de la session 1 sont attendus le 2/11/24. Les joueurs de la session 2 sont attendus le 09/11/24.

** Horaire RP et en vrai. La feuille de route à venir en octobre 2024 précisera les horaires d'accueil et des ateliers.

Mondes Parallèles et sa vision du *Wizarding World*

Vous allez être plongés dans un univers inspiré des aventures d'Harry Potter, avec une touche unique propre à notre association, Mondes Parallèles.

Oubliez tout ce que vous pensez savoir sur cet univers. Ici, nous avons modifié et créé des intrigues qui vous surprendront, même si votre personnage reste cohérent avec notre monde.

C'est NOUS - les Blairottes : Sarah et Graziella - qui sommes les scénaristes de cette histoire, pas J.K. Rowling ! Ni les fanfictions pullulant sur internet.

Dans notre univers, les événements vont probablement chambouler vos connaissances du *Wizarding World*. Ce qui va se dérouler durant le GN n'est que le fruit de notre imagination débordante mise en spectacle par vous, les joueurs.

Nous avons intentionnellement secoué les fondements de l'univers de Harry Potter. Si vous n'avez jamais participé à nos jeux auparavant, sachez que nous prenons le jeu au sérieux. Il y aura de véritables enquêtes et de vraies histoires de cœur, comme dans tous les GN, mais avec une bonne dose d'humour et d'autodérision.

En d'autres termes, bien que l'humour et la fantaisie soient présents, nous nous engageons dans un GN sérieux, comportant des thèmes durs, nécessitant un engagement d'interprétation pour être au mieux pour tous.

Plan des lieux et zones



Extérieurs et délimitation des zones

Le jeu Adulte aura lieu dans une partie du château indiqué Zone RP en ROUGE. Le jeu Enfant de l'après-midi aura lieu dans la zone Enfant. Les enfants se joindront aux adultes pour quelques moments-clefs comme les repas.

Le PMU est accessible via la cour sous un porche.

Le pigeonnier (rond blanc) est accessible en journée aux adultes. Après 20h, il sera réservé à la quête Enfants (grands). Entre la zone RP et la zone enfants, il y a une maison avec des habitants dedans : nous vous conseillons d'éviter cette zone afin de ne pas les déranger. Les éléments de jeu et indices sont tous placés à l'intérieur des zones de jeu.



Le château - lieu EN JEU

Le château de Thouaré sur Loire est le lieu principal du jeu. Il est habité par ses propriétaires : les zones accessibles aux joueurs et à l'équipe sont limitées. Nous mettrons du balisage pour clarifier la situation.

Les zones au delà de la rubalise n'existent pas pour les personnages. Les joueurs ne doivent pas s'y rendre non plus.

Les toilettes et les chambres, dans la partie EN JEU, sont des zones en jeu.

Le château de Thouaré, est, dans le cadre du jeu, la demeure des Marquis de la Tribouille. Les joueurs incarnant les personnages membres de cette famille sont donc chez eux en jeu : les chambres sont les leurs.

Les joueurs incarnant le personnel de maison se trouvent sur leur lieu de travail.

Tous les autres personnages sont des invités : pour savoir si vous pouvez aller dans telle ou telle pièce... demandez-vous ce que votre personnage ferait.

En début de jeu, les personnages invités auront libre accès au rez-de-chaussée et aux extérieurs. Les personnages qui habitent ou travaillent dans le château ont accès au premier étage. L'ouverture de ces accès dépendra des actions des personnages.



Le PMU "Le Pégase"- Lieu EN JEU Ouvert de 17h à 22h

La zone en jeu «PMU» est la reconstitution, sous une alcove du château, d'un petit bar de campagne. C'est une zone en jeu. L'espace est dédié au RP et aux échanges.


Bienvenue au PMU Le Pégase, un lieu unique à la croisée des mondes Moldu et magique, servant de vitrine discrète pour protéger le château de la Famille de la Tribouille des regards indiscrets.

Tenu avec passion par Jean-Michel Blaireau, l'atmosphère du PMU Le Pégase est résolument française, empreinte de charme et d'authenticité. Ici, amis sorciers, Moldus et Cracmols se rassemblent en toute harmonie, dans un cadre accueillant et convivial où magie et quotidien se mêlent en toute simplicité.

Le nom du PMU Le Pégase est un clin d'œil aux amateurs de Ricard qui, à des heures tardives, croient apercevoir des chevaux ailés. En franchissant ses portes, vous découvrirez une ambiance chaleureuse où chacun peut s'installer avec ses amis autour d'une bière fraîche ou d'un bon spiritueux. Les conversations vont bon train, qu'il s'agisse de partager des histoires de quêtes épiques, de créatures fantastiques ou simplement de refaire le monde.

Pour divertir ses clients, le PMU propose une variété de jeux de bar.

Le PMU Le Pégase est bien plus qu'un simple bar ! C'est un lieu où chaque visiteur peut créer des souvenirs inoubliables autour d'une bière bien fraîche. Alors, n'hésitez plus, venez partager des moments magiques et mémorables !



«On en parle, on va au PMU se prendre un pot ?» : une invitation **irrésistible** pour tous ceux qui aspirent à l'aventure, à la romance et à l'amitié.



L'esprit des règles chez *Mondes Parallèles*

«On s'amuse plus quand on s'amuse !»

(Grand Ancien de l'Association.)

