

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

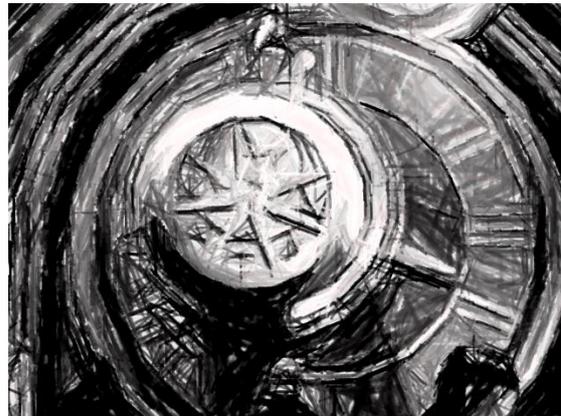
Les règles du jeu

Tout jeu a ses règles et le jeu de rôle ne fait pas exception. Dans Harry Potter, le jeu de rôle amateur, les règles se veulent accessibles et universelles. Accessibles pour que le plus grand nombre de joueurs, qu'ils soient des habitués du jeu de rôle ou des néophytes, puissent en profiter. Universelles pour qu'il y ait le moins d'exceptions possibles afin de fluidifier leur utilisation en cours de partie. Pour ceux qui roulent leur bosse dans le milieu du jeu de rôle depuis longtemps, sachez que ce système n'est peut-être pas le plus original, mais il a le mérite de coller à l'univers et d'être relativement simple à apprendre. En gros, un « test » consiste à lancer un nombre de dés à six faces égal au score d'un attribut additionné au score d'une compétence. En fonction de la difficulté d'une action, échelonnée de 3 (très facile) à 6 (très difficile), on comptera un succès par dé affichant un nombre supérieur ou égal à cette difficulté.

Exemple : un jeune sorcier dispose d'un score de 2 en bras et de 1 en Lancer. Il lance donc 3 dés à 6 faces (3D6). La difficulté fixée par le meneur de jeu est de 4. Chaque dé affichant 4 ou plus comptera pour un succès.

En règle générale, un seul succès signifie que l'action entreprise est réussie de justesse, mais réussie. Plus on obtient de succès avec les dés, plus l'action sera réussie dans les grandes largeurs et donc, meilleur sera le résultat. Nous y reviendrons.

La division du temps



Deux notions essentielles doivent être distinguées de prime abord. Il s'agit du temps de jeu et du temps réel. Le temps réel, tout d'abord, est le temps qui passe autour de la table de jeu, dans notre monde à nous. Une partie de jeu de rôle peut durer des heures et ne pas se terminer au terme d'une seule séance. Le temps de jeu est le temps qui s'écoule dans le monde du jeu, pour les personnages. Ce dernier est nettement plus malléable que le temps réel.

Le meneur du jeu jouera le rôle de gardien du temps lorsqu'il en ressentira le besoin, c'est à dire qu'il peut décider d'une ellipse temporelle afin d'accélérer la narration, ou au contraire ralentir certains moments afin de laisser aux joueurs l'occasion de réfléchir posément à ce que leurs personnages vont entreprendre. La gestion de ce temps de jeu est un élément essentiel au bon déroulement d'une partie de jeu de rôle. Les ellipses temporelles surviennent généralement lorsque l'action vient à manquer pour une certaine période ou lorsque les personnages se déplacent sur de longues distances, vont dormir ou cherchent à « tuer le temps ». Il n'est

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

bien entendu pas nécessaire de tout jouer dans un jeu de rôle et quelque part, même les personnages ont droit à un peu de vie privée, non ? Imaginons qu'un groupe d'aventuriers prend le bateau pour traverser une mer. La croisière est prévue pour durer cinq jours. On peut décider, si le meneur n'a pas prévu d'événements durant cette traversée et si les personnages décident de se reposer dans leurs cabines, que l'on passe rapidement sur cette période et qu'on recommence à jouer au débarquement.

Les ralentissements permettent par contre des « arrêts sur image » afin de laisser les joueurs réfléchir à certaines choses. N'étant pas réellement à la place de leurs personnages, les joueurs n'ont pas nécessairement à souffrir des mêmes conditions d'urgence, mais le meneur doit veiller à ce que les abus de prédominent pas. Ainsi, si dans certaines circonstances, un joueur peut prendre quelques minutes pour équiper son personnage, décider de la conduite à tenir, effectuer quelques jets de dés (...), il faut veiller à représenter les situations de stress afin de rendre le jeu plus immersif. Le meneur ne doit donc pas hésiter, à certains moments, à contraindre les joueurs à agir dans l'urgence, en les pressant de déclarer leurs intentions. On peut éventuellement se servir d'un sablier pour ce faire, mais ce n'est qu'un accessoire.

Cette première division étant entérinée, il convient de parler de la seconde. Lorsque le temps de jeu demande à être structuré, un artifice du jeu de rôle permet de le diviser en unités de temps, invariables dans l'univers du jeu mais extensibles dans le temps réel. Il s'agit des tours de jeu (ou rounds). Un tour de

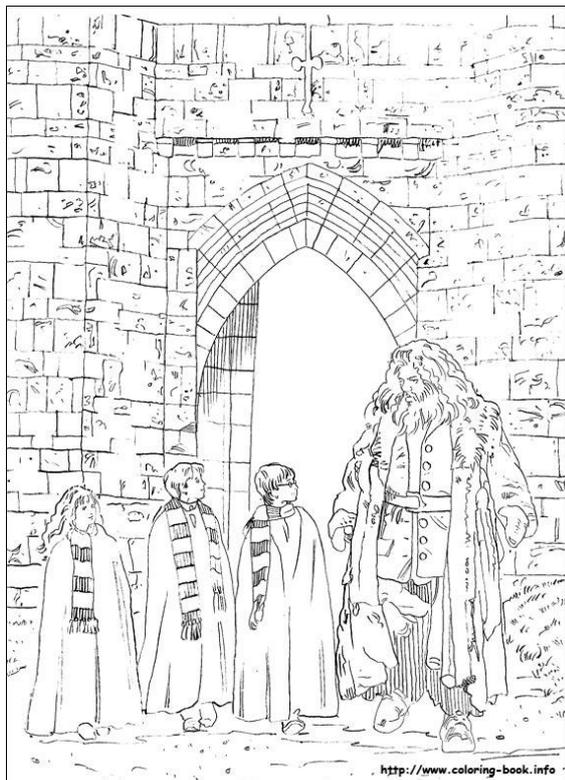
jeu représente une unité de temps de quelques secondes dans l'univers du jeu. Par soucis de réalisme, on peut être heurté par une division en tours du temps de jeu, tout simplement parce que l'on agit pas au « tour par tour » dans la vraie vie et que l'on se figure mal les personnages n'agissant qu'à tour de rôle. La simulation est donc contrainte d'user d'un artifice. En réalité, tout se déroule simultanément, même dans les phases les plus confuses, si les joueurs le souhaitent, mais par mesure de facilité, on continuera d'utiliser un système de tours. En règle générale, il n'y a même pas lieu d'y penser. Mais dans des situations extrêmes comme les combats, par exemple, cela peut revêtir une importance capitale. Nous y reviendrons par la suite.

