

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



## *Le Quidditch*

Dans le monde des sorciers, nul ne connaît les stars du football, du basket ou de la Formule 1. Le sport des sorciers, tout le monde vous le dira, c'est le Quidditch. Des championnats se déroulent dans le monde entier, passionnant les sorciers de toutes les latitudes, et il semble que le championnat de Grande-Bretagne soit le plus relevé de tous (bien que la compétition brésilienne soit en net progrès, comme celle de quelques pays de l'est).

Le Quidditch est si populaire qu'il constitue la seule activité sportive des élèves de Poudlard et de la majorité des écoles de sorcellerie. C'est lors des leçons de vol que l'on repère les élèves les plus doués. Une fois choisis, ces heureux élus peuvent s'entraîner avec l'équipe de leur maison. Certains entraînements peuvent empêcher les joueurs de participer aux cours, mais ils sont excusés par un mot du professeur titulaire de leur maison. Les matches rassemblent la grande majorité des élèves dans le stade à côté de l'école et

comptent pour la Coupe des Quatre Maisons.

Au fil du temps, le Quidditch a connu plusieurs changements et aussi quelques révolutions. Sa forme actuelle est relativement stable et semble ne plus devoir évoluer beaucoup. Une équipe de Quidditch est composée de sept joueurs répartis en quatre catégories. On compte trois poursuiveurs, deux batteurs, un gardien et un attrapeur. Il y a également trois types de balles en jeu en même temps. Un souafle, deux cognards et un vif d'or. Le jeu se joue dans les airs en volant sur des balais. Le but de Quidditch est d'inscrire des buts en faisant passer le souafle à travers l'un des trois anneaux de l'équipe adverse. C'est majoritairement le rôle des poursuiveurs. Les batteurs doivent surveiller les cognards, dont le rôle est de percuter les joueurs pour les déstabiliser. Les batteurs disposent de petites matraques pour frapper les cognards et les éloigner des joueurs de leur équipe (tout en les envoyant sur les joueurs de l'équipe adverse). L'attrapeur a peut-être le rôle le plus important. Son unique but dans la partie est d'attraper la troisième balle, le vif d'or. S'il y parvient avant l'attrapeur de l'équipe adverse, il fait marquer 150 points à son équipe (chaque but marqué vaut dix points) et, bien souvent, permet à ses couleurs de l'emporter. Une fois le vif d'or attrapé, la partie se termine.

Il y a aussi un arbitre dont le rôle est de veiller à ce tout se déroule selon les règles et que, par exemple, aucun sortilège ne soit lancé pour fausser le résultat de la partie.

## *Le Quidditch et ses règles*

# Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Il se peut qu'au cours d'une partie, un de vos personnages au moins soit appelé à disputer une rencontre de Quidditch. Comment cela se passera-t-il en termes de règles ? Il y aura, bien entendu, quelques tests. On ne peut par contre que vous conseiller de ne pas régler le résultat du match en un seul test du genre : « est-ce que je gagne le match ? » Pour commencer, le personnage concerné doit savoir quel sera son rôle sur le terrain : gardien, poursuiveur, batteur ou attrapeur.

En fonction de son rôle sur le terrain, sa tâche sera différente des autres.

## Le rôle du gardien

Le rôle du gardien est d'empêcher le souafle de pénétrer ses buts. Il y a trois buts, trois cercles perchés dans les airs par magie ou au sommet de grands mâts, mais ils sont assez proches les uns des autres. Volant sur son balai, le gardien doit rester attentif au jeu afin de prévenir tout envoi de loin et de se préparer aux débordements des joueurs adverses. A un moment ou à un autre, le souafle sera lancé vers les buts et c'est à lui de l'arrêter. Sa compétence de Vol en balai sera donc soumise à rude épreuve lorsque ce sera le cas, tout comme sa compétence en Observation. Pour anticiper l'envoi du souafle et donc avoir le temps de se mettre en position pour l'arrêter, le gardien doit réussir un test en Tête + Observation, puis en Jambes + Vol en balai pour tenter de l'intercepter. S'il échoue son test en Observation, il ne voit le souafle qu'au dernier moment et son seuil de difficulté en Vol en balai sera plus élevé. Les seuils de difficulté

dépendront à chaque fois de la valeur globale de l'équipe adverse. Nous y reviendrons.