- 1. FAIR PLAY :** Le grandeur nature (GN) repose avant tout sur le fair play. Les règles établissent un cadre commun et générique dont vous comprendrez facilement la logique. Le seul arbitre est la bonne foi des participants. Si quelqu'un semble tricher, plusieurs explications sont possibles : peut-être que son personnage lui permet de faire cette action, peut-être a-t-il mal interprété une règle, ou peut-être s'agit-il vraiment de triche. Peu importe, saisissez l'opportunité, et faites du beau jeu avec ce qui vient de se produire.
 - ▶ **Ouverture aux propositions :** Même si nous avons écrit des feuilles de personnages, il peut manquer des éléments pour créer du lien. Si un joueur propose de créer ce lien, dites oui ! Par exemple, si un joueur vous propose de raconter une anecdote sur votre adolescence à Poudlard, improvisez et construisez ensemble !
- 2. ROLEPLAY :** Les règles sont conçues pour favoriser le role play et rendre les joueurs autonomes afin qu'ils ne dépendent pas constamment des réponses des organisateurs. Nous avons tous vécu ces moments de solitude où l'organisateur de notre quête était trop occupé pour répondre à nos questions !
 - ▶ **Ateliers pré-GN :** Des ateliers sont prévus avant le GN pour vous échauffer et vous plonger dans le jeu.
- 3. AUTONOMIE et LEGERETE :** Dans ce GN, la résolution est basée sur les énigmes, les enquêtes et les relations entre personnages. Le jeu est très court : nous allégeons au maximum les règles et le *game-play*. La magie est présente pour le plaisir mais ne sera jamais la solution. Les réponses sont à chercher. Vous êtes autonomes. Nous ne fournissons pas de liste de sorts : nous vous faisons confiance pour limiter l'usage des maléfices et sortilèges et, surtout, pour ne pas inventer tout et n'importe quoi. Aucun rituel n'aura lieu pour sauver le monde.
 - ▶ **Bullet time :** Lorsque le bullet time est déclenché, prenez vos plus belles poses en ralentissant vos mouvements. Profitez-en pour faire voler le chapeau du voisin ou réaliser des cascades en toute sécurité.



Important : Les règles sont également établies pour votre sécurité. Elles permettent, à tout moment, d'exclure un individu qui présenterait un risque pour les autres joueurs.



Jouer moldu ou sorcier

En termes de temporalité, nous nous situons 26 ans et demi après la mort de Tom Jedusor (Lord Voldemort) et la bataille de Poudlard.

Le monde et la technologie ont évolué fortement pour les Moldus, et assez peu pour les Sorciers. En effet, tous les besoins des Sorciers étaient déjà satisfaits notamment sur la communication instantanée de type visio grâce à la magie des cheminées, la téléportation, l'envoi de communications sécurisées... Les Sorciers n'éprouvent pas de besoin d'évoluer et assez peu d'innover.

Les interprètes de **personnages moldus ou cracmols** seront donc autorisés à disposer de leur smartphone, comme ils l'auraient eu en participant à une soirée en 2024. À l'inverse, les Sorciers n'ont pas de smartphone ! Leur personnage n'en a pas et n'en aura jamais besoin. Et n'a aucune idée de ce que cela peut être.

Cas particuliers

Pour les sorciers nés dans une famille moldue, à partir du moment où ils ont fait le choix de vivre dans le monde magique, ils ont de vagues connaissances de ce qu'il se passe dans le monde Moldus. Ils connaissent certains objets mais ne sont pas aptes à les utiliser.

Pour les plus "jeunes" personnages sorciers nés moldus qui savent tirer profit des deux mondes, sachant aussi bien utiliser internet que les sortilèges. Cela ne s'applique pas aux enfants. Seuls les 16 ans et plus sont autorisés à avoir leur smartphone durant le jeu. Les 12 ans et moins doivent le laisser aux parents.

En dehors de l'exemple du smartphone, il existe de nombreuses situations où les sorciers seront naïfs ou maladroits. Nous vous demandons d'oublier ce que vous savez en tant que joueurs pour imaginer ce que ne sait pas votre personnage.

Les personnages "moldus" seront perdus pour les quêtes et enquêtes magiques.

Les personnages sorciers seront perdus pour les quêtes et enquêtes non magiques.

Et pour autant les 2 parties auront sûrement des occasions de se serrer les coudes pour faire avancer leurs histoires. Nous avons volontairement scénarisé la porosité entre les deux mondes pour que chacun puisse s'amuser.

Voici quelques exemples pour lesquels les sorciers seront totalement incompetents :

- ▶ **Charger un smartphone** : le manoir est équipé d'électricité mais les sorciers n'y comprennent rien.
- ▶ **Discussion sur l'état de l'économie et des dettes publiques, taux d'intérêts** : les sorciers passent tous par Gringotts et n'ont pas de monnaie virtualisée, ni de Bitcoin ni quoi que ce soit d'approchant. Leur vision du commerce est binaire : objet contre or (Gallions, Mornilles, Noises [1G=17M=493N=10€]).
- ▶ **Faits divers** : la plupart du temps, ils n'ont rien suivi, les sorciers des petites ou grosses affaires moldues du type DSK ou famille royale anglaise...
- ▶ **Élections, politiques, manifestations** : ok, les sorciers ont perçu que ça chauffait à droite ou à gauche mais bon, ils ne sont pas impactés.

En d'autres termes, il est tout à fait cohérent dans ce monde qu'un moldu arnaque totalement un sorcier en jouant sur la méconnaissance de celui-ci du droit des contrats ou autres montages de sociétés écrans. Et à l'inverse, les moldus sont particulièrement vulnérables dans un bal rempli de sorciers et de créatures magiques... Sachant qu'ils ne voient pas la plupart d'entre elles !

En bref

	Sorcier	Moldu et Cracmol
Baguette magique	Oui	Non
Smartphone	Non	Oui
Ressources internet	Non	Oui
Objets magiques	Oui	Non
Perception des créatures magiques	Oui	Oui, si guidé par un sorcier
Connaissances bancaires	Non	Oui
Bases scientifiques	Non, sauf études spécifiques	Oui

Sécurité générale

Au secours je suis perdu !

Contactez ces numéros en cas de soucis :

- ▶ **numéro de Graziella :** 06 62 84 13 57
- ▶ **numéro d'Eric :** 06 64 27 23 70
- ▶ **numéro de Sarah :** 06 50 46 93 91

Contactez ces numéros en cas d'urgence :

- ▶ **Urgences médicales :** 15 - SAMU
- ▶ **Urgences feu :** 18 - Pompiers
- ▶ **Urgence danger :** 17 - Police

PRÉCISION SUR L'ALCOOL ET LES STUPÉFIANTS : ILS SONT INTERDITS SUR LE JEU.