Vient enfin le cas des actions rémanentes et des actions instantanées. Certaines actions entreprises par les personnages voient leur effet immédiatement appliqué. C'est le cas lorsque l'on tente de soulever une pierre lourde, de lancer une fléchette, de vérifier ses connaissances dans un domaine précis...

D'autres peuvent par contre demander un certain temps avant d'aboutir. C'est le cas lors d'une tentative de traduction d'un livre, lorsque l'on fouille une pièce, lorsque l'on travaille le fer ou que l'on tente de réparer un objet. La résolution de ces actions n'est pas instantanée et le meneur du jeu doit tenir compte du fait que le personnage qui tente une telle action sera occupé pour plusieurs tours de jeu. La durée en est évidemment variable et reste à la discrétion du meneur du jeu, même s'il faut se reposer sur des préceptes réalistes. Lire un livre de taille moyenne ne se fait pas en un

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

jour, sauf si on ne fait que ça (peu réaliste), confectionner une arme peut aller vite si l'on a tous les outils et toutes les matières à portée, mais cela prend tout de même une journée. Fouiller une pièce à la recherche d'indices peut prendre une demi-heure...



Exemple : lors d'une partie, les personnages fouillent une vieille maison. L'un d'entre eux trouve un ancien ouvrage rédigé en latin et décide de le lire. Dans le même temps, un autre personnage tente de crocheter la serrure d'une porte alors qu'un autre observe attentivement une bibliothèque, espérant y déceler le mécanisme d'un passage secret. La tentative de crochetage est instantanée. Même si elle peut prendre quelques minutes. On considère que le personnage réussit ou échoue dans sa tentative. Le fait de chercher un mécanisme d'ouverture dans une bibliothèque prend

plus de temps et le meneur du jeu estime que cela prendra deux tours de jeu. Enfin, le personnage qui lit le livre en latin se voit indiquer par le maître du jeu qu'il peut y passer la nuit et une bonne partie de la journée du lendemain. Le joueur estime donc que son personnage va emporter le livre avec lui plutôt que de le lire sur place.

Jouer avec le hasard

« Ne rien laisser au hasard ». Cette expression de la vie courante reste souvent lettre morte en jeu de rôle, car le hasard survit là où règnent les dés. Une action peut échouer, même si elle est entreprise par un expert et semble abordable de prime abord. C'est un élément intéressant du point de vue ludique, qui met un peu de piment lors des parties. Mais certaines actions, réalisées dans des contextes favorables, même si elles sont couvertes par un domaine donné, peuvent ne pas demander l'intervention du hasard. Le meneur du jeu doit être ouvert aux propositions des joueurs de ce point de vue et ne pas exiger des lancers de dés là où ce n'est pas nécessaire. Imaginons qu'un personnage veut fouiller une pièce et décide de prendre autant de temps que nécessaire, quitte à y passer la journée, à consciencieusement tout retourner de fond en comble. Il est peu probable dans ce cas de figure que l'indice caché lui échappe, sauf s'il est vraiment bien caché (invisible, protégé par magie, minuscule et collé sous une dalle dans le béton...). Le carnet de notes dissimulé sous l'oreiller ne résiste pas à une telle fouille. En bref, cela signifie que si le personnage y

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

consacre du temps et s'entoure de tous les atouts possibles, on peut éviter le test. Ce procédé peut, à la longue et face à des joueurs expérimentés, conduire à bien des abus.

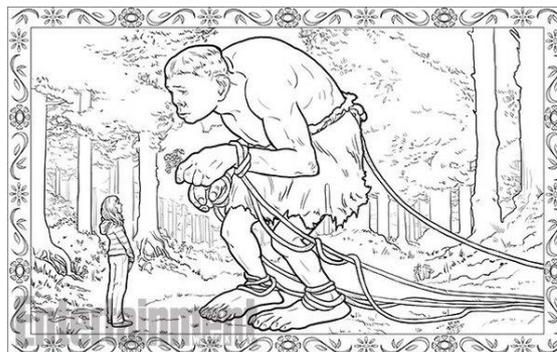
Mais n'oubliez pas que toutes les actions ne sont pas accomplies dans des conditions qui permettent de prendre son temps. Ainsi, un tireur d'élite peut viser consciencieusement sa cible si celle-ci reste immobile dans des conditions de visibilité exemplaires, mais en pleine nuit ou avec une cible mouvante, ce n'est pas la même chose. De même, dans l'exemple ci-dessus, fouiller une pièce peut être fait dans des conditions de stress. Quelqu'un peut débarquer à tout moment, les voisins suspecter quelque chose...

Tester un personnage

Dans Harry Potter, le jeu de rôle amateur, les attributs et les compétences constituent le squelette, l'armature du système de jeu. On peut donc se dire que dès qu'une action entreprise par un joueur se place sous la coupe d'une compétence donnée, il y a lieu de procéder à un test. Ce n'est pas aussi simple, ou plutôt, ce n'est pas aussi compliqué. En gros, il y a bien entendu du vrai, mais il faut en plus que l'action représente un défi en termes de jeu, c'est-à-dire qu'elle soit sujette à l'échec ou participe d'un bon moment de jeu. On peut finalement très bien mener une partie dans laquelle il ne sera procédé à aucun test d'aucune sorte.

Pour savoir si une action doit être soumise à un test ou pas, il faut observer les points suivants :

- L'action peut éventuellement échouer.
- De cette action dépend un tournant mineur ou majeur du scénario.
- L'action favorise un moment de jeu plus intense.



