

Harry Potter RPG

Erratum

Compétence : Métamorphose

En page 155, dans le tableau comparatif des cours et des compétences, on évoque la compétence en Métamorphose, qui n'existe pas dans la liste page 27.

La compétence n'existe pas, en effet et n'a donc aucune raison de se trouver dans ce tableau. Remplacez-la par « Sorcellerie ». Dans le même tableau de la page 155, remplacez toujours « Sortilèges » par « Sorcellerie ».

La progression des Points de Magie

Aucune règle n'indique, bien qu'elle soit annoncée, comment calculer l'augmentation des Points de Magie des sorciers.

Chaque année passée à pratiquer la magie permet au sorcier d'augmenter sa capacité à accumuler l'énergie magique. Ainsi, si on connaît la formule pour calculer le nombre de Points de Magie dont on dispose à onze ans, en première année à Poudlard (p.32), il suffit de lui ajouter 1D6 PM pour chaque année passée à pratiquer la magie. Ainsi, un élève de troisième année ajoutera-t-il 2D6 PM à son total de base. Pour des adultes sortis de l'école depuis de longues années, le calcul devrait être le même, mais tenez compte du fait qu'il faille pratiquer la magie pour s'améliorer dans ce domaine. Si le sorcier se contente de tours mineurs et de vivre comme un Moldu, il y a peu de chances qu'il s'améliore. En ce qui concerne des PNJs, plutôt que de lancer une brouette de dés à chaque rencontre, vous pouvez vous référer au tableau suivant, en le modifiant si

nécessaire pour des personnages hors du commun.

Personnage	PM
Sorcier moyen, jeune adulte	25
Sorcier moyen, homme mûr	35
Sorcier moyen, vénérable	45
Auror, n'importe quel âge	50
Mangemort, n'importe quel âge	55

Les animagi

En page 34, dans l'article concernant les animagi, il est fait mention de règles proposées sur les animagi, mais force est de constater que ces règles ont été oubliées à l'édition. Les voici donc livrées dans leur intégralité.

Les animagi sont des sorciers capables de se transformer en animaux et ce de manière contrôlée, à l'inverse des garous qui eux subissent leur transformation comme une malédiction incontrôlable. Lorsqu'un sorcier se transforme, il conserve les valeurs de son profil humain pour tout ce qui est de son intelligence, de ses connaissances ou de sa mémoire. Par contre, ses données physiques sont modifiées en fonction du nouveau corps. Un sorcier qui se transformerait en moineau serait bien entendu capable de voler, mais serait aussi vulnérable qu'un petit volatile et tout aussi incapable de soulever un poids conséquent. Les sens de l'animagus deviennent par contre ceux de l'animal. Un animagus qui se transformerait en taupe, par exemple, ne verrait pas mieux que l'animal en question. Un autre dont le pouvoir le transformerait en aigle aurait une vue nettement plus perçante que dans son corps humain. Vous trouverez ci-dessous les valeurs physiques et sensorielles des espèces proposées à la création de personnage. Faites preuve d'un peu d'imagination pour imaginer les valeurs

d'autres animaux à partir de celles-là. Il est à noter que les compétences de l'animagus ne sont pas modifiées.

Lorsqu'un sorcier demeure trop longtemps sous sa forme animale, il peut conserver certains tics une fois de retour dans son enveloppe humaine. Un animagus qui se transforme en crapaud trop longtemps peut ainsi tirer la langue par réflexe au passage d'un insecte, ou un animagus habitué à sa forme de rat peut remuer sans cesse du nez pour essayer de percevoir des odeurs de fromage... L'inverse est aussi vrai. Si un animagus laisse son pouvoir de côté pendant trop longtemps, il peut éprouver des difficultés à recouvrer toutes les fonctions de sa transformation. Il est ainsi déconseillé aux animagi volatiles de se lancer depuis un balcon sans avoir un peu pratiqué le vol au préalable...