Précision sur l'éclairage extérieur

Nous vous conseillons de vous munir d'un système d'éclairage mobile si vous comptez partir à l'aventure, tel que lampe frontale, lampe de poche (limitez les lumens pour les yeux de chacun, s'il vous plaît). Pour les moldus, votre «lampe de poche» de smartphone est en jeu. Pour les sorciers, le sortilège «Lumos» est votre ami, interprété par une lampe de poche de faible intensité tenu avec la baguette magique. Pour vous permettre de retrouver votre chemin, nous avons placé des balises lumineuses.

Précision sur les portes

Pour des raisons évidentes de sécurité, il est interdit de bloquer des portes physiquement. Une porte ne peut pas être verrouillée «pour de vrai» et il n'est pas possible de s'enfermer dans une pièce. Pour les sorciers, si une serrure résiste à Alohomora par exemple, c'est qu'il faudra trouver un autre moyen magique pour l'ouvrir. La force brute est interdite sur ce jeu.



Règles de sécurité émotionnelle

Le GN accueille des nouveaux joueurs, des débutants, des adolescents et des enfants de 8 à 12 ans. Les 16-18 ans sont intégrés aux quêtes des adultes. Les plus jeunes seront encadrés par des orgas et PNJ dédiés. Nous comptons sur tous les participants pour accueillir et accompagner les nouveaux dans les bonnes pratiques de respect de tous.

Zone sécurisée


Tout participant peut ressentir le besoin de sortir du jeu et de s'isoler. Une zone sera réservée à cet usage. Elle vous sera indiquée sur site, dans le cadre des ateliers pré-jeu. Cet endroit est également dédié à l'attente des secours, le cas échéant. Le jeu est strictement interdit dans cet endroit.




Principes généraux dans les interactions entre personnes humaines sur le jeu

- ▶ **Ecoute active** : Les participants s'engagent à écouter activement les signaux et les mots de leurs partenaires et à y répondre de manière appropriée.
- ▶ **Respect du Consentement** : Le consentement est primordial. Aucune action ne doit être entreprise sans le consentement explicite et continu de tous les participants concernés. Le respect du consentement et l'écoute active s'inscrivent dans le calibrage de scènes à forte intensité que les participants peuvent souhaiter préparer.
- ▶ **Absence de Jugement** : Il est essentiel de créer un espace où chacun se sent en sécurité pour exprimer ses besoins émotionnels sans craindre d'être jugé.
- ▶ **Aide et Soutien** : Les participants doivent s'engager à offrir leur soutien et leur aide à toute personne qui en exprime le besoin, dans la mesure de leurs capacités.
- ▶ **Confidentialité** : Ce qui vous est partagé doit être considéré comme confidentiel.


Techniques de méta-communication



Ces outils permettent de s'assurer du bien-être des autres participant en limitant la sortie du jeu. Merci de les utiliser et d'y répondre lorsqu'ils vous sont adressés. Les interactions entre les personnages peuvent être dures, conflictuelles, sectaires, injustes. Les interactions entre les joueurs doivent être bienveillantes, attentives et respectueuses. Pour marquer la différence, utilisez les techniques de méta-communication.

- 
- ▶ **«OK» et «Pas OK»** : Les participants peuvent utiliser des signaux manuels ou verbaux pour indiquer s'ils se sentent à l'aise ou non avec une situation. Par exemple, lever le pouce pour «OK» et croiser les bras sur la poitrine pour «Pas OK».
 - ▶ **«Tu peux y aller » ou «Stop»** : Des mots simples peuvent être utilisés pour donner le consentement ou indiquer l'arrêt immédiat d'une activité.
 - ▶ **PARASOL le «mot de sécurité» ou «safeword»** : Ce mot est décidé et a pour objectif d'arrêter en urgence une situation, même si les signaux précédant semblaient indiquer le contraire. Si un participant glisse «parasol» dans une phrase ou scande ce seul mot, la situation doit stopper impérativement. Ce mot doit être respecté sans question d'un côté ni justification de l'autre.

Interactions physiques entre personnages



Dans la ligne des principes précédents et de la note d'intention, les interactions de type bisous, câlins et autres sont à éviter. Aucune agression au soi-disant motif du jeu ne sera tolérée. Le droit français s'applique durant le jeu et à tous les participants.

Généralités



Les grandes questions

Ce que savent faire tous les Moldus, Cracmols et sorciers.

Langues et Traductions

Un sort Polyglottus sera lancé avant le bal sur tout le domaine, tous les personnages parlent donc français pour 24h.

Objets, livres et documents

Les objets (livres, documents, etc.) pourvus d'une étiquette avec le logo de Mondes Parallèles sont des éléments de jeu prévue par l'organisation

Les objets qui ne portent pas de marque sont des éléments de décor en jeu et appartenant aux propriétaires des lieux. Ils sont donc inutilisables et sans intérêt pour votre personnage.

Les livres ne sont pas fractionnables (aucune feuille ne peut être enlevée) et peuvent être fragiles.

Drogues, les poisons, les antidotes, les potions et les médicaments

Elles peuvent se présenter sous différentes formes (liquides, solides, gaz...), elles sont contenues dans un récipient (flacon, boîte...) sur lequel se trouve une étiquette décrivant le nom du produit et ses effets.



Système monétaire

Généralités

Dans notre jeu, nous avons décidé de ne pas introduire de système monétaire. En dehors du PMU, le scénario est peu propice aux relations commerciales. Nous préférons laisser les joueurs gérer leurs ressources de manière autonome, ce qui encourage le roleplay.