Ainsi, des personnages peuvent traverser un col montagneux sans avoir à lancer le moindre dé, mais lorsqu'ils arrivent dans une grotte, plus loin, ils doivent tous faire un test pour éviter de basculer dans le vide alors qu'ils cheminent sur un sentier étroit. On peut prétendre que le col montagneux était au moins aussi dangereux que le sentier cavernicole, mais le moment n'était pas nécessairement bien choisi. Peut-être parce que la traversée du col n'était qu'un raccourci temporel. De même, un personnage qui cherche ses chaussettes le matin n'aura pas à lancer les dés pour fouiller sa chambre, même si pour un objet plus facile à trouver, sur la scène d'un crime, il devra subir un test. Vous commencez à comprendre ?

Combien de chances ?

Une question reviendra souvent autour de la table de jeu. Lorsqu'un personnage échouera à un test, son joueur réclamera

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

le droit de tenter à nouveau sa chance. Peut-on le lui permettre ? Cela dépend. Un personnage qui échoue dans un test est persuadé qu'il a fait ce qu'il a pu ou, du moins, que la tâche est trop difficile pour lui. Cela vaut pour une partie des actions, principalement les actions rémanentes. Quelqu'un qui a passé deux jours à lire un livre en latin ne va pas le recommencer tout de suite si le meneur de jeu lui indique qu'il n'a pas tout compris. Par contre, quelqu'un qui tire sur une cible et la rate peut très bien décider de tirer une nouvelle fois sur cette même cible. Plusieurs cas peuvent se produire, et il reviendra au meneur de jeu de faire la part des choses. Si la logique ne voit aucun inconvénient à ce que l'action soit une nouvelle fois tentée, alors le personnage peut à nouveau tenter sa chance. Il est même possible qu'il bénéficie alors d'un léger bonus pour ce faire, puisqu'il a appris de son précédent échec. Quelqu'un qui tente d'attraper une poutre avec le nœud de son lasso aura sans doute plus de chance d'atteindre sa cible après quelques échecs : il aura pu ajuster son lancer. Par contre, il peut arriver que le personnage ne puisse plus tenter à nouveau sa chance. Peut-être pour une raison technique, consécutive au précédent échec (le fil de fer se casse dans la serrure lors d'une tentative de crochetage, la voiture dérape et se retrouve dans le fossé...). Peut-être pour une raison de jeu. Si rien ne s'oppose à une nouvelle tentative, permettez-là. Si vous estimez que cette tentative n'est pas intéressante d'un point de vue ludique ou si le personnage n'avait qu'une seule chance de réussir son action, jouez sur le fait que celui-ci est convaincu qu'il a tout tenté et ne peut rien faire d'autre

qu'avouer son échec. Le joueur n'est pas le personnage.

À qui le tour ?

Une autre question qui risque de revenir souvent autour d'une table de jeu est celle qui consiste à savoir qui agit le premier. En règle générale, lorsque la situation le permet, les joueurs s'entendent entre eux pour savoir qui fait quoi et il est même rare que tous agissent en même temps. On laissera « l'expert » du moment tenter sa chance. Souvent aussi, le meneur de jeu demandera un test général (par exemple, pour savoir si les personnages ont remarqué quelque chose, s'ils savent quelque chose concernant ce qu'ils voient ou entendent...). Dans ces cas de figure, tous les joueurs lancent les dés et on se moque bien de savoir qui agit le premier. Mais il se peut que la situation ait besoin d'être clarifiée, en cas de stress, par exemple. Il y a toujours de ces moments où tout semble aller de travers et où on s'emmêle les pinceaux.

Dans de tels cas, il convient parfois de mettre un peu d'ordre et de savoir clairement ce que font les personnages, et dans quel ordre. Pour le savoir, on estime que les actions se classent selon l'initiative de chacun. **Pour connaître l'initiative des personnages, ajoutez le résultat d'1D6 à la somme de la tête et des jambes des personnages.** Classez ensuite les scores par ordre décroissant. Vous aurez ainsi l'ordre d'initiative. En cas d'égalité, le personnage au score de tête le plus élevé agira en premier. Si l'égalité persiste, considérez la possibilité d'une action simultanée.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Le test

Lorsque le meneur de jeu le décide, en vertu de tout ce qu'on vient de voir, on procédera à un test pour savoir si un personnage réussit ou échoue dans l'action qu'il entreprend. La procédure sera toujours la même.

- On détermine quel attribut et quelle compétence seront employés.
- On lance un nombre de dés à six faces égal à la somme de l'attribut et de la compétence du personnage qui agit.
- On compte comme succès l'ensemble des dés ayant au moins atteint le seuil de difficulté.
- On interprète les résultats.

Reprenons les phases de la procédure une par une.

Le choix de l'attribut et de la compétence

Le plus souvent, ce choix sera logique. En vertu de la définition des attributs et des compétences, le meneur de jeu n'éprouvera aucune difficulté à déterminer lesquels employer. Parfois, cependant, plusieurs possibilités se présenteront, notamment dans le choix des attributs. Le joueur - si un joueur est concerné - tentera toujours de présenter les choses de la manière qui avantage le plus son personnage. C'est de bonne guerre. Si vous le trouvez convaincant dans ses explications, alors donnez-lui raison. S'il vous semble totalement à côté

de la plaque, tranchez dans le sens qui vous semble le plus logique.

Exemple : un personnage tente de réparer sa baguette magique, cassée lors d'une chute. Il sait qu'il est maladroit, c'est son défaut. Mais il a impérativement besoin de sa baguette. Le meneur de jeu indique que pour réparer l'objet magique, le personnage devra se soumettre à un test en main et en Bricolage. Pour éviter un test en main qui risque d'activer son défaut, le joueur propose un test en tête (il est d'ailleurs plus doué dans cet attribut) et en Bricolage. Il avance qu'il a déjà vu son oncle réparer sa baguette, cassée dans des conditions similaires, et qu'il ne fera que reproduire les gestes de son oncle. Le meneur de jeu accepte la proposition du joueur, car il estime que cela donne de la profondeur au personnage, dont on sait maintenant que la maladresse est peut-être héréditaire.

Combien de dés je lance ?