*Exemple : la mêlée fait rage au centre du jeu, l'équipe de Poufsouffle multipliant les passes pour déstabiliser les poursuiveurs de l'équipe de Serdaigle. A un moment, cependant, Vicky Brooks, de Poufsouffle, réussit à tromper la vigilance des joueurs de Serdaigle et tente une passe en profondeur à son équipier, Malcolm Stuart. Stuart reçoit le souafle juste devant le gardien adverse. Celui-ci, Perry Wilson, a-t-il bien analysé la manœuvre ? Sa Tête est de 3 et son Observation de 2. L'équipe de Poufsouffle n'est pas une des plus brillantes à Poudlard, cette année, et son seuil de difficulté global est de 4 seulement. Wilson lance les dés et obtient deux succès. Il a bien anticipé. Reste à savoir s'il va réussir à empêcher le joueur adverse de marquer. Comme il a anticipé, le maître estime que le seuil de difficulté du test en Vol en balai sera de 3 seulement. A priori, c'est dans la poche pour Wilson...*

## Le rôle du poursuiveur

Un poursuiveur a pour tâche de faire le jeu, autrement dit, de réussir à amener

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

le souafle le plus près possible des buts adverses et à le faire entrer dans l'un de ces buts pour marquer. C'est peut-être le rôle le plus difficile, car les poursuivants sont sollicités à tout moment de la partie et doivent faire preuve d'une vivacité sans égale. Ils se passent et se repassent le ballon en possession de balle tout en évitant les cognards dirigés vers eux par les batteurs adverses, mais en étant protégés par leurs propres batteurs. Lorsqu'ils ne possèdent pas le ballon, ils doivent gêner le plus possible la progression de leurs adversaires et tenter de récupérer le souafle. Les compétences les plus usitées sont le Vol en balai, l'Esquive et le Lancer.

Pour passer la balle à un adversaire ou pour tenter de marquer, c'est la compétence en Lancer qui est utilisée. Les manœuvres compliquées seront gérées par le Vol en balai. La compétence en Esquive servira à éviter les cognards.

*Exemple : James Ushkin, de Gryffondor, va tenter le une-deux dans la défense de Serpentard afin de marquer un but. Il vient de récupérer le souafle et Maud Austin lui fait signe de la main pour attirer son attention : le Cognard a été lancé dans sa direction par un batteur adverse ! Il va devoir l'éviter. Ses Jambes sont à 3 et son Esquive à 3 aussi. Serpentard a une bonne équipe, comme chaque année, et le seuil de difficulté global de cette équipe est de 5. Il va donc devoir lancer des 5 ou plus pour éviter la balle magique. Il lance les dés et obtient trois 6 ! Il évite le cognard et entame son une-deux. Il lance la balle vers Maud, isolée à gauche. Sa compétence en Lancer est de 3, mais ses Mains sont à 4. Il doit une fois de plus dépasser ou égaler 5. Il*

*lance les dés et obtient deux succès ! C'est bon. Maud reçoit le ballon de justesse car un poursuivant adverse était sur le point de l'intercepter.*

*La défense de Serpentard s'est maintenant décalée, libérant James Ushkin. Maud relance vers son équipier ! La balle arrive entre ses mains et il se retrouve seul face au gardien de Serpentard. Il effectue un lancer : aucun succès ! Il ne parvient pas à battre son adversaire qui récupère le souafle et le relance déjà vers les buts de Gryffondor...*