Quand un personnage souhaite acquérir un objet convoité, il doit faire face à un choix simple :

- ▶ **soit il a les ressources nécessaires pour l'acheter,**
- ▶ **soit il doit demander à quelqu'un d'autre de régler à sa place.**



Cette approche favorise un roleplay riche, où les joueurs doivent évaluer leur situation financière, négocier avec d'autres personnages et trouver des solutions créatives pour obtenir ce qu'ils désirent. Chaque transaction devient ainsi une occasion d'interaction sociale, où les liens entre les personnages peuvent se renforcer ou se fragiliser en fonction de leurs choix et de leurs actions. En fin de compte, cette absence de système monétaire met en avant les compétences de négociation et la dimension sociale du jeu, offrant ainsi un terrain propice à des interactions variées et stimulantes.

Pas d'inquiétude pour les quelques marchands et clients : Jean-Michel, Céline ou Abby créeront des ardoises !

Exemple de revenus

les plus riches = famille de nobles, célébrités : un achat à 10 000 gallions paraît facile

riche = célébrités, bourgeois, familles à patrimoine honorable : un achat à 2500 gallions est réalisable

moyens = enquêteurs, artisans, professeur : un achat à 250 gallions demande un effort

faible = employés de la tribouille, sans revenus : un achat à 50 gallions demande un effort important






Mise en scène des scènes d'action : Bullet time!

Qu'il soit magique ou non, un combat ou une altercation physique déclenchent le bullet time !

Lorsqu'une personne déclenche le "bullet time", que ce soit par magie ou non, tous les individus présents dans la pièce (ou à proximité à l'extérieur) se retrouvent dans un état de ralenti. Cela signifie que leurs mouvements sont considérablement ralentis, à la manière des scènes emblématiques de films comme "Matrix", "Max Payne" ou encore les films de John Woo.

Voici les règles principales du "bullet time" :

- 
- ▶ **Lorsqu'une personne annonce clairement "Bullet Time !" en sortant sa baguette magique ou ses poings, le mode est activé.**
 - ▶ **Les personnes concernées doivent bouger et parler au ralenti.**
 - ▶ **Le "bullet time" s'applique également aux personnes qui entrent dans la pièce ou la zone après son activation.**
 - ▶ **Si une personne quitte la pièce, elle n'est plus affectée par le ralenti.**
 - ▶ **Le "bullet time" prend fin lorsque la situation se calme et que toutes les personnes reprennent leur voix normale.**

Sorciers, merci d'incanter vos sorts au ralenti et, ainsi, de laisser l'opportunité aux «non mages» de vous désarçonner :-)
Profitez de cette opportunité pour mettre en avant vos talents de rôle play et de cascadeur !


Bagarres !


Le scénario étant orienté "Enquêtes et mystères", la bagarre n'est pas au premier plan. Il se peut que vous ayez besoin d'assommer, ligoter, mettre KO, immobiliser... Ces éléments se joueront sans règle. Aucun game-play ne sera détaillé pour les bagarres. Elles sont purement RP, de même que leurs effets (cf. les 2 paragraphes suivants).

Toutes interactions de ce genre débute par un calibrage entre les deux protagonistes qui valident les résultats de la rixe, puis déclenchée par le bullet time pour permettre de faire de belles scènes en toute sécurité et délecter nos photographes de vos plus belles poses.

Pour vous défendre, le roleplay avant tout !

Pour vous guider dans votre roleplay de bagarre, voici des exemples modestes :


- 
- ▶ **Vous êtes sportif, aventurier, aurore** : il faut par 5 personnes pour vous mettre KO
 - ▶ **Vous avez agent du ministère, professeur, lycéen** : il faut 3 personnes pour vous mettre KO
 - ▶ **Vous incarnez un artiste plutôt faible physiquement** : une seule personne peut vous mettre KO.



Certains personnages sont sous couverture. Une simple bagarre ne doit pas éventer la couverture : au moment du calibrage, nous vous demandons de vous croire sur parole les uns et les autres. Si Jean-Fred veut que son personnage attaque celui de Josiane, il commence par l'indiquer à Josiane. Jean-Fred pensait que ça serait super simple car le personnage de Josiane dit être serveuse au PMU. Sauf qu'elle n'est pas que cela. Elle indique donc que son personnage va faire une belle esquive et Jean-Fred en tirera un indice. Jean-Fred, en bon joueur, ne demandera pas de justification à Josiane et ne viendra pas demander un arbitrage Orga. De son côté, Josiane n'abusera pas ! Si Jean-Fred revient à l'assaut avec l'aide de Marcel et Ghislaine, Josiane se laissera battre élégamment dans des poses magistrales du bullet time.

Représentation des blessures physiques du personnage

Pour montrer que vous êtes blessés, vous avez dans vos enveloppes-joueurs des bandes à disposer bien visiblement sur vos blessures.

- 
- ▶ Vous avez été blessé, vous mettez une bande.
 - ▶ Vous avez été blessé une deuxième fois et n'avez pas été voir un infirmier/Guérisseur etc. vous mettez deux bandes.

Seul un soignant moldus ou sorcier peut soigner une blessure, voir le paragraphe en page 14

Effets supplémentaires des bagarres

Les effets découlent d'une décision construite entre les deux protagonistes

- ▶ **Assommer** : Correspond à «mettre KO» le blessé perd connaissance pendant cinq minutes.
- ▶ **Pousser épaules/ ventre** : le blessé perd connaissance pendant cinq minutes et ne peut plus courir pendant 5 min après son réveil .
- ▶ **Blessure Bras (droit ou gauche)** : le blessé tombe au sol. Il ne peut plus utiliser son bras blessé pendant le s'il n'est pas soigné.
- ▶ **Blessure Jambes (droit ou gauche)** : le blessé tombe au sol. Il ne peut plus courir pendant le reste du GN s'il n'est pas soigné mais peut agir de nouveau en boitant par exemple.

Mort du personnage ... ?

Il n'est pas prévu de faire mourir les personnages. Il n'y a pas de personnages de remplacement. Le GN sera suffisamment intense en intrigues et événementiels pour vous faire mourir...de fatigue !