A chaque test, on lancera autant de dés que le score de l'attribut concerné auquel on ajoute le score de la compétence appropriée. Pour rappel, l'échelle de valeur des attributs est ouverte, mais un humain lancera rarement plus de cinq ou six dés. Un personnage débutant n'en lancera généralement que trois au maximum. Il n'est pas nécessaire de lancer des dés de couleurs différentes. L'essentiel est qu'ils soient bien lisibles. Si un dé ne retombe pas exactement sur une de ses faces, s'il est « cassé », alors on le relance automatiquement et on ne tient pas compte du résultat précédent. Il en va de même s'il tombe sous la table

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

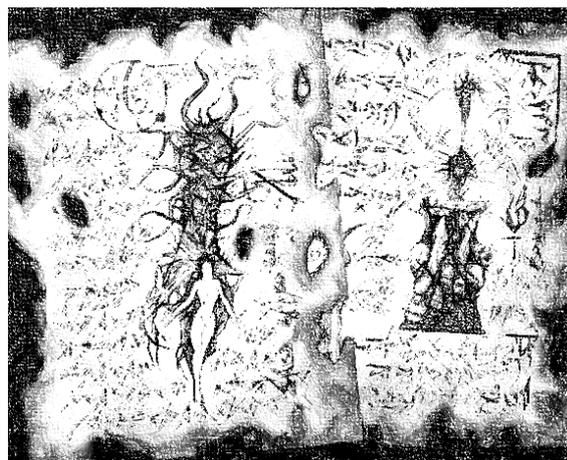
ou sous la surface de jeu (sauf si vous jouez déjà par terre).

Compter les succès

Un succès est un dé dont le résultat est supérieur ou égal à la difficulté de l'action. Chaque dé qui obtient un tel résultat compte pour un succès. L'ensemble des succès est comptabilisé pour déterminer la valeur d'une action.

Exemple : notre maladroit briseur de baguette dispose d'un score de tête de 3 et d'une compétence en Bricolage au niveau 0 (il ne possède pas cette compétence). Le meneur de jeu fixe la difficulté de l'action à 6 (très difficile : réparer des baguettes magiques est un vrai métier). Il va donc lancer 3D6 et il doit obtenir des « 6 » sur les dés pour comptabiliser des succès. Il lance les dés et obtient 2, 5 et 6. Cela ne fait qu'un succès.

Un lancer de dés qui ne compte aucun succès sera toujours un échec.



Choisir une difficulté

Le meneur de jeu, et lui seul, peut décider de la difficulté d'une action. Pour faire simple, le jeu ne compte que quatre degrés de difficulté : facile, normale, difficile et très difficile. Une action trop facile sera considérée comme réussie d'office et une action impossible à réussir se soldera quoi qu'il arrive par un échec. Le tableau ci-dessous est donc relativement simple à lire.

Difficulté de l'action	Nombre requis sur le dé
Facile	3
Normale	4
Difficile	5
Très difficile	6

Attention : la difficulté ne doit tenir compte que de l'action en elle-même, pas de la valeur d'un personnage. L'action - et donc sa difficulté - demeure la même, que ce soit un novice ou un expert qui tente de l'accomplir.

Notez que le meneur de jeu peut rendre la difficulté d'une action publique ou la garder pour lui. Cela peut ajouter du piment à la partie de garder ces informations secrètes, mais les joueurs aiment savoir ce qu'ils font, notamment pour savoir s'ils ont raison de s'obstiner à faire quelque chose qu'ils n'ont aucune chance de réussir.

Interpréter les résultats

Les jeux de rôle sont des jeux narratifs, en ce sens qu'ils servent à raconter des histoires. Les mathématiques et la logique seules ne peuvent remplacer une bonne histoire. On essaiera donc, lors d'une partie de jeu de rôle, de ne pas se contenter de délivrer des résultats, mais

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

plutôt de les interpréter. Une action peut réussir ou échouer. Mais ce qui importe, c'est l'impact que cette réussite ou cet échec auront sur le déroulement de l'histoire. En tant que meneur de jeu, ne vous contentez pas d'énoncer les résultats, mais intégrez-les dans votre narration. Pour reprendre l'exemple de la baguette cassée, plutôt que de dire « tu as raté », dites plutôt « la baguette était sans doute trop endommagée, il te faudrait des outils... ». Cela vaut pour les échecs comme pour les réussites.

Plusieurs succès

En règle générale, un seul succès sera requis pour réussir l'action entreprise. C'est ce qu'on appelle un succès minimal. L'action est certes réussie, mais sans brio, sans panache. S'il accumule plus d'un succès, un personnage s'en tire mieux, il obtient peut-être plus que ce qu'il cherchait à obtenir. Le meneur de jeu est libre d'interpréter ces résultats comme bon lui semble. Il peut récompenser le personnage par des éléments narratifs ou traduire ces bonus en termes de jeu.

Exemple : le jeune Rodrigue participe à un bal donné en l'honneur de l'anniversaire d'un professeur, à Poudlard. Il n'a pas réussi à convaincre la fille de ses rêves, Eléonore, d'être sa cavalière, aussi s'est-il rabattu sur la gentille Lucy. Pendant la soirée, il fait tout pour se faire remarquer d'Eléonore. Vient le moment de la danse et Rodrigue veut mettre le paquet. Il s'agit d'un test en jambes et en Danse. Le MJ estime la difficulté à 4. En tout, le joueur de Rodrigue lance 4 dés. Il obtient les résultats suivants : 4, 5, 6 et 6. Il comptabilise quatre succès ! Non

seulement il danse merveilleusement bien, mais tous les couples s'arrêtent pour observer son balai gracieux et habile. Lucy - qui ne se doute de rien - est aux anges. Mais Eléonore, qui a bien saisi le manège du jeune sorcier, sent monter en elle une vague de jalousie... Dire que ça aurait pu être elle, au milieu de toute cette attention...

La magie à la rescousse



Les sorciers apprennent à lancer des sorts, qui sont une sorte de magie codifiée. Mais ils pratiquent parfois la magie de façon instinctive. Harry Potter, avant d'être formé à Poudlard et avant même de savoir qu'il était un sorcier, pratiquait la magie. Au zoo, il a fait disparaître la vitre de protection d'un vivarium pour jouer un vilain tour à Dudley Dursley. Cette forme de magie peut servir aux personnages lorsqu'ils sont dans une situation compliquée. Avant de lancer les dés, qu'ils soient ou non informés de la difficulté, les joueurs peuvent décider de dépenser des points de magie pour ajouter des dés à leur

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

lancer. Plus on veut ajouter de dés, plus cela coûtera cher en points de magie, comme le révèle le tableau ci-après.

Dés en plus	Coût en points de magie
1	2
2	4
3	8
4	16

Comme vous le constatez, il sera assez coûteux de lancer des dés additionnels. Les dés ainsi obtenus ne comptent pas nécessairement comme des succès : ils doivent être lancés tout à fait normalement.

