

# Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

## Soins et guérison

A force de courir le monde en quête de dangers plus mortels les uns que les autres, il ne faudra pas venir vous plaindre si vous revenez le bras en écharpe ou le corps couvert de bleus. Les occasions de se faire mal, dans Harry Potter, le jeu de rôle amateur, sont nombreuses. Mais si vous avez la force de vous traîner jusqu'à l'infirmerie de Poudlard, il vous reste une chance d'être remis sur pieds.



Dans le monde des sorciers, les soins magiques sont les plus courants, mais vous n'aurez pas toujours l'occasion de recourir à des sorts ou à des potions pour vous refaire une santé, et sous leur robe sombre, les sorciers sont faits de chair et de sang comme les moldus. Ils peuvent saigner. Et ils peuvent mourir.

Les règles qui vont suivre vont vous permettre de gérer les soins et la guérison dans ce jeu. N'essayez pas d'en tirer des conclusions scientifiques sur la médecine et l'anatomie. Ce n'est qu'un jeu et ses règles ne visent qu'à être ludiques.

## La récupération naturelle

Le corps humain dispose de ressources insoupçonnées pour se réparer tout seul. Tant qu'il n'a pas subi de blessure, le personnage récupère 3 points de sa jauge de vie par nuit (ou période de repos équivalente). Ce montant peut être revu à la baisse par le meneur de jeu s'il estime que le repos ne se passe pas dans de bonnes conditions (perdu sous la pluie au fond des bois, par exemple). Si le personnage a subi au moins une blessure dans le total des points de vie perdus, il ne récupère qu'un point par nuit (ou période de repos équivalente), mais il ne peut recouvrer que la moitié des points perdus par sa seule faculté de récupération.

Condition	Récupération
Normal	3 points max/repos
Blessé	1 point max/repos

## La médecine moldue

Bien qu'ils ne soient pas sorciers, les moldus se sont montrés ingénieux et intelligents au fil des siècles pour développer une science capable de les soigner et de les maintenir en vie. Peut-être certaines expériences de sorciers y ont-elles contribué, mais il faut tout de même leur reconnaître une certaine efficacité dans ce domaine. Lorsqu'un personnage est mal en point, il peut recourir aux premiers secours ou à la chirurgie pour se remettre daplomb. Trois compétences sont proposées dans ce jeu pour représenter la somme de ces connaissances. Les Premiers secours, la Médecine et la Chirurgie.

# Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

- Les **Premiers secours** servent surtout à prodiguer les soins d'urgence. Ils suffisent si le personnage n'est pas blessé à lui faire récupérer autant de points dans sa jauge de vie que de succès obtenus sur le jet de dés.
- La **Médecine** sert de plusieurs façons. Elle permet de poser le bon diagnostic en cas de problème et d'apporter les bonnes solutions. C'est une compétence théorique mais qui peut sauver des vies. Un test réussi en Médecine sur un personnage blessé permet au processus de récupération de passer outre la limite de la blessure (et de récupérer au rythme normal).
- La **Chirurgie** permet, elle, d'opérer un personnage afin de « réparer » son corps « endommagé », à la manière d'un mécano sur un moteur en panne. Elle ne peut être pratiquée dans n'importe quelle condition et requiert le plus souvent que la personne soit anesthésiée. Si toutes ces conditions sont requises et que le test est réussi, alors, en quelques heures, un blessé peut récupérer l'ensemble de ses points de vie perdus.

*Exemple : lors d'une sortie en forêt, un élève est mordu par un petit animal féroce. Il saigne abondamment et a vraiment mal. Rubéus Hagrid, professeur de Soins aux créatures magiques, effectue un test en Médecine pour déterminer l'ampleur du mal. C'est une réussite. Il obtient deux succès. Il*

*constate que les dents de l'animal se sont enfoncées profondément et ont provoqué une fracture (l'élève est blessé). Des soins urgents sont requis. Il faut aussi désinfecter la plaie. Il effectue un test en Premiers secours et obtient un succès. Cela ne permet pas à l'élève de récupérer de point, puisqu'il est blessé, mais le meneur de jeu estime donc qu'en sortant un flacon d'alcool de géant de sa besace et en en aspergeant la plaie, Hagrid a écarté tout risque d'infection (même si l'élève a crié un peu). Le professeur effectue aussi un bandage et une attelle. Il prend alors l'enfant dans les bras et court à l'infirmierie où se trouvent Gladys Steinberg et Rufus Penford. Rufus examine la plaie et grogne un peu avant d'envoyer Gladys quérir une potion étrange qu'il donne ensuite à boire à l'élève. Comme par magie - et de fait - la plaie se referme et le garçon reprend des couleurs. Il récupère 1D6 points de vie (il en avait perdu 6) et n'est plus blessé. Il lui reste trois points à récupérer et il va donc rester en observation à l'infirmierie jusqu'au lendemain. Pendant la nuit, la récupération naturelle lui permettra de récupérer ces points.*

## Les soins magiques

Lorsqu'ils ne se sentent pas bien, les sorciers préfèrent en règle générale recourir à des soins magiques : philtres, potions, baumes et cataplasmes magiques peuvent guérir à peu près toutes les afflictions et les maladies, mais à l'exception d'établissement scolaires réputés comme Poudlard, et à moins bien entendu de savoir les préparer soi-même, ils sont chers et rares. L'avantage

## *Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition*

d'un soin magique, c'est qu'il fonctionne à tous les coups et que ses résultats sont beaucoup plus rapides que ceux de la médecine moldue. Parfois, ils mettent un certain temps à faire effet et ils n'excluent pas toute douleur du processus de guérison, mais aucune autre forme de soin ne peut faire repousser les os ou les membres, par exemple... Au chapitre sur la magie, vous trouverez des sorts, des potions et des objets magiques capables de soigner vos personnages.

la discrétion du meneur de jeu. Le repos doit être reçu dans de bonnes conditions. Etrangement, il est un met parfaitement naturel qui accélère le remplissage de la jauge de magie : le chocolat. Toutes les formes de chocolat sont bonnes à prendre. Pour la quantité d'un bâton, un personnage peut récupérer 1D6 points de magie par heure où il en a consommé (deux bâtons en une heure ne cumulent pas leurs effets).



### *La jauge de magie*

De la même manière que l'on peut récupérer des points de vie, on peut récupérer des points de magie. La jauge de magie se remplit naturellement lors d'un repos complet de quelques heures. Cela peut être une nuit ou une grosse sieste, en fonction de l'état de la jauge, à