Les duels magiques

Le duel magique est un moment particulier du jeu, où les joueurs vont souhaiter faire un face à face (avec présence d'arbitre) autorisé. Dans ces duels, ce sont les baguettes officielles fournies par le ministère qui sont utilisées. Tout le monde sait que Ernie MacMillan est l'arbitre officiel nommé par le Ministère. Il a les baguettes autorisées à sa disposition. Il faut passer par Ernie pour effectuer un duel autorisé, donc sans risque d'arrestation par tout Auror présent !

Dans le *Wizarding World*, la notion de puissance des sorciers est récurrente. Par exemple, Hermione est peu puissante mais très académique : elle réussit quasiment toutes ses incantations mais les résultats sont faibles. Harry, au contraire, est peu académique (il doit beaucoup s'entraîner) mais très puissant : les résultats sont peu maîtrisés mais explosifs. Après l'annonce de son incantation, le joueur annoncera un niveau de puissance allant de 1 à 3. Cette information est sur votre feuille de personnage et vise à l'interprétation des effets : un "Stupefix" à 1 vous paralyse. Un "Stupefix" à 2 vous paralyse et vous tombez au sol, tout saucissonné. Un "Stupéfix" à 3 vous jette 3 mètres plus loin, et vous paralyse tout saucissonné.

Si vous entendez un chiffre supérieur à 3, c'est que l'interprète en a été autorisé par l'organisation à des fins dramatiques. Fuyez.

Règles de Duel Magique

▶ Préparatifs

1. Nombre de joueurs : 3
 - 2 duellistes
 - l'Arbitre officiel
2. Détermination du Premier Attaquant : Les deux protagonistes demandent un tirage au sort par lancé de pièce (pile ou face). Ernie effectue le tirage au sort et détermine l'attaquant du premier tour.
3. Les deux protagonistes vont définir leur stratégie, chacun de son côté. Ils peuvent consulter leurs alliés : c'est la phase de préparation mentale et tactique, purement roleplay ou d'interprétation.
4. Les protagonistes remettent leurs stratégies respectives à l'Arbitre. Cette stratégie contient :
 - A. Le chiffre parié pour la phase 1 (d'un côté pour attaquer, de l'autre pour défendre) et le sort lancé pour l'attaque.
 - B. Le nombre parié pour la phase 2 (attaque et défense) et le sort lancé pour l'attaque par le défenseur de la phase 1;
 - C. Le chiffre à devenir pour l'attaque et la défense, ainsi que le sort lancé pour l'attaquant de la phase.
 - D. Calibrage Hors-Jeu du duel : Ernie analyse les deux stratégies sans les révéler aux protagonistes. Il va ensuite décrire le duel que les joueurs protagonistes vont interpréter. Etant préparé, le duel ne doit pas nécessairement être en bullet time.

Exemple 1 : l'attaquant en phase 1 devine juste le chiffre du défenseur et avait lancé Stupefix. Dans ce cas, Stupefix touche de plein fouet et le duel est terminé.

Exemple 2 : Le score a un écart d'un point. Stupefix frôle et le défenseur est blessé, mais pas stupefixé. Ernie lui dira donc de feindre une blessure au bras à l'issue du tour 1.

Nous comptons sur le fair play pour que ces duels soient beaux et agréables pour tous :-)

► Déroulement du Duel

1. Tours de Jeu :

- Les joueurs jouent à tour de rôle. Chaque joueur peut lancer jusqu'à 3 sorts durant le duel.
- Chaque joueur lance 1 sort par tour.
- Le but est d'obtenir le maximum de points pour être déclaré vainqueur.

2. Choix des Chiffres / Phase de paris :

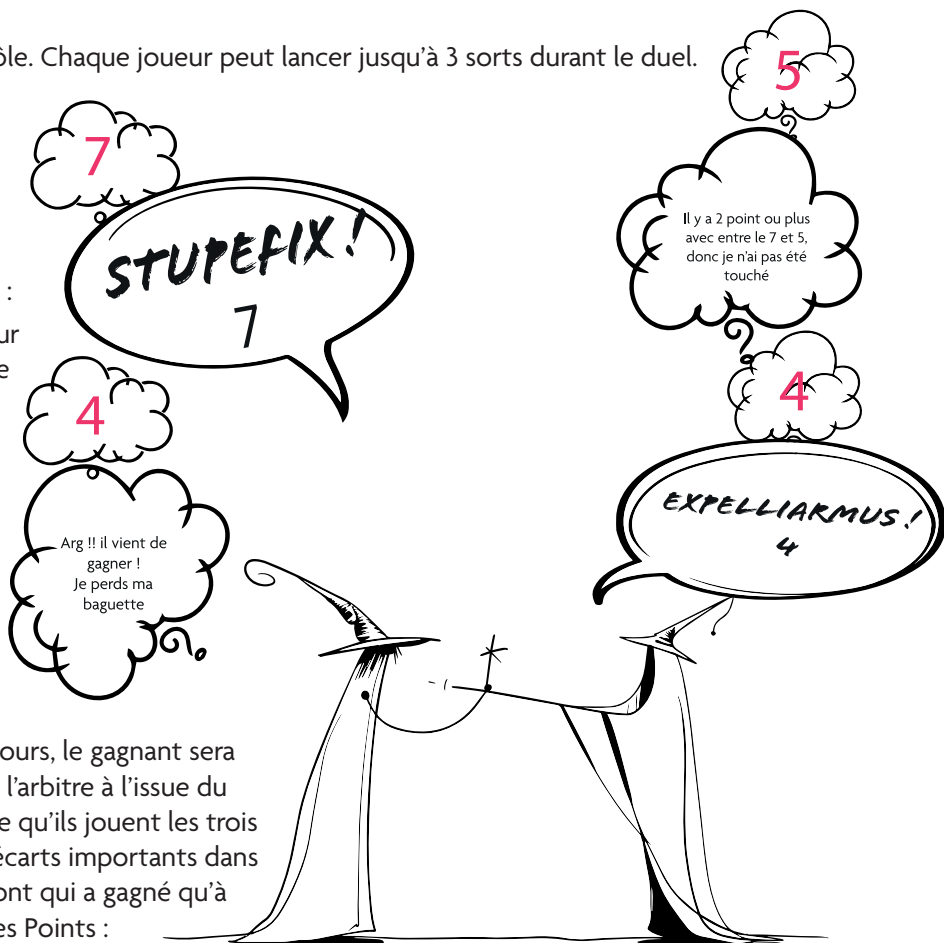
- Avant d'attaquer, chaque joueur pense secrètement à un chiffre entre 1 et 10.