Exemple : un personnage s'est aventuré dans la Forêt Interdite et il est poursuivi par deux araignées géantes. Pour leur échapper, il doit sauter par-dessus un précipice (Très Difficile). Le meneur de jeu annonce un test en jambes et en Saut. Las, les jambes sont le point faible du personnage et il n'a pas la compétence « Saut ». Il a donc une chance sur six d'obtenir un succès. Le joueur décide de faire appel à la magie : les araignées se rapprochent et il n'a pas envie de voir son personnage finir dans le ventre de l'une d'entre elles. Il dépense quatre points de magie pour obtenir deux dés supplémentaires, portant son total à trois. Reste à espérer qu'il obtienne un six au moins...

Quelques cas spéciaux

Vous le voyez, les règles sont simples. Il existe cependant quelques cas spéciaux sur lesquels nous allons maintenant nous étendre.

Se préparer

Il existe une façon simple d'améliorer ses chances de succès : la préparation. Lorsque la chose est possible, un personnage peut prendre un peu de son temps pour préparer son action. La façon de se préparer dépendra bien entendu de l'action et ce ne sera pas toujours possible. Un personnage qui se sera préparé dans de bonnes conditions peut bénéficier d'un bonus de 1D sur son action.

Collaborer

Une autre façon d'améliorer ses chances de succès est de collaborer, de s'entraider. Si le meneur de jeu estime que la chose est possible, alors plusieurs personnages (voire des personnages non-joueurs) peuvent unir leurs forces pour accomplir une action qu'ils auraient eu du mal à réussir seuls. Les joueurs doivent décider du personnage qui lancera les dés. Généralement, ce sera celui dont les chances sont plus élevées (celui qui a les meilleures chances de réussir l'action). Ajoutez 1D par personne venant à son secours, jusqu'à un maximum de 6D. Au-delà d'un certain nombre d'aidants, on a tendance à se marcher sur les pieds.

Prendre son temps

Il s'agit d'une prolongation de la règle sur la préparation, si ce n'est que le temps pris pour réussir l'action est simultanément à sa réalisation. Le personnage décide simplement de réaliser son action plus lentement, pour se donner de meilleures chances. Une fois de plus, c'est au meneur de jeu de déterminer s'il est possible de

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

prendre son temps. Si c'est le cas, alors le meneur de jeu peut décider que l'action est un succès ou augmenter d'1D les chances du personnage.

S'affronter en duel

Il ne s'agit pas ici d'un vrai duel de sorciers, baguettes à la main. Il s'agit de s'opposer à un autre protagoniste pour déterminer lequel réussit le mieux son action. En gros, il s'agira de comparer le nombre de succès obtenus sur les deux tests (ou plus). Celui qui obtient le plus de succès remporte le duel. En cas d'égalité, départagez les protagonistes en fonction des facteurs suivants, dans cet ordre : la valeur de la compétence, la valeur de l'attribut, le plus grand nombre de « 6 », le plus grand nombre de « 5 » et ainsi de suite. Si l'égalité persiste, considérez la possibilité de l'appliquer en interprétant les résultats.



Les règles de combat

Le combat est toujours un moment particulier dans une partie de jeu de rôle, qu'on le pratique souvent ou pas. Les personnages se mettent en danger, les coups pleuvent et le risque est grand d'être blessé ou pire. Les règles concernant le combat sont les mêmes que celles régissant l'ensemble des actions, mais elles sont plus précises et font appel à de nouvelles notions. C'est pourquoi elles justifient d'être à ce point détaillées.

La surprise

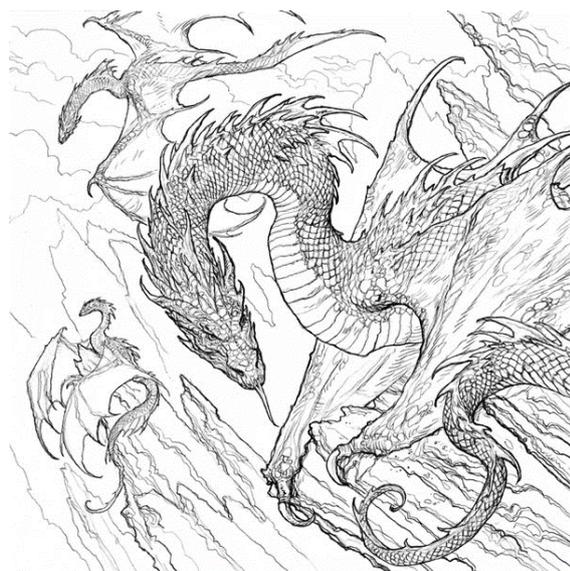
Il est possible de surprendre ses adversaires de telle façon qu'ils ne s'attendent pas à être attaqués. Prendre un adversaire par surprise permet de bénéficier d'un tour supplémentaire pour infliger des dommages ou prendre l'ascendant sur ses ennemis, c'est donc une tactique souvent payante. Mais comment détermine-t-on qu'un ennemi est pris par surprise ? C'est au meneur de jeu d'en décider, en fonction des actions préalables des personnages. Si ce sont les personnages qui tentent de surprendre leurs adversaires, demandez-leur de préciser leurs intentions et d'élaborer un plan. Faites-leur lancer quelques dés pour vous assurer qu'ils réussissent à se cacher, à rester silencieux... Si les personnages sont la cible d'attaquants camouflés et qu'ils risquent d'être surpris, demandez-leur quelques tests pour vous assurer qu'ils ne remarquent rien d'anormal, sans quoi ils seront sur leurs gardes et ne pourront

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

pas être surpris. Le groupe qui surprend l'autre peut attaquer pendant un tour sans subir d'attaque en retour. La défense se joue cependant normalement. Le cas particulier est celui du « tireur d'élite ». Si un personnage est placé de telle manière qu'il ne peut en aucun cas être vu par sa cible, il bénéficie alors d'1D supplémentaire sur son jet d'attaque.

L'initiative

Au début de chaque combat, après avoir éventuellement joué le tour de surprise, déterminez les initiatives de chaque protagoniste comme décrit au paragraphe « A qui le tour ». Pour rappel, on lance 1D6 pour chaque protagoniste et on y ajoute la tête et les jambes du personnage. On dispose ainsi les adversaires par ordre décroissant de leur initiative, chacun agira alors à son tour. Bien que les actions soient plus ou moins simultanées, les protagonistes qui seraient mis hors de combat avant d'avoir pu agir ne peuvent riposter.



