

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

## *Scénario d'introduction*

Il est maintenant grand temps de mettre en pratique tout ce que vous venez d'apprendre et de vous lancer dans votre première partie de Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition. Ce premier scénario, linéaire et court, est idéal pour faire vos premiers pas en tant que maître du jeu ou en tant que joueur. Il est destiné à des élèves de première année à Poudlard, quelle que soit leur maison. Il n'est pas nécessaire que les personnages se connaissent ou s'apprécient, vu qu'ils seront « désignés volontaires ».



## *La fée qui aimait l'école*

La Forêt Interdite accueille de très nombreuses créatures, magiques ou non, dont certaines regardent avec envie l'activité incessante de l'école de sorcellerie voisine. Kiara, une petite fée, est de celles-là. Depuis des années, elle observe, scrute, espionne les élèves de Poudlard dans l'espoir secret d'un jour devenir l'un d'eux, de partager leurs jeux et leurs passions, de s'asseoir sur les bancs prestigieux de la très noble institution. Mais son espoir est vain, car les créatures de la forêt ne peuvent entrer dans l'enceinte du château en raison des très nombreux sortilèges qui la protègent. En désespoir de cause, Kiara va piéger quelques élèves et tenter de vivre, en leur compagnie et dans une bulle de sa création, son rêve. Un rêve qui pourrait bien virer au cauchemar si les jeunes gens n'y prennent garde...

### **Situation initiale**

Ce scénario se déroule en début de première année, alors que les personnages ne se connaissent pas encore très bien et qu'ils n'ont pas encore eu l'occasion de fraterniser avec tout le monde au sein de leur maison ou des maisons voisines.

### **L'excursion**

Alors que leur horaire prévoit une journée sans le moindre cours, les personnages voient le demi-géant Rubéus Hagrid rassembler quelques élèves dans la cour de l'école, près de la fontaine. Hagrid tient un parchemin dans une main et une plume dans l'autre. Il inscrit sur une liste les noms des élèves qui souhaitent s'inscrire à une excursion. Les personnages apprennent rapidement de quoi il retourne : il s'agit de suivre le

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

professeur de Soins aux créatures magiques dans la Forêt Interdite afin d'y voir des animaux exceptionnels. Lesquels ? *« Vous verrez bien, petits curieux. Mais je peux vous assurer que cela vaut le détour ! »*. Comme ils n'ont rien d'autre à faire, les personnages vont sans doute se porter volontaires. S'ils ne le font pas, Hagrid les remarquera et les appellera par leurs noms : *« C'est parfait, avec vous, le compte y est. Vous ne le regretterez pas »*. S'ils font mine de refuser, usez de tout argument qui vous semblera bon pour les y contraindre (une amie dans le groupe leur fait les yeux doux, des rivaux rient sous cape, pensant qu'ils n'oseront pas, etc.).

Une fois la liste complétée, ce sont vingt élèves de diverses maisons qui se mettent en rang derrière l'imposante silhouette de Hagrid et quittent l'enceinte du château pour prendre la direction de la cabane du garde-chasse et de l'orée de la forêt. C'est une belle journée ensoleillée, sans un nuage, et l'ambiance est au beau-fixe.

Après avoir contourné la cabane, le groupe pénètre sous le couvert des arbres par un sentier à peine visible. A l'ombre de la sylve, la température retombe et les élèves se font silencieux, d'un silence teinté de respect et de crainte. Tout le monde se rappelle du discours de la directrice de l'école, il y a quelques semaines à peine : *« Nous tenons à rappeler qu'aucun élève de l'école n'est autorisé à se rendre non-accompagné d'un professeur dans la Forêt Interdite. »*

Au bout d'une demi-heure de marche, le léger malaise s'est atténué et le groupe débouche, rempli de curiosité, dans une clairière aménagée en enclos. Au cœur de cet espace dégagé, quatre magnifiques licornes s'égaient. Ces animaux sont magnifiques, bien qu'encore jeunes. Les élèves se massent sur les rondins qui constituent la clôture et essaient d'attirer l'attention des créatures. Hagrid prend la parole.