Moineau

Fo	En	Ag	Ha	Ra	Co	In	Vo	Ch	Pe
1	1	4	2	6	-	-	-	-	5

Attaques :

Bec : 1d4-1

Hibou

Le hibou figure déjà dans le bestiaire. Ne tenez compte que de ses valeurs physiques et de sa Perception. Notez que le hibou voit très bien dans le noir.

Rat

Fo	En	Ag	Ha	Ra	Co	In	Vo	Ch	Pe
1	2	3	2	4	-	-	-	-	4

Attaques :

Morsure : 1d4

Chat

Notez que le chat voit très bien dans le noir et que ses vibrisses, ses moustaches,

agissent comme de véritables antennes pour toute une série d'usages.

Fo	En	Ag	Ha	Ra	Co	In	Vo	Ch	Pe
1	2	4	2	4	-	-	-	-	4

Attaques :

Morsure ou griffe : 1d4-1

Chien

Notez que le flair du chien est légendaire.

Fo	En	Ag	Ha	Ra	Co	In	Vo	Ch	Pe
4	3	3	2	5	-	-	-	-	4

Crapaud

Notez que le crapaud dispose d'une langue collante qu'il peut étendre et utiliser pour saisir des objets.

Fo	En	Ag	Ha	Ra	Co	In	Vo	Ch	Pe
1	1	2	2	3	-	-	-	-	3

Attaque :

Rien de notable.

Hérisson

Notez que quand le hérisson se roule en boule, il dispose d'une armure d'une valeur d'1d4-1.

Fo	En	Ag	Ha	Ra	Co	In	Vo	Ch	Pe
1	2	2	2	2	-	-	-	-	3

Attaque :

Rien de notable.

Couleuvre

Fo	En	Ag	Ha	Ra	Co	In	Vo	Ch	Pe
2	2	2	2	2	-	-	-	-	3

Attaque :

Morsure : 1d4 (non venimeuse)

Âne

Fo	En	Ag	Ha	Ra	Co	In	Vo	Ch	Pe
4	5	3	2	3	-	-	-	-	3

Attaque :

Morsure : 1d4+1

Ruade : 1d6

Cerf

Fo	En	Ag	Ha	Ra	Co	In	Vo	Ch	Pe
5	5	3	2	4	-	-	-	-	3

Attaque :

Bois (1d6+1)

Les familiers

Les animaux familiers proposés en page 42 ne se retrouvent pas tous dans le bestiaire. En fait, ce n'est le cas que du hibou et, par extension, de la chouette. Voici les profils complets pour ces animaux.

Rat/souris

Fo	En	Ag	Ha	Ra	Co	In	Vo	Ch	Pe
1	2	3	2	4	1	3	3	1	4

Compétences :

Corps à corps : 2

Esquive : 2

Observation : 2

Athlétisme : 2

Discrétion : 5

Attaques :

Morsure (2) : 1d4

Chat/petit chien

Fo	En	Ag	Ha	Ra	Co	In	Vo	Ch	Pe
1	2	4	2	4	1	4	3	2	4

Compétences :

Corps à corps : 3

Esquive : 3

Observation : 4

Athlétisme : 4

Discrétion : 3

Attaque :

Morsure/griffe (3) : 1d4-1

Crapaud/grenouille

Fo	En	Ag	Ha	Ra	Co	In	Vo	Ch	Pe
1	1	2	2	3	1	1	1	1	3

Compétences :

Corps à corps : 1

Esquive : 2

Observation : 2

Athlétisme : 2

Discrétion : 2

Attaque :

Rien de notable.

Hamster/cobaye

Fo	En	Ag	Ha	Ra	Co	In	Vo	Ch	Pe
1	1	2	2	3	1	2	2	1	3

Compétences :

Corps à corps : 2

Esquive : 2

Observation : 2

Athlétisme : 2

Discrétion : 5

Attaques :

Morsure (2) : 1d4-1

Caméléon/pogona

Fo	En	Ag	Ha	Ra	Co	In	Vo	Ch	Pe
1	2	2	2	2	1	2	1	1	2

Compétences :

Corps à corps : 2

Esquive : 1

Observation : 2

Athlétisme : 2

Discrétion : 3

Attaques :

Rien de notable.

D'autres lieux magiques ?