Les postures

Tout le monde n'aborde pas les combats de la même façon. Il y a d'un côté ceux qui veulent en découdre et qui veulent mettre un terme rapide et brutal à l'assaut. Et il y a de l'autre ceux qui préfèrent éviter les coups, peut-être pour tenter de trouver une issue plus pacifique au combat. Entre les deux, il y a ceux qui tenteront de réagir à ce qui se passe sans trop savoir quelle voie emprunter. Avant que le premier coup soit porté, chaque protagoniste doit choisir une posture parmi les trois suivantes :

- **La posture offensive :** c'est l'attitude de ceux qui veulent se battre et qui veulent mettre le maximum de chances de leur côté pour mettre leurs adversaires hors d'état de nuire. Parfois au mépris de leur propre sécurité. Un personnage en posture offensive gagne 1D sur son jet d'attaque, mais il est « facile (3) » de le toucher.
- **La posture normale :** c'est l'attitude de ceux qui ne savent pas très bien s'il vaut mieux attaquer ou se défendre, mais qui feront de leur mieux pour s'en sortir. Ils ne gagnent aucun dé sur leurs jets et la difficulté pour les toucher est « normale (4) ».
- **La posture défensive :** c'est l'attitude de ceux qui veulent avant tout éviter d'être touchés, quitte à perdre en efficacité. De tels personnages perdent 1D sur leur jet d'attaque, mais ils

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

deviennent « difficiles (5) » à toucher.

Notez que l'on peut théoriquement changer d'attitude à chaque tour, si le meneur de jeu le permet. Une autre option est de ne permettre le changement que si l'on réussit un jet (d'attaque ou de défense) lors du tour précédent.

L'attaque

A son tour, un protagoniste ne peut réaliser qu'une seule action. Soit il portera une attaque, soit il dégainera son arme, soit il se déplacera, soit il crochètera une serrure, soit il boira une potion... Tout va très vite en combat et vos adversaires ne vous laisseront pas le temps de vous préparer. Le meneur de jeu évaluera au cas par cas les combinaisons d'actions possibles, comme « *je saute pour me mettre à couvert tout en lançant un sort avec ma baguette.* » De telles actions combinées peuvent être réalisées avec 1D de moins que la normale et l'échec de l'une d'elles entraîne alors l'échec des deux manœuvres.

Exemple : à son tour, un personnage décide de ramasser un caillou et de le lancer sur son adversaire. Le meneur de jeu estime que ramasser un caillou ne demande aucun test particulier et il accepte que le joueur effectue ces deux actions à son tour. Le test de lancer sera cependant soumis à un malus d'1D. Le score en mains du personnage étant de 3, il n'en lancera que 2.

Pour éviter les discussions au moment du combat, voici les associations possibles d'attributs et de compétences pour les actions offensives :

- Arcs - Tête
- Armes à feu - Tête
- Armes blanches - Mains
- Armes d'hast - Bras
- Corps à corps - Mains, bras ou jambes
- Lancer - Mains ou tête

S'il existe plusieurs possibilités, choisissez en fonction de la description que fait le joueur ou laissez-le choisir en fonction de ses chances de réussite.

La défense

Lorsqu'un personnage est attaqué et que son assaillant réussit son attaque, il peut essayer d'éviter de prendre un coup. Il y a deux compétences utiles dans ce cadre : l'Esquive et la Parade. Les deux ne sont pas équivalentes, comme nous allons le voir. Notez que dans les deux cas, la difficulté est considérée comme « normale », sauf cas exceptionnels définis par le meneur de jeu.

L'esquive

Esquiver une attaque revient à se mettre hors de portée de l'attaque : faire un bond de côté, rouler au sol, se coucher rapidement... On ne peut esquiver qu'une attaque dont on avait conscience. C'est une technique basée sur les jambes (jambes + Esquive). S'il réussit son esquive, le personnage n'est plus tout à fait en situation de riposter et il perdra

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

donc 1D sur son éventuelle attaque. Le malus ne demeure actif que jusqu'à la fin du tour. Un jet d'Esquive réussi entraîne l'annulation de l'attaque.

Exemple : un personnage est pris pour cible par une sorte de singe bizarre qui lance des pierres. Le singe, qui agissait en premier dans l'ordre d'initiative, réussit son jet d'attaque. Le personnage décide d'esquiver. Il réussit son jet et évite donc le caillou. Cependant, comme il vient de se jeter au sol, il n'est plus tout à fait en état de riposter. Il perdra donc 1D sur son jet d'attaque...

La parade

Parer une attaque consiste à dévier une frappe avec une arme ou un objet capable de résister à cette attaque. On ne peut donc pas parer en toutes circonstances. Un coup d'épée peut être paré avec une autre épée, une hache ou un bâton très solide, mais pas avec la main ou le bras. On ne peut parer qu'une attaque dont on avait conscience. C'est une technique basée sur les mains et la Parade (mains + Parade). S'il réussit son test, le défenseur annule l'attaque et ne perd pas de dé pour son éventuelle attaque suivante. C'est l'avantage de la parade sur l'esquive. Le désavantage, c'est que la réussite de la parade dépend de la qualité du succès de l'attaque. Le défenseur doit obtenir au moins autant de succès que l'attaquant sur son jet de Parade. S'il n'obtient aucun succès, l'objet utilisé pour parer peut même se briser (à la discrétion du meneur de jeu).

Exemple : le même singe lance un autre caillou sur un autre personnage, armé lui

d'un bâton ramassé dans la forêt. Le personnage décide de parer l'attaque en déviant la course du caillou. Il effectue un test basé sur ses mains et sa Parade. Le singe avait obtenu deux succès. Le personnage en totalise deux également : c'est une réussite ! Le caillou est dévié et finit sa course dans les fougères alors que le personnage armé du bâton se retrouve en position de frapper l'ignoble créature.

Les dégâts

Si l'attaquant parvient à effectivement toucher son adversaire, il peut lui occasionner des dégâts, ce qui reviendra à faire baisser sa jauge de vie. Le calcul des dommages dépend bien entendu du type d'attaque. On part du principe que le but est d'infliger un maximum de dommages. Si l'on frappe un adversaire à mains nues, les dégâts seront égaux au score de bras de l'attaquant si l'on frappe avec les poings, les coudes, l'avant-bras ou même la tête, et au score de jambes s'il s'agit d'un coup de pied ou de genou. Si l'attaquant emploie une arme, les dégâts seront aléatoires mais généralement plus élevés : il faudra lancer un certain nombre de dés en fonction de l'arme employée. Consultez à cet effet le tableau ci-dessous. Notez que le total des dégâts peut être volontairement réduit par l'attaquant, s'il ne met pas toute sa force dans sa frappe. Cette dernière règle ne vaut pas pour des armes à distance ne tenant aucun compte de la force comme les armes à feu ou les sortilèges, par exemple. On peut frapper quelqu'un sans pour autant vouloir le tuer.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Armes blanches	Dégâts
Bâton	1D6-2
Dague, poignard	1D6-1
Epée, sabre, fleuret	1D6
Epée à deux mains	2D6+2
Fouet	1D6-3
Hache	1D6
Hache à deux mains	2D6+2
Hallebarde	3D6
Javelot, lance	1D6+1
Massue	1D6
Matraque	1D6-2
Morgenstern	1D6+1