*« Allons, allons, pas de gestes brusques, vous allez les effrayer. Ce sont des licornes. Quatre magnifiques porte-cornes que nous allons réintroduire dans la forêt. La dernière licorne de la région s'est éteinte il y a plus de quinze ans. Celles-ci nous viennent directement de Russie et nous ont été envoyées par nos amis de Durmstrang. Admirez leur superbe crinière et leur imposante stature. Dire qu'elles n'ont pas encore un an ! »*

# Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Les élèves qui le souhaitent peuvent tenter d'attirer les créatures à eux afin de les caresser. Ceux qui le veulent doivent effectuer un test en Cœur et en Zoologie ou en Dressage (5). En cas de succès, l'un des animaux s'approche d'eux et dépose son museau au creux de leur main.

Au bout de quelques minutes, toutefois, un élève de Serpentard, Hamelet Vinck, tente de sauter sur le dos d'une licorne pour la chevaucher. La bête, énervée, fait un bond en arrière et menace de piétiner le jeune présomptueux. Très vite, Hagrid s'interpose pour protéger l'élève, mais une deuxième licorne profite de l'ouverture de la porte de l'enclos pour prendre la tangente et disparaître dans les bois. Le professeur beugle alors des ordres... Il nomme trois responsables pour reconduire les élèves à l'école et cite ensuite les noms des personnages.

*« Vous, vous m'accompagnez pour retrouver la bête. Allez ! Suivez-moi ».*

## Promenade en forêt



A la suite de Hagrid, les personnages s'enfoncent dans la Forêt Interdite. L'endroit n'est pas si désagréable que cela. Après tout, la forêt ressemble à

n'importe quelle forêt à cet endroit, et les jeunes gens ont encore des images de licornes plein la tête.

Hagrid trouve rapidement la piste de la licorne. Au bout de dix minutes, il s'arrête et fait signe aux personnages d'en faire autant.

*« Il y a quelque chose qui ne va pas. Restez là, les enfants ».*

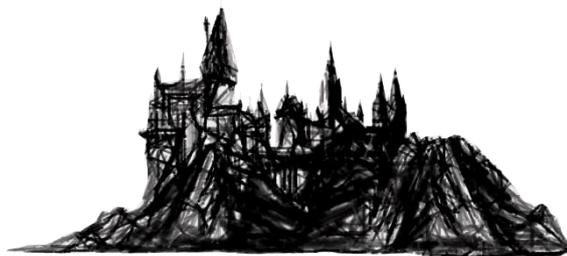
A ces mots, il s'enfonce dans les fourrés et disparaît bientôt à la vue des élèves. Voici nos héros livrés à eux-mêmes au cœur de la Forêt Interdite. Demandez-leur un test en Cœur et en Observation de difficulté 4. En cas de succès, ils auront le sentiment d'être observés. Des cris d'animaux étranges se font entendre, ainsi que des craquements. S'ils appellent Hagrid, ce dernier ne répondra pas. S'ils se mettent à sa recherche, ils ne le trouveront pas.

C'est alors qu'un bourdonnement, comme celui d'un gros insecte, se fera entendre. Un test en Tête et Observation (4) permet de distinguer quelque chose de la taille d'un moineau qui passe très vite entre les élèves et qui émet une sorte de rire cristallin. La petite voix dit alors : *« Vous vous êtes égarés ? Ne craignez rien. Je vais vous ramener à l'école. Suivez-moi ! »*

A partir de là, les choses deviennent confuses. Les élèves ont le sentiment de marcher pendant quelques minutes, mais aussi de ressentir une profonde fatigue. Une odeur de fleur écœurante leur monte aux narines, puis, plus rien.

**Retour à l'école... Mais...**

# Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition



Les élèves, par ordre décroissant de leur Cœur, se réveillent à l'infirmerie. Il n'y a personne autour d'eux. Ils sont seuls et portent leurs vêtements. Aucune trace de mademoiselle Steinberg ou de monsieur Penford. Lorsqu'ils sortiront dans le couloir, ils trouveront Poudlard curieusement désert, mais s'ils regardent par la fenêtre, ils verront que beaucoup d'élèves jouent et discutent dans la cour. En descendant les escaliers, ils verront aussi de petits groupes d'élèves, toutes maisons confondues, ça-et-là.