En page 182, on promet des lieux magiques inédits, issus de l'imagination de l'auteur. Oubli de ma part. Ils feront peut-être partie d'une prochaine édition du jeu (qui, vu la taille de cet erratum, se justifierait).

Liste de sorts non verbaux ?

En page 93, on promet une petite liste de sorts non verbaux. Elle n'existe pas dans le livre. Peut-être une prochaine fois...

La Baguette de Sureau et les Reliques de la Mort

Ce n'est pas un oubli, mais le livre de base ne décrit pas l'un des objets les plus puissants du monde de Harry Potter : la Baguette de Sureau.

Une légende raconte que trois frères, ayant trompé la Mort, se sont vus récompenser par lui (la mort est de sexe masculin, demandez à Terry Pratchett, il vous le dira) en recevant trois reliques magiques : les Reliques de la Mort. Il y avait la Pierre de Résurrection, la Cape d'Invisibilité et la Baguette de Sureau. Le destin des frères, à l'exception d'un seul, fut tragique. Le possesseur de la Pierre tenta de ramener sa chère et tendre d'entre les morts, mais elle revint froide et sans passion, aussi, il se donna la mort. Le frère qui avait sollicité la Baguette de Sureau remporta bien des duels, mais il fut lâchement assassiné dans son sommeil par un sorcier jaloux qui la lui déroba. Le troisième frère, lui, échappa à la Mort tant qu'il portait sa cape, et lorsqu'il fut bien vieux, il ôta sa cape, en fit don à sa descendance, et laissa la Mort l'emporter. La légende avance que quiconque rassemblera les trois Reliques sera invincible.

La Pierre de Résurrection

Cette pierre offre principalement deux pouvoirs : celui de communiquer avec les morts sans pour autant les faire revenir et celui de ressusciter les défunts, mais qui ne reviennent jamais vraiment en entier, tout au plus sous la forme d'Inféri, des morts-vivants à jamais divisés entre deux mondes. Selon des sources peu fiables, la pierre reposerait quelque part sur le sol anglais, dans une forêt, mais dont l'endroit demeure secret ou inconnu.

La Cape d'Invisibilité

Plus qu'une simple cape d'invisibilité telle que décrite dans le livre de base page 137, la cape que possédait Harry Potter était l'une de ces Reliques. A la différence des autres capes, simples objets enchantés, celle-ci ne voit jamais son enchantement baisser en intensité. Elle est immunisée contre les sorts de localisation ou d'attraction comme Accio, mais pas contre les autres sorts. La Mort elle-même ne peut voir qui la porte. Harry Potter a décidé de ne pas s'en défaire au terme de sa saga et de la transmettre à sa descendance conformément à la tradition familiale.

La Baguette de Sureau

Cette baguette constituée de sureau et renfermant un poil de queue de Sombral est la baguette la plus puissante du monde des sorciers. La légende prétend que quiconque la manie ne peut être vaincu en duel, mais c'est faux. Elle rend son porteur tout simplement plus fort, mais ne le protège pas d'un coup vicieux ou d'un sort bien lancé. Elle changea très souvent de main au fil du temps et Dumbledore lui-même en hérita avant que

Voldemort ne s'en empare sur son cadavre. Au final, elle servira à Harry pour retourner un sort mortel contre son ennemi et retrouvera la quiétude de la tombe de Dumbledore.

En termes de règles, la Baguette de Sureau confère à qui l'utilise un bonus de 3 points sur chaque test en Sorcellerie. Ce bonus ne vaut cependant que pour des sorts à vocation offensive ou utilisés dans le but de nuire à son adversaire. La Baguette dispose d'une capacité magique de 35 points dans lesquels le sorcier peut puiser. Elle récupère ses points au rythme de un par jour, quel que soit le lieu où elle repose (contrairement aux baguettes classiques). Sa solidité est de 15.

Merci à Akodo pour ses remarques. Voici les erreurs corrigées. Si vous en trouvez d'autres, n'hésitez pas à me les signaler, j'apporterai les corrections nécessaires.
- Genseric Delpâtre.