Armes à distance	Dégâts
Arbalète	1D6+2
Arc	1D6+1
Fronde (ou caillou lancé)	1D6-2
Fusil de chasse	2D6+2
Fusil de guerre	3D6+2
Pistolet, revolver	2D6
Sarbacane	1D6-1
Tromblon	1D6+3

Dans les tableaux ci-dessus, les dégâts sont les mêmes pour certaines armes qu'elles soient utilisées au corps à corps ou à distance, comme les lances et les javelots, par exemple. Si une arme ne se trouve pas dans ces tableaux, essayez de la rapprocher d'une arme s'y trouvant ou extrapolez. Si le résultat des dégâts est négatif, il sera ramené à 1. Dans le cas de créatures particulièrement puissantes, comme les trolls ou les géants, les dégâts peuvent être doublés, comme le précisera la description de la créature dans le bestiaire.

Si le meneur de jeu le souhaite, il peut convertir les éventuels succès excédentaires de l'attaquant en points de dommages supplémentaires.

Les armures



Porter une armure permet de réduire le nombre des dégâts infligés par les attaques adverses. Encore faut-il que l'armure protège la partie du corps touchée. Comme Harry Potter, le jeu de rôle amateur, n'est pas un jeu de rôle axé sur le combat physique, ce jeu n'incorpore aucune règle sur la localisation des coups. Les joueurs et le meneur de jeu sont cependant encouragés à décrire les frappes de leurs personnages en incluant la donnée de la localisation. Un attaquant dira par exemple : « Je lui envoie un gros caillou en pleine tête » ou « Je tente de lui perforer le ventre avec mon épée ». Si l'attaquant ne précise pas l'endroit où il frappe, on considère qu'il frappera par défaut sa cible au torse.

Les armures procurent une résistance fixe aux dégâts, résistance qui dépend de la matière dont l'armure est faite. Le tableau ci-dessous reprend les matières les plus couramment employées dans la

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

confection des armures accessibles aux sorciers. Notez qu'aucun étudiant de Poudlard ne sera autorisé à se promener en armure complète dans les couloirs de l'école...

<i>Matière de l'armure</i>	<i>Résistance</i>
<i>Cuir, fourrure</i>	1
<i>Mailles</i>	3
<i>Plaques de métal</i>	5

En de nombreuses circonstances, l'armure portée ne sera d'aucune utilité au personnage. Ainsi, une armure ne protège pas d'un écrasement, d'un choc extrêmement violent ou de toute une série d'attaques. C'est le meneur de jeu qui tranchera quand la question se posera. La plupart des armures sont destinées à dévier les frappes d'armes blanches ou de projectiles archaïques comme les flèches normales. Mais les armes ont évolué également pour percer les armures les plus solides. Le meneur de jeu peut, par exemple, décider que l'armure protège totalement de certaines attaques mais du minimum de points pour d'autres sortes d'assauts. Dans la plupart des cas, les armures ne sont d'aucune utilité contre les attaques d'énergie magique.

Les boucliers sont considérés dans ce jeu comme une armure mobile, recouvrant tout le corps. Pour qu'ils soient efficaces, un test de bras et de Parade sera requis, comme pour la parade avec une arme. En cas d'échec, ils ne servent à rien. En cas de succès, ils annulent l'attaque adverse.

Assommer son adversaire

Le but d'une attaque peut ne pas être d'infliger des dégâts à son adversaire. On peut vouloir l'assommer pour le mettre

hors d'état de nuire. Le principe de base ne change cependant pas. Il faut toujours le toucher. Mais si on y parvient, au lieu de calculer les dommages, on demandera à la cible un test en cœur et en Métabolisme avec une difficulté de 3. Si elle échoue, elle sombre alors dans l'inconscience pour une durée égale à 2D6 minutes. L'intention d'assommer doit être clairement déclarée avant l'attaque.

Tous sur lui !

Souvent, le secret d'une attaque réussie, c'est le rapport de force. Un groupe cherchera toujours à avoir l'avantage du nombre sur ses adversaires. Lorsqu'une même cible doit faire face à plusieurs attaquants, les jets d'attaque de tous les attaquants deviennent « faciles », même si la cible est en posture normale ou défensive. Lorsqu'elle attaque, la cible voit la difficulté pour toucher ses adversaires poussée au maximum. En gros, la difficulté passe à 3 pour la toucher et elle n'obtiendra des succès sur ses attaques que sur des 5. Le meneur de jeu déterminera les conditions d'emploi de cette règle. Dans certains cas, un combattant expérimenté peut ne pas être considéré comme en infériorité lorsqu'il a en face de lui deux voire trois adversaires moins doués que lui.

Désarmer son adversaire

L'attaque peut aussi avoir pour but de désarmer son adversaire, c'est-à-dire de lui faire lâcher son arme. La plupart des sorciers qui le connaissent préféreront employer le sort « Expelliarmus », mais

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

les personnages ne le connaissent peut-être pas encore ou leur adversaire n'est-il pas un sorcier. Bref, pour réussir à désarmer son adversaire, il faut encore le toucher. La cible a le droit de tester ensuite ses mains et sa compétence d'arme (qui dépend de ce qu'elle tient) avec une difficulté « facile ». Si elle réussit ce jet, la tentative de désarmement échoue. Dans le cas contraire, l'arme est lâchée et tombe à proximité de la cible.

Blessures et mort

Les personnages disposent d'une jauge de vie. Lorsque cette jauge atteint zéro ou moins, le personnage est mort. Enfin, en temps normal. Avec les sorciers, on ne sait jamais. Mais ce n'est pas tout. Un personnage peut aussi être blessé. A chaque fois qu'un personnage encaisse plus de cinq points de dégât en une seule fois, il doit réussir un test normal (4) en cœur et Métabolisme. En cas de succès, il ne se passe rien. En cas d'échec, le personnage est considéré comme blessé et il lancera un dé de moins sur chacun de ses tests (jusqu'à un minimum de 1). Un même personnage peut encaisser plus d'une blessure et ainsi se voir privé de deux dés ou plus (avec toujours un minimum de 1).