Alors qu'ils déambulent dans les couloirs, demandez-leur un test en Tête et en Histoire de la Magie (5). En cas de succès, ils réaliseront que les lieux ne sont pas exactement comme dans leur souvenir. Poudlard semble plus beau, plus neuf, plus fleuri. De plus, il n'y a plus aucun fantôme et les portraits dans les tableaux sont immobiles et présentent tous des scènes forestières. Ne donnez pas tous ces détails en même temps. Distillez-les entre les personnages tout au long de la journée si nécessaire. Il faut qu'ils aient l'impression de ne pas avoir quitté la forêt tout en arpentant les couloirs de leur école...

S'ils adressent la parole à d'autres élèves, voir à des professeurs, ceux-ci les écouteront un sourire béat aux lèvres et iront toujours dans leur sens, avec une joie manifeste dans la voix. Ils

abuseront des « *Oui, vous avez raison* » et autres « *Tu as bien fait* », mais ne donneront pas l'impression de réellement comprendre ce que les personnages leur disent. Le but de cette scène est de faire naître le malaise chez les joueurs.

Ce qui se passe est en réalité très simple. Les élèves sont pris dans le filet magique de la fée Kiara. Celle-ci les a endormis avec un pollen spécial et leur suggère un rêve qu'elle partage avec eux, mêlant leurs propres souvenirs et ses projections mentales. A partir de là, elle va incarner Kiara, une jeune élève de Pouffsouffle. Son but est de faire de ses « proies » ses meilleurs amis et de vivre enfin la journée qu'elle a toujours imaginée dans la peau d'une élève de Poudlard. Elle ne veut aucun mal aux élèves, mais elle ne réalise pas qu'elle les retient contre leur gré.

## Kiara, votre nouvelle meilleure amie



Au bout de quelques rencontres inquiétantes, les personnages vont croiser la route de Kiara, une magnifique jeune fille blonde d'une douzaine d'années. Elle est plus âgée d'un an que le plus vieux des élèves (qui devraient avoir onze ans). Très jolie, dotée de magnifiques cheveux blonds, elle semble tout droit sortie d'un rêve et les garçons

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

du groupe, quelle que soit leur orientation sexuelle (s'ils s'y sont déjà intéressé) la trouveront tout simplement parfaite et ressentiront de curieuses sensations en sa présence. Chez les filles, par contre, un sentiment très fort de jalousie pourrait naître.

Kiara sourit tout le temps, mais contrairement aux autres personnes croisées, elle semble réellement pouvoir discuter avec les personnages. Elle tentera de les rassurer d'une très jolie voix cristalline. « *Oh, il ne faut pas vous inquiéter. Vous avez dû respirer une drogue végétale dans la forêt. On vous a ramené ici et maintenant, tout va pour le mieux. Vous avez peut-être encore un peu de pollen dans l'organisme mais cela va passer. Quelle magnifique journée, n'est-ce pas ?* »

A partir de là, Kiara ne lâchera plus les personnages et il faudra ruser pour lui fausser compagnie. Des tests en Jambes et Discrétion (6) pour prendre la fuite à son insu, par exemple. Les élèves sont bel et bien dans le rêve de Kiara, mais c'est un rêve qu'ils partagent et leurs souvenir servent de ciment à la version idéalisée de Poudlard projetée par la fée. Lorsqu'ils auront compris qu'ils ne sont pas dans la réalité mais dans une sorte de rêve (et cette déduction doit venir d'eux, pas d'un test), ils pourront en tirer profit. A ce moment-là, s'ils veulent s'isoler, il leur suffira de tenter de modifier le rêve à leur avantage avec un test en Tête et en Comédie de difficulté 6 (ils essaient de mentir à Kiara) pour, par exemple, avoir accès à la Salle sur Demande.

**Comment gérer ça ?**

Kiara n'est pas méchante. Elle ne se rend tout simplement pas compte qu'elle agit mal. Elle veut que les personnages deviennent ses amis et pouvoir vivre son rêve : devenir une étudiante de Poudlard. Tant qu'on reste dans son jeu, elle est une amie parfaite bien qu'envahissante. Elle peut tout promettre aux élèves et même les couvrir de présents : un personnage gourmand mangera les mets les plus délicieux qu'il ait jamais mangé, un jeune élève désireux d'apprendre les plus grands sorts obtiendra facilement la maîtrise de sorts très puissants (qu'il ne pourra bien entendu plus lancer à son réveil), etc. Elle est même prête à flirter avec quelqu'un qui lui ferait une cour même maladroite (restons sobres, tout de même, on a affaire à des gamins). Certains élèves pourraient même trouver l'expérience fascinante et ne plus vouloir sortir du rêve.