3. Annonce du Sort :

- L'attaquant annonce le nom du sort qu'il souhaite lancer (le chiffre a été confié à l'arbitre)
- Le défenseur agit selon le calibre réalisé avec l'arbitre.

4. Si et seulement si le duel atteint 3 tours, le gagnant sera défini par les scores et annoncé par l'arbitre à l'issue du duel. Les duellistes savent à l'avance qu'ils jouent les trois tours et savent aussi s'il y a eu des écarts importants dans leur phase de paris. Mais ils ne sauront qui a gagné qu'à l'annonce finale par Ernie ! Calcul des Points :

- Si les deux chiffres sont identiques, l'attaquant gagne 3 points.
- S'il y a une différence de 1 entre les chiffres, l'attaquant gagne 2 points.
- S'il y a une différence de 2 ou plus, l'attaquant ne marque aucun point.



Pour le fluff des duels, une petite liste des sorts habituels

- | | |
|------------------|--|
| 1. Expelliarmus | Sortilège de désarmement |
| 2. Stupefix | Sortilège de stupeur |
| 3. Protego | Sortilège de protection |
| 4. Impedimenta | Sortilège d'entrave, il permet de ralentir les choses ou les personnes |
| 5. Rictusempra | Sortilège de chatouillis |
| 6. Incarcerous | Sortilège d'immobilisation |
| 7. Poisson globe | La personne se met à gonfler et à avoir des jolis points sur tout le corps et fais le bruit du poisson |
| 8. Patafix | Bourrasque de vent qui plaque et maintien au mur tout ce qui se trouve devant soi |

Les sorts de protection ne sont pas autorisés pour le duel : le système repose sur les paris. Nous prenons cette décision pour maintenir les règles les plus légères possibles. C'est un défi pour un GN impliquant la magie !

«Protego» peut être lancé aux autres moments du jeu.

** vous trouverez dans les dernières pages de ce livret deux exemples de sorts que vous avez créé pour nous**

Système de compétences

Que votre personnage soit un héros ou un couard, vous voudrez toujours qu'il réussisse ses actions. Si certaines actions comme marcher, courir, parler ou voir peuvent être accomplies automatiquement, d'autres nécessitent l'usage de compétences spécifiques.

Les compétences sont assorties d'un niveau d'expertise croissant : **ignorant, débutant, amateur et chevronné**. Les compétences d'un personnage sont précisées dans sa fiche et lui permettent d'avoir les informations correspondantes aux connaissances de votre personnage.

Les compétences peuvent varier durant le jeu en fonction des documents ou objets qu'il possède. Certains accessoires de jeu permettent d'augmenter les compétences tant qu'ils sont en possession d'un personnage et utilisés par lui.

Certains objets nécessitent de disposer de la compétence appropriée pour les utiliser. Par exemple, il est nécessaire d'être physicien niveau chevronné pour utiliser l'accélérateur à particules. Ces objets sont signalés par une gommette sur laquelle est inscrite l'initiale de la compétence obligatoire. Ils sont accompagnés d'une notice courte précisant l'influence éventuelle des différents niveaux d'expertise.

Le système est simple : le personnage sait faire, ou ne sait pas faire.

NB : Il existe des capacités spéciales. Si votre personnage en est pourvu, cela est précisé dans sa fiche.

Liste des Compétences Mixtes

Soigner les personnages (Soi)

Si vous êtes soignants, vous pouvez soigner tout le monde, sorciers comme sans pouvoirs. Les soins sont «mixtes» : les sans-pouvoirs peuvent recevoir des soins magiques et réciproquement.

Compétence Base de Données (BdD)

Les joueurs, avec cette compétence, peuvent faire appel à des informations complémentaires. Celles-ci sont préécrites par les scénaristes.

Les Sorciers font appel au Ministère des Affaires Magiques. Les Moldus font appel aux bases de données de la police.

► Sorciers et Cracmols

Cillian Marble est à la tête de la Coopération Magique Internationale. Suite aux récents événements, il a désigné Morphea Whiteclaw en tant qu'archiviste incorruptible. Pour solliciter une information auprès de Morphea, les joueurs déposent leur demande dans la boîte aux lettres. Cette demande se rend magiquement au Ministère.

Seule Morphea la consulte et seule Morphea y répond. Cette information est fiable. Le nombre de réponses globales de Morphea est limité. Morphea ne répond pas à tout le monde, vu ses habilitations et sa mission.

Les réponses de Morphea arriveront au demandeur par chouette, sous forme de pli magique et seront soumises à interprétations.

► Moldus

Les différents agents moldus recevront, dans leur enveloppe en début de jeu, une information sous forme de QR Code leur permettant, via smartphone, d'accéder aux bases moldues. Ils devront fouiner s'ils souhaitent réaliser des synthèses pertinentes et coopérer : selon les métiers de chacun, les accès ne seront pas les mêmes !

Les bases de données moldues peuvent être piratées. Les règles de «hack» seront données spécifiquement aux joueurs concernés.

Liste des Compétences pour les Sorciers

Arthimancie (Ar),

- ▶ **Discipline à mi chemin entre les mathématiques et la divination.** Donne accès à des indices en jeu.

Histoire de la Magie (Hmag),

- ▶ **Connaissance du monde magique et de ses figures célèbres.** Donne accès à des savoirs permettant d'interpréter et comprendre les situations en cours.

Défenses contre les Forces du Mal (Dfm),

- ▶ **Connaissance auout des créatures magiques, sorts et phénomènes considérés comme maléfiques par la communauté internationale des sorciers.** Permet également de connaître les mécanismes de défense spécifiques.

