

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Évolution des personnages

Il existe dans Harry Potter, le jeu de rôle amateur, plusieurs façons de faire progresser, évoluer son personnage. Comme les personnages démarreront le plus souvent jeunes, ils vont prendre de l'âge et leur corps va se transformer - il n'y a rien de magique là-dedans. Ils vont grandir, probablement se renforcer. Ils deviendront aussi plus habiles dans l'art de la magie en suivant les cours des meilleurs professeurs du monde, ils apprendront de nouveaux sorts et auront accès à des connaissances insoupçonnées. En termes de règles, cela nous laisse deux méthodes de progression : le vieillissement et l'apprentissage.



Le vieillissement

Dans ce jeu, les personnages débutent leur vie aventureuse à onze ans et les règles tiennent compte de ce fait. C'est pour eux une période où ils vont grandir, se développer. Ils vont traverser le séisme de l'adolescence, découvrir leurs premiers émois amoureux, à l'image des personnages de la saga littéraire. Il serait impossible de simuler parfaitement cette progression en termes de règles. Il ne faut donc pas nécessairement penser ces règles en termes logiques ou les comparer à la progression réelle d'enfants de cet âge. Il ne s'agit que de règles arbitraires qui se veulent avant tout ludiques.

Les attributs

Chaque année, un personnage pourra ajouter 1D dans l'un de ses attributs. A partir de ses 19 ans, le personnage ne reçoit plus ce bonus. Il recevra donc 1D à 12 ans, un autre à 13... Et ainsi de suite jusqu'à 18 ans. Au total, un personnage recevra donc 7 dés à ajouter à ses attributs. Si vous voulez jouer des personnages plus âgés d'entrée de jeu, il vous est donc possible de calculer le nombre de dés à ajouter à ceux d'un enfant de onze ans.

Notez que le point fort et le point faible d'un personnage doivent demeurer ce qu'ils sont. Le point faible doit rester la valeur la plus basse d'un personnage et le point fort, sa valeur la plus haute.

Les compétences

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Chaque année, un personnage recevra 2 points pour acheter de nouvelles compétences ou pour améliorer celles qu'il possède déjà. Ce bonus n'est pas lié aux activités scolaires du personnage et est donc complémentaire avec les cours reçus durant l'année. Le personnage reçoit ces points jusqu'à ses 18 ans. A l'aube de sa 19^e année, il n'en recevra plus que 1 tous les cinq ans.

Les jauges

En cadeau, le jour de son anniversaire, chaque personnage reçoit deux points de vie supplémentaires, ainsi qu'1D6 points de magie. Une fois de plus, cela s'arrête avec le 18^e anniversaire (ils ne reçoivent plus rien à l'heure de leur 19^e anniversaire).

Valeurs	Augmentation
Attributs	1D/an
Compétences	2 points/an
Jauge de vie	2 points/an
Jauge de magie	1D6 points/an

Ces augmentations sont donc toutes renouvelées jusqu'au (et y compris) 18^e anniversaire du personnage.

L'apparence

Aucune règle ne viendra vous dire de combien de centimètres grandit votre personnage chaque année et de combien de kilos il s'alourdit. Gérez cela en bonne intelligence. La croissance des uns n'est pas celle des autres. Soyez simplement attentif à ne pas rester un gamin de onze ans pendant toute votre scolarité.

L'apprentissage

Les personnages fréquentent une école et l'apprentissage de nouvelles choses fait donc partie de leur quotidien. On pourrait vous proposer des règles complexes sur le cursus scolaire des étudiants de Poudlard, qui vous permettraient de savoir quand une matière est acquise et quand elle ne l'est pas, mais l'idée de cette nouvelle version de Harry Potter, le jeu de rôle amateur, est présidée par la volonté de simplifier les choses.