Vous pouvez imaginer quantité de scènes pour « séduire » les élèves, mais toutes doivent également leur mettre la puce à l'oreille. L'idée des scènes suivantes est de mettre à l'épreuve les plans des élèves pour sortir de là. Les portes du

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

château sont closes, aucun professeur ne vient à leur aide, personne ne leur parle vraiment en dehors de Kiara et, plus inquiétant encore, la journée ne semble jamais se finir : le soleil reste immobile dans le ciel, le soir ou la nuit ne viennent jamais, alors que les élèves peuvent ressentir une certaine fatigue mentale (mais pas physique). Certaines salles, comme la grande salle, semblent toujours prêtes à l'activité à laquelle s'attendent les élèves : s'ils y vont pour manger, ils trouveront le réfectoire installé, avec des plats délicieux et des élèves occupés à manger, mais s'ils y vont pour étudier, ils trouveront les lieux presque déserts avec quelques livres sur les tables. Et ce, même s'ils ne font qu'entrer et sortir à quelques secondes d'intervalle.

Très vite, il faut qu'ils se sentent « pris au piège » et qu'ils réalisent que Kiara est la seule vraie personne, en dehors d'eux-mêmes, dans ce Poudlard bizarre. Soyez à l'écoute de leurs propositions. Mais s'ils se montrent violents avec Kiara, alors toute une escouade de professeurs viendra à son secours et emmèneront les élèves dans les cachots, sans un mot, pour les y enfermer. Kiara les laissera moisir un peu, puis viendra leur parler à travers la porte.

## **La solution**

Il existe deux façons de se tirer de ce mauvais pas. La première consiste à expliquer à Kiara ce qu'elle fait vraiment et de compatir à son malheur. Ils peuvent lui promettre, par exemple, de parler à McGonagall pour qu'elle accepte une fée aux cours. Ou pour qu'on lui procure un laissez-passer dans l'école. La

seconde implique de lui mentir et de lui faire comprendre que Poudlard n'est pas un endroit merveilleux, qu'on y torture des fées et que les élèves y sont maltraités (par exemple). Si elle est convaincue que son rêve est basé sur de fausses idées à propos de l'école, elle libérera les personnages et se choisira une nouvelle lubie, quelque part dans la Forêt Interdite. Il n'existe en tout cas aucun sort pour percer le rêve de Kiara et tout devra donc passer par le dialogue.

## **Conclusion**

Une fois que les élèves auront compris ce qui se passe, ils pourront enter de raisonner Kiara ou de lui mentir. Dans tous les cas, s'ils ont gain de cause, ils seront réveillés par la petite fée dans une petite caverne proche de l'endroit où ils se sont endormis. Ils entendront la voix de Hagrid. Il fait presque nuit. Le garde-chasse se confondra en excuses pour les avoir entraînés là et les ramènera avant la nuit à Poudlard.

A eux de voir comment ils présenteront les choses à la directrice McGonagall. Ils peuvent enfoncer Hagrid (qui était responsable de l'excursion) et se priver d'un allier pour le reste de leur cursus, ou lui éviter des ennuis en prenant sur eux de s'être éloignés (en quel cas, leur maison perdra 20 points pour la Coupe des Quatre Maisons).

S'ils exposent ce qui s'est passé, la sanction pourrait être revue à la baisse. S'ils ont menti à Kiara, ils recevront 5 points pour s'être sortis d'un mauvais pas et pour avoir éloigné une source de danger de l'école. Mais s'ils se sont montrés sincèrement compatissants

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

avec la fée, McGonagall pourrait accepter de la rencontrer et voir dans quelle mesure elle pourrait vivre à Poudlard (ils gagneront également 5 points, mais McGonagall les aura à la bonne).

Amusez-vous bien !