Potions (Po),

- ▶ **Permet d'identifier les potions.** Permet de créer des potions à partir du matériel adéquat.

Biologie magique (BioM)

- ▶ **Permet de connaître, identifier et utiliser les organismes vivants type végétaux.** Permet de connaître l'écosystème des créatures magiques et leur équilibre. Permet de reconnaître les infections fongiques et autres parasites.

Analyse d'enchantement (AEn)

- ▶ **Permet d'identifier qu'un objet est enchanté.** Permet de connaître la nature et l'usage de l'objet. A haut niveau, permet d'identifier l'enchanteur et ses intentions.

Légitimancie et occlumancie (Le-Oc)

La Légitimancie est l'art de lire dans l'esprit d'une autre personne, tandis que l'Occlumancie est la discipline qui permet de protéger son esprit contre ces intrusions. Dans ce jeu, cette règle vise à créer des interactions mentales intenses et dramatiques entre les personnages, tout en maintenant un équilibre de jeu et en respectant le consentement des joueurs.

Cela permet de préserver son intégrité psychique et émotionnelle dans toutes les circonstances.

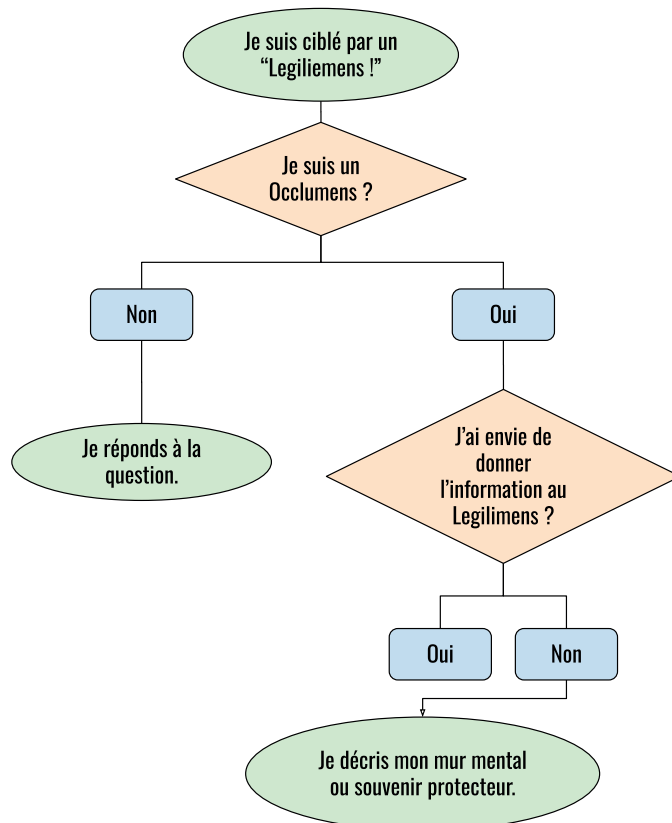
La légitimancie a deux sources : *Wizarding World*

- un don de naissance, comme Queenie dans Les Animaux Fantastiques, qui est envahissant et difficile à contrôler;
- un sort complexe à apprendre et nécessitant une grande maîtrise, comme Rogue dans la saga Harry Potter.

L'occlumancie est un apprentissage long et ardu, que peu de sorciers savent pratiquer.

Magizologie (Maz)

- ▶ **Ignorant** : ne fait pas la différence entre une licorne et un Abraxan par exemple.
- ▶ **Débutant** : connaît les bases, peut soigner une blessure, une créature magique. Dix minutes sont nécessaires pour effectuer les soins sur la partie du corps qui redevient «saine».



- ▶ **Amateur** : Faire un prélèvement sur un organisme vivant et le conserver dans de bonnes conditions (éprouvette). Un magizoologiste amateur peut soigner plus de deux blessures sur une créature magique. Dix minutes sont nécessaires pour effectuer les soins sur les parties du corps qui redeviennent «saines»
- ▶ **Chevronné** : peut utiliser un laboratoire pour faire une expérience. Un magizoologiste chevronné peut soigner plusieurs blessures sur une même victime qu'elle soit une créature magique ou une personne. Quinze minutes sont nécessaires pour effectuer les soins sur les parties du corps qui redeviennent «saines».

Métamorphages/Polynectar*

Il se peut que vous voyiez des personnages avec le même visage mais des cheveux changeants. Dans ce cas, ces personnages incarnent

- Soit un métamorphomage,
- Soit un sorcier ayant utilisé du Polynectar pour prendre l'apparence de quelqu'un d'autre.

Le visage du personnage copié sera sur le badge porté par le métamorphe.

Pour améliorer l'immersion et le plaisir de jeu, jouez le jeu et laissez-vous berner par ces transformations. Acceptez ces changements d'apparence comme réels dans le contexte du jeu, même si vous reconnaissez l'interprète. Cela permet de préserver le mystère et l'intrigue autour des identités et des déguisements dans l'univers magique.

Utilisation de la Magie

Pour plus de jouabilité, nous vous laissons libres de jouer de la magie. Prenez en compte votre personnage, son histoire et ses combats magiques etc. Le personnage peut réussir ses lancers de sorts, les rater volontairement ou involontairement, les rater magistralement. Le but est que votre action serve le "moment" du GN !

Les sortilèges sont donc en réussite quasi automatique au niveau des règles mais nous comptons sur votre rôle-play pour des échecs organisés en vue de servir le jeu de tous.

Voici quelques exemples d'équilibrage, pendant le jeu, pour vous donner quelques repères :

- Apprenti sorcier (lycéen) : rate 1 fois sur 2 son sort
- Sorcier adulte "lambda" : rate 1 fois sur 3 son sort
- Sorcier adulte (qui a vécu la Bataille de Poudlard) ou professeur dans une Académie ou Auror : rate 1 fois sur 4 son sort
- Sorcier doué et expérimenté (de plus de 50 ans) : rate 1 fois sur 5 son sort

Liste des Compétences pour les Moldus

En complément de cette liste de compétences, il existe des capacités spéciales. Si votre personnage en est pourvu, cela est précisé dans votre fiche.