Lorsqu'un personnage doit vérifier qu'il a bien compris une leçon ou l'incantation d'un nouveau sort, il doit réussir un test en tête associé à la compétence la plus proche de la matière enseignée. La difficulté dépend de la densité de la matière à comprendre et de la qualité du professeur (meilleur est un professeur, plus facile sera la compréhension). Il est inutile de multiplier ces tests en cours de jeu, sauf si vous tenez, en tant que meneur de jeu, à instaurer une épreuve studieuse à vos joueurs. Après tout, ils sont à Poudlard pour ça.

Si le test est réussi, cela signifie que l'élève peut restituer la matière à la demande et qu'il l'a comprise, mais cela ne représente pas nécessairement une

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

modification du profil des compétences d'un personnage. S'il veut améliorer son score de compétence (ou en acquérir une qu'il ne possède pas), il doit ECHOUER à un second test de difficulté normale (4) avec la même combinaison (tête et compétence). Pourquoi échouer ? Car cela simule le fait qu'il est plus difficile d'apprendre de nouvelles choses quand on s'y connaît un peu et aussi le fait que c'est par l'erreur que l'on apprend.



De tels tests ne se produiront qu'aux moments souhaités par le meneur de jeu. C'est lui qui gère le programme d'une année de cours à Poudlard et c'est donc à lui qu'il revient de décider des moments où les connaissances des personnages seront testées. Vous trouverez une foule de détails sur les cours et les professeurs de Poudlard dans le chapitre consacré à cette prestigieuse école.

Exemple : Ginger est une élève de première année à Poudlard. Alors qu'elle discute d'un rêve étrange fait pendant la nuit avec son voisin de banc, Alex, elle est réprimandée par le professeur Flitwick. « Mademoiselle, puisque vous semblez

déjà tout savoir du sort dont nous venons de parler, veuillez s'il vous plait nous en rappeler la formule. » Ginger a vaguement entendu que l'on parlait du sort de Changement de Couleur. Tous les regards de la classe sont braqués sur elle. Elle doit vérifier si elle n'a pas lu la formule la veille en préparant ses cours. Le meneur de jeu lui demande un test en tête et en Sorcellerie. La difficulté est normale (elle a en effet révisé ses cours la veille mais elle est prise par surprise). Ginger a un score de tête de 3 et sa compétence en Sorcellerie est à 2, aussi lancera-t-elle 5D. Comme elle n'a pas suivi les explications de Flitwick, elle voit la difficulté de l'action passer à 5 (difficile). Elle lance les dés : 1, 1, 2, 2 et 3. C'est un échec. Elle ne sait pas répondre au professeur Flitwick. « Un point de moins pour Serdaigle, mademoiselle. » Mélanie, sa rivale au sein de la maison Serdaigle, lance un regard noir à Ginger...

Quelques semaines plus tard, à l'approche de la fin de l'année scolaire, le professeur de Potions, madame Brisbane, demande à ses élèves de préparer l'infusion magique de leur choix pour vérifier s'ils ont bien assimilé la matière. Ginger décide de préparer un Revigorant. Le but ici est de conclure l'année. Le meneur de jeu estime donc que si tout se passe bien, les élèves qui réussissent le test s'amélioreront dans la compétence « Potions ». Ginger ne possède pas encore cette compétence. Elle lance 3D (elle a toujours 3 en tête) et obtient 3, 5 et 6. La potion choisie est plutôt facile à réaliser. Ginger réussit donc à produire une potion correcte. Rassurée sur son niveau, elle ne s'est pas mise en danger en tentant quelque chose de plus difficile et ne prouve donc pas

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

qu'elle ait réellement appris quelque chose. Elle ne peut pas améliorer sa compétence en Potions.

Vous réalisez bien vite que chaque cours ne doit pas donner lieu à une augmentation de compétence, sans quoi les personnages deviendraient des experts au bout d'un an ou deux seulement de cours à Poudlard. Une augmentation de compétence se mérite et doit solder une longue période d'apprentissage et de labeur. Certains cours, nous le verrons également plus tard, peuvent permettre de se perfectionner dans plusieurs compétences. Si tel est le cas, le choix peut être laissé au joueur de déterminer quelle est la compétence qu'il préfère améliorer, sachant qu'il ne pourra en choisir qu'une.