## **Le rôle du batteur**

Le rôle du batteur est de frapper le cognard, une véritable petite saleté magique dont le rôle est de foncer sur les joueurs des deux équipes afin de les faire tomber de leur balai ou de les déstabiliser. Mais ce n'est pas tout. Il doit aussi empêcher ce même cognard de venir frapper ses équipiers. Ses compétences de prédilection sont le Vol en balai, l'Observation et les Armes blanches (batte). Il analyse la situation grâce à son Observation et réalisera à quel endroit il doit intervenir dans le chaos d'une mêlée. Il devra réussir à intercepter le cognard pour se mettre en position de frappe grâce à son Vol en balai et enfin le frapper de sa batte pour le renvoyer vers l'équipe adverse grâce à sa compétence en Armes blanches.

*Exemple : L'équipe de Poufsouffle est menée de soixante points. Les joueurs de Serpentard utilisent leur tactique habituelle : le harcèlement des meilleurs joueurs adverses en utilisant les cognards. Les batteurs de Serpentard*

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

n'ont eu de cesse de renvoyer les balles vicieuses vers les poursuiveurs et l'attrapeur de Poufsouffle. Mais Harold Coppens, le capitaine et l'un des batteurs de cette équipe, refuse de se laisser faire plus longtemps. Il voit soudain l'attrapeur de Serpentard, Julius Sorokin, foncer vers un coin du stade. Sans doute a-t-il vu le Vif d'Or ! Il se met en quête d'un cognard. Il effectue un test en Observation. Sa Tête est de 4 et son Observation de 3. Serpentard est une équipe solide. Son seuil de difficulté est de 5. Il lance le dé et obtient trois succès ! C'est bon ! Il repère un Cognard à courte distance, et fonce pour l'intercepter. Il doit effectuer un test en Vol en balai. Ses Jambes sont de 3 et sa compétence idoine de 4. Il lance les dés et obtient deux succès. C'est encore bon... Il se place à portée du Cognard et frappe le cuir de toutes ses forces en direction de l'attrapeur adverse. Son Bras est de 3 et sa compétence en Armes blanches est de 3 aussi. Il lance le dé et obtient quatre succès ! Le Cognard s'en va percuter Julius Sorokin qui, bien qu'il réussisse à ne pas tomber de son balai, laisse échapper le Vif d'Or ! Poufsouffle respire !

### Le rôle de l'attrapeur

L'attrapeur d'une équipe de Quidditch est un joueur à part. Il peut n'avoir rien à faire de tout un match et pourtant assurer la victoire des siens en quelques secondes seulement. Son rôle unique est de repérer le Vif d'Or et de l'attraper avant son homonyme dans l'équipe adverse. Le Vif d'Or est cependant la balle la plus rapide et la plus petite du Quidditch et la voir, à la vitesse où elle

se déplace, n'est vraiment pas chose aisée. De temps en temps, il ralentit et vient voleter près d'un joueur ou dans un coin du stade. A ce moment-là, les Attrapeurs doivent se montrer prompts ! Dès que l'un d'eux file à vive allure, c'est sans doute qu'il a repéré le Vif quelque part et tous les regards se tournent alors vers lui, y compris ceux de l'autre Attrapeur, qui se précipitera à sa suite. Bien sûr, ça peut aussi être une feinte. Les compétences privilégiées d'un Attrapeur sont le Vol en balai, l'Athlétisme et l'Observation. Après avoir repéré le Vif grâce à son Observation, l'Attrapeur doit réussir à le rattraper grâce à sa compétence en Vol en balai puis de l'attraper avec la compétence en Athlétisme.



# Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Exemple : le match a commencé il y a une demi-heure et l'équipe de Serdaigle est déjà menée 80 à 10 par l'équipe de Gryffondor. Cela fait bien vingt minutes que plus personne n'a vu le Vif d'Or. Cédric Lothar, l'Attrapeur de Serdaigle, effectue un nouveau tour de stade en espérant repérer la petite balle ailée... Il effectue un test en Observation. Sa Tête est de 4 et son Observation de 1... Gryffondor a un seuil de difficulté de 6, cette année. Il lance le dé et obtient un succès ! C'est bon. Il repère le Vif, occupé à planer près de la tribune des professeurs. Il s'élanche ! Va-t-il réussir à le rattraper, cette fois ? Ses Jambes sont de 3 et son Vol en balai de 5. Il lance les dés et obtient 5 ! Ça passe ! Il est à portée du Vif... Tout le stade a les yeux braqués sur lui et l'Attrapeur adverse est à sa poursuite. Il ne doit pas flancher maintenant ! Il tente de se saisir de la balle. Ses Mains sont de 4 et son Athlétisme de 3. Il lance les dés et obtient deux succès ! C'est bon ! Il attrape le Vif et le stade explose ! Serdaigle vient de battre Gryffondor 80 à 160 !

## La difficulté globale d'une équipe

Dans le but de simplifier quelque peu la procédure et d'accroître la rapidité d'exécution des tests en pleine partie de Quidditch, il a été convenu que tous les seuils de difficulté des actions d'une équipe seraient les mêmes et dépendants de la valeur de l'équipe adverse. En matière de simulation, cela signifiera que toute action entreprise le sera contre l'équipe adverse dans son ensemble. Passer le souafle ? Il faudra éviter les Poursuiveurs adverses. Repérer le Vif ? Il

faudra le faire avant l'Attrapeur adverse. Frapper le Cognard ? Il faudra être plus rapide que la cible adverse ou que le Batteur adverse, etc.

On part également du principe que seules les actions des personnages sont simulées et que les autres actions, celles des joueurs adverses comme celles des équipiers du personnage, seront gérées par la seule narration. Cela signifie que le maître du jeu doit préparer un peu son match de Quidditch ou faire preuve d'un grand sens de l'improvisation. Il faut aussi garder à l'esprit que toutes les actions du personnage ne seront pas simulées. Un match de Quidditch peut durer plusieurs jours. Sélectionnez deux ou trois actions qui se dérouleront à des moments-clés de la rencontre et ne jouez que celles-là. Situez-les à chaque fois dans un contexte et faites de ces actions des tournants du match. Si le joueur y échoue, il entraînera la défaite de son équipe. S'il y réussit, la victoire sera pour ses couleurs. Si le personnage ne peut en toute logique revêtir une telle importance, on saura au moins comment s'est déroulé son match à lui, de façon à ce qu'il puisse ensuite être félicité par les siens ou au contraire devenir le bouc émissaire de la défaite.

Le petit tableau qui suit reprend les valeurs de chaque équipe ainsi que les noms de ses joueurs. Ces noms sont appelés à changer selon votre bon vouloir ou en fonction de votre progression dans la campagne, car certains joueurs quitteront l'école au terme de leur scolarité. Ils ne sont là que pour vous faciliter la vie et vous servir d'inspiration.

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

On aurait pu vous proposer quelques équipes professionnelles voire des équipes nationales, mais vos personnages sont censés n'être que des enfants et ils ne peuvent donc participer à de telles rencontres, sauf si vous en décidez autrement, bien entendu.

<b>Equipe</b>	<b>SD</b>	<b>Joueurs</b>
<b>Gryffondor</b>	6	G : Ulrich Santer P : James Ushkin P : Maud Austin P : Sarah Wilbur B : Brad Emerett B : Stuart Coles A : Mary McConnor
<b>Serpentard</b>	5	G : Melvin Gaunt P : Matias Langley P : Doro Wisfield P : Shaun Querry P : Amanda Salsbur B : Eric Adams A : Julius Sorokin
<b>Poufsouffle</b>	4	G. Damian Halker P : Vicky Brooks P : Malcolm Stuart P : Tracy Withmore B : Harold Coppens B : Brett Withmore A : Kenny Hetfield
<b>Serdaigle</b>	4	G : Perry Wilson P : Claire Mardigan P : Otto Zaleskyi P : Aaron Kimmy B : George Wash B : Percy Amaury A : Cédric Lothar