Archéologie Histoire (A)

Étude des sociétés anciennes à travers leurs vestiges matériels, tels que les artefacts, les structures et les écrits historiques.

Occultisme (O)

Connaissance et pratique des arts mystiques et ésotériques

Biologie (B)

Science de la vie et des organismes vivants, couvrant les aspects de leur structure, fonction, croissance, évolution et distribution.

Informatique (I)

Discipline liée à la conception, au développement et à la gestion des systèmes informatiques, incluant la programmation, la sécurité et l'analyse des données.

Bricolage (Br)

Ignorant : connaît la théorie d'un mécanisme simple

Débutant : peut utiliser un mécanisme simple.

Amateur : peut réparer un mécanisme simple et utiliser un mécanisme complexe.

Chevronné : peut utiliser et réparer un mécanisme complexe

Le Guide de l'Investigateur

Lors de cette soirée empreinte de retrouvailles, vous serez introduit à deux catégories distinctes d'enquêteurs : les enquêteurs professionnels assermentés et les enquêteurs officieux, opérant sans accréditation officielle. Chacun d'eux, qu'ils soient sorciers ou moldus, possède des méthodes et des compétences uniques. Voici des conseils issus de professionnels aguerris pour maîtriser l'art de l'enquête.

ENQUÊTEURS OFFICIELS

Sorciers

Les enquêteurs professionnels dans le monde des sorciers sont souvent des Aurors ou des agents des départements magiques. Voici quelques conseils pour incarner ces rôles :

Établir un rapport de confiance :

- Montrez du respect et de l'empathie envers les témoins.
- Pratiquez l'écoute active en utilisant des techniques de communication non verbale (inclinaison de la tête, hochements).

Techniques d'interrogation :

- Posez des questions ouvertes.
- Laissez des pauses silencieuses pour permettre aux témoins de réfléchir.
- Évitez les biais de confirmation en considérant toutes les possibilités.

Utilisation de la magie :

- La mémoire magique peut être altérée. Utilisez des sorts comme «Légilimens» pour aider les témoins à se souvenir avec précision.
- Maîtrisez les sorts de détection et d'analyse pour examiner les indices magiques.

Psychologie des témoins et suspects :

- Soyez attentif aux comportements non verbaux : micro-expressions, gestes, changements de voix.
- Analysez les motivations et les comportements des suspects en comprenant leur psychologie.

Collaboration et expertise :

- Collaborez avec des experts tels que des légilimens ou spécialistes des sortilèges.
- Développez vos compétences par une formation continue et des échanges avec d'autres enquêteurs.

Moldus

Les enquêteurs professionnels moldus, tels que les inspecteurs ou agents de police, suivent également des méthodes rigoureuses :

Établir un rapport de confiance :

- Montrez du respect et de l'empathie envers les témoins.
- Pratiquez l'écoute active en utilisant des techniques de communication non verbale (inclinaison de la tête, hochements).

Techniques d'interrogation :

- Posez des questions ouvertes.
- Laissez des pauses silencieuses pour permettre aux témoins de réfléchir.
- Évitez les biais de confirmation en considérant toutes les possibilités.

Collecte et analyse des preuves :

- Utilisez des techniques modernes de criminalistique pour analyser les indices.
- Soyez méthodique dans la documentation et la préservation des scènes de crime.

Psychologie des témoins et suspects :

- Soyez attentif aux comportements non verbaux : micro-expressions, gestes, changements de voix.
- Analysez les motivations et les comportements des suspects en comprenant leur psychologie.

Collaboration et expertise :

- Collaborez avec des experts en criminalistique et psychologie criminelle.
- Développez vos compétences par une formation continue et des échanges avec d'autres enquêteurs.

INVESTIGATEURS OFFICIEUX

Sorciers

Les enquêteurs officieux sorciers, bien que non affiliés officiellement, jouent un rôle crucial dans la recherche de la vérité :

Connaissance des lois magiques :

- Comprenez les lois magiques en vigueur pour mener vos enquêtes sans enfreindre les règles.

Curiosité et observation :

- Développez une curiosité insatiable pour les mystères.
- Utilisez votre intuition pour repérer les éléments importants.

Réseau et collaboration :

- Construisez un réseau de contacts dans la communauté magique.
- Collaborez avec d'autres enquêteurs non professionnels ou des sources fiables.

Techniques d'interrogation :

- Établissez une relation de confiance avec les témoins par le respect et l'empathie.
- Posez des questions ouvertes et soyez attentif aux signes de nervosité ou d'inconfort.

Analyse et logique :

- Analysez les informations avec logique et rationalité.
- Familiarisez-vous avec les sorts, potions et objets magiques couramment utilisés pour mieux comprendre les indices.

Moldus

Les enquêteurs officieux moldus, souvent des détectives privés ou des amateurs passionnés, apportent une perspective unique :

Connaissance des lois :

- Familiarisez-vous avec les lois en vigueur pour éviter toute violation légale.

Curiosité et observation :

- Développez une curiosité insatiable pour les mystères.
- Utilisez votre intuition pour repérer les éléments importants.

Réseau et collaboration :

- Construisez un réseau de contacts dans la communauté.
- Collaborez avec d'autres enquêteurs non professionnels ou des sources fiables.

Techniques d'interrogation :

- Établissez une relation de confiance avec les témoins par le respect et l'empathie.
- Posez des questions ouvertes et soyez attentif aux signes de nervosité ou d'inconfort.

Analyse et logique :

- Analysez les informations avec logique et rationalité.
- Utilisez les outils disponibles pour recueillir et analyser les preuves.

En incarnant un enquêteur, qu'il soit sorcier ou moldu, officiel ou officieux, vous plongerez dans un univers riche en mystères et en défis. Utilisez ces conseils pour enrichir votre interprétation et explorer les méandres fascinants de la psychologie des témoins, les particularités du monde magique et les subtilités de l'art de l'enquête.