Exemple : un personnage vient d'être frappé par la lance d'un centaure agressif dans la Forêt Interdite. La lance provoque la perte de 1D6+1 points de dégâts. Le meneur de jeu a la main lourde et obtient 6 au dé, soit un total de 7 points de dégâts. Le personnage dispose d'un tablier de cuir confié par Hagrid,

mais qui ne compte que pour 1 point d'armure. Il encaisse donc 6 points de dégâts en une seule fois. Il doit réussir un test de cœur et de Métabolisme. Son cœur est de 2 et il a Métabolisme à 2. Le joueur lance 4D6 et obtient 1, 2, 3 et 3, soit pas un seul succès. Il est donc considéré comme blessé et lancera 1D de moins que la normale (avec un minimum de 1) à chaque test, jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.



Un monde d'embûches

Le monde est un endroit dangereux. Même en ignorant les personnes animées de mauvaises intentions, la nature peut suffire à parsemer d'embûches la vie d'un être vivant : le feu, la noyade, la maladie sont autant de problèmes qui peuvent attenter à la vie d'un personnage.

Le feu

Les flammes consomment les corps et embrasent les tissus. Gérer un incendie

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

est compliqué en termes de règles, mais le meneur de jeu doit garder à l'esprit la voracité des flammes et le danger de voir le feu échapper à tout contrôle. Un personnage touché par le feu subit automatiquement 1D6 points de dégâts. En cas de résultat pair et si la chose est possible, il prendra feu et subira 1D6 points de dégât par tour jusqu'à ce qu'il soit éteint. La suite n'est guère plus agréable. Un personnage ayant subi une blessure par brûlure (plus de 5 points de dégâts en une seule fois) sera marqué à vie et subira un malus d'1D sur chacun de ses tests jusqu'à ce qu'on puisse totalement le soigner (par magie, la plupart du temps).

La noyade

Un personnage qui tente de traverser un liquide en nageant, s'il n'a pas pied, risque de se noyer. Il y a noyade lorsqu'un personnage échoue à un test en bras et en Natation. La difficulté dépendra de la nature du liquide (une mer démontée, un lac placide...). Une fois le test échoué, il convient de passer aux règles sur l'asphyxie. Si le test d'asphyxie est réussi, le personnage peut de nouveau effectuer un test en natation (avec une difficulté accrue, si elle n'était pas déjà au maximum). En cas de second échec, la noyade est confirmée. Il est encore possible de réanimer le personnage sur un test de tête et de Premiers secours, à condition que trop de temps ne se soit pas écoulé, à la discrétion du meneur de jeu.

L'asphyxie

Il y a asphyxie lorsqu'un personnage se trouve dans l'incapacité de respirer. Tout

le monde peut retenir sa respiration pendant quelques tours (en moyenne : un tour par point en cœur). Au-delà, il faut tester le cœur et le Métabolisme (difficulté facile). En cas d'échec, le personnage manque d'air et est considéré comme asphyxié (il peut encore être réanimé par un test de tête et de Premiers secours si trop de temps ne s'est pas écoulé, à la discrétion du meneur de jeu). C'est-à-dire qu'il sombre dans l'inconscience. S'il ne peut pas respirer un nouveau nombre de tours égal à son cœur, il décède. En cas de succès, il peut sans risque passer une période identique sans respirer, avant d'être soumis à un nouveau test de difficulté normale (deux succès). Au maximum, l'exercice ne peut être réalisé que trois fois consécutivement, au-delà de quoi il y a irrémédiablement asphyxie.

La maladie et le poison

Une maladie et un poison agissent de la même manière : ce sont des corps étrangers agissant dans l'organisme et causant des troubles variés pouvant aller jusqu'à la mort. Il revient au meneur de jeu de décrire avec précision les effets de telle substance ou de tel virus, mais la mécanique restera la même. Chaque maladie et chaque poison est associé à une difficulté. Le personnage qui en est victime doit réussir un test en cœur et en Métabolisme de la difficulté annoncée pour résister aux effets. Dans certains cas, même la réussite du test peut avoir des conséquences néfastes, moins grandes toutefois qu'en cas d'échec (un poison peut donner la nausée en cas de succès au test et tuer en cas d'échec). Dans le cas des maladies surtout, un

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

personnage peut avoir à effectuer des tests sur une plus longue période, à la discrétion du meneur de jeu.

Maladies	Diff	Effet
Eclabouille	5	Le visage se couvre de pustules qui disparaissent au bout d'une semaine. En fin de maladie, effectuez un nouveau test de difficulté facile (3). En cas d'échec, le visage restera marqué par la maladie.
Oreillongoules	4	Maladie assez rare mais peu grave qui consiste en une nécrose des oreilles et en la production massive de pus. Les symptômes disparaissent au bout d'une semaine.
Le syndrome de Squabbs	6	Maladie touchant uniquement les dragons. Ceux-ci éternuent souvent et ne produisent plus de feu. Chaque semaine, le dragon doit effectuer un nouveau test ou attendre un nouveau mois.

La peur

Le monde des sorciers est un endroit truffé de choses horribles qui peuvent éprouver les esprits les plus courageux. La peur est un processus utile qui avertit le personnage qu'il est en danger. Lorsqu'on la maîtrise, on peut repousser ses limites, mais dans le cas contraire, on peut se laisser dominer par elle. Lorsqu'un personnage est soumis à quelque chose, situation, rencontre ou sensation pouvant provoquer la terreur, il convient de lui faire tester sa tête et son Métabolisme.

La difficulté dépendra du degré de peur imposé par l'élément déclencheur. En cas de succès, le personnage ressent la peur, mais conserve le contrôle de ses actes. En cas d'échec, il perd le contrôle et agira comme le meneur de jeu l'entend. La plupart du temps, cela reviendra à tourner les talons et à prendre la fuite, mais le meneur de jeu peut en décider autrement et pimenter la situation avec des réactions inattendues et illogiques.

La tentation

Certains personnages éprouvent des difficultés à résister à la tentation, ce qui peut leur jouer des tours pendables. Des personnages gourmands résisteront-ils à l'envie de faire un détour par les cuisines de Poudlard lors de leur escapade nocturne ? Un ivrogne acceptera-t-il de vendre ses amis si on lui propose une pinte de bière ? Le mécanisme est simple et revient à effectuer un test de cœur et de Métabolisme. En cas de succès, le personnage résiste à la tentation. En cas d'échec, il y succombe. La difficulté dépendra à la fois de l'état du personnage et de la nature de la tentation. Résister à un bon gâteau quand on est affamé est plus difficile que si on s'est goinfré au petit déjeuner.