

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Par où commencer ?

Bienvenue dans le jeu de rôle amateur sur l'univers de Harry Potter. Cette simple phrase renvoie déjà à toute une série de concepts : jeu de rôle, amateur et Harry Potter. Il est probable que vous soyez déjà familiarisés avec certains d'entre eux, voire tous. Mais pour ceux qui seraient assaillis de questions, cette petite introduction devrait vous permettre de rattraper votre retard...



Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Un jeu de rôle est un jeu de société narratif. On y joue en racontant une histoire ou en jouant un rôle au cœur de cette histoire. C'est un jeu coopératif dans lequel les joueurs seront unis dans le seul but de vivre une aventure passionnante. Il y a deux sortes de joueurs autour d'une table de jeu de rôle : le meneur de jeu et les joueurs à proprement parler. Le meneur de jeu aura la plus grande responsabilité et sera donc de préférence plus expérimenté. Son travail consiste à faire vivre une histoire aux joueurs - ou plus exactement à leurs

personnages. Pour ce faire, il doit leur proposer un scénario - qu'il soit écrit par ses soins ou pas - et mettre en scène l'aventure. Il jouera également le rôle des personnages secondaires de l'intrigue et aura aussi le rôle d'arbitre et de garant des règles du jeu. Cela peut sembler compliqué, mais ça ne l'est pas tant que ça. Le tout est d'y aller pas-à-pas et de bien se préparer - du moins dans un premier temps. Après, cela coulera de source. Les joueurs, eux, incarneront un seul personnage chacun, personnages qui seront les héros de l'histoire. Si l'on trace un parallèle entre le jeu de rôle et, par exemple, les romans de Harry Potter, les joueurs joueront sans doute les rôles de Harry Potter en personne, de Ron Weasley ou de Hermione Granger...

Le scénario proposé par le meneur de jeu est constitué d'une intrigue, d'une trame générale, d'un contexte et de scènes essentielles. Il ne s'agit ni d'un roman, ni d'une pièce de théâtre, car le meneur de jeu ne sera jamais sûr de ce que les joueurs proposeront, de ce qu'ils feront ou de ce qu'ils diront. Il doit prévoir un éventail de possibilités tout en prévoyant les grandes lignes d'une histoire. Vous trouverez dans cet ouvrage un scénario d'introduction qui vous guidera lors de vos premiers pas en tant que meneur de jeu.

Un scénario peut par exemple prévoir que les personnages voudront aider un ami à résoudre un problème. Le meneur de jeu doit disposer d'un maximum d'informations sur cet ami et sur ce problème et sans doute prévoir les grandes étapes de l'aventure : rassembler des informations, qui rencontrer, comment résoudre le

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

problème et à quels dangers les personnages seront confrontés. Mais il est possible que les joueurs proposent autre chose, une façon d'aborder le problème auquel le meneur de jeu n'aura tout simplement pas pensé. Quand cela se produit - et cela se produira - ne paniquez pas : écoutez la solution proposée par les joueurs et adaptez votre scénario en conséquence. Si vraiment la solution proposée ne convient pas, ils reviendront d'eux-mêmes ou sous votre direction bienveillante sur les rails de l'histoire.

Le rôle des joueurs et de leurs personnages est de résoudre le mystère que vous leur soumettez, de vivre une aventure palpitante et de survivre aux dangers que le meneur de jeu leur opposera. Ce n'est pas le rôle le plus difficile, mais cela comporte certaines obligations. Les joueurs doivent avoir conscience de ce qu'on attend de leurs personnages et du fait qu'ils incarnent des personnages de jeu de rôle : ils doivent donc accepter de faire prendre des risques à leurs personnages et ne pas tourner le dos à l'aventure. Ils devront parfois faire fonctionner leurs méninges pour comprendre et résoudre les énigmes qui émailleront leur route. Ils devront faire preuve d'ingéniosité pour déjouer les plans de leurs adversaires et également tester leurs compétences pour réussir les défis du scénario.

L'essentiel d'un jeu de rôle se déroule sous la forme d'une discussion continue entre le meneur de jeu - qui expose les faits et décrit la situation en temps réel ou par ellipses temporelles - et les joueurs qui indiquent ce que font leurs personnages. Techniquement, un joueur n'a de prise que sur ce que fait et dit son

personnage. Mais le meneur de jeu peut se montrer réceptif aux idées suggérées par les joueurs afin d'améliorer sa propre histoire. Un dialogue de jeu de rôle peut ressembler à ça :

Meneur de jeu (MJ) : Vous descendez la rue sombre à la seule lueur de vos baguettes. Des bruits sourds derrière vous vous indiquent que vos mystérieux poursuivants sont toujours sur vos talons. Que faites-vous ?

Joueur 1 (J1) : Il y a des portes dans cette rue ?

MJ : Oui, il y a des portes donnant sur l'intérieur de bâtiments, mais elles se ressemblent toutes.

Joueur 2 (J2) : J'essaie la porte la plus proche, pour voir si elle est ouverte.

J1 : Si elle est fermée, j'ai un sort qui permet de l'ouvrir.

MJ : D'accord. La première porte que tu essaies est fermée à clé. Les bruits de course se rapprochent derrière vous.

J2 : J'en essaie une autre.

J1 : Non, moi je lance mon sort sur la première porte.

J2 : D'accord, mais fais vite !

MJ : Ok, fais-moi ton test...

(Quelques dés sont lancés...)

J1 : Super ! Je réussis !

MJ : D'accord. La porte s'ouvre en un éclair foudroyant. A l'intérieur, vous voyez plusieurs meubles, comme ceux d'un petit salon. Il semble n'y avoir personne.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

J2 : J'entre et j'éclaire avec ma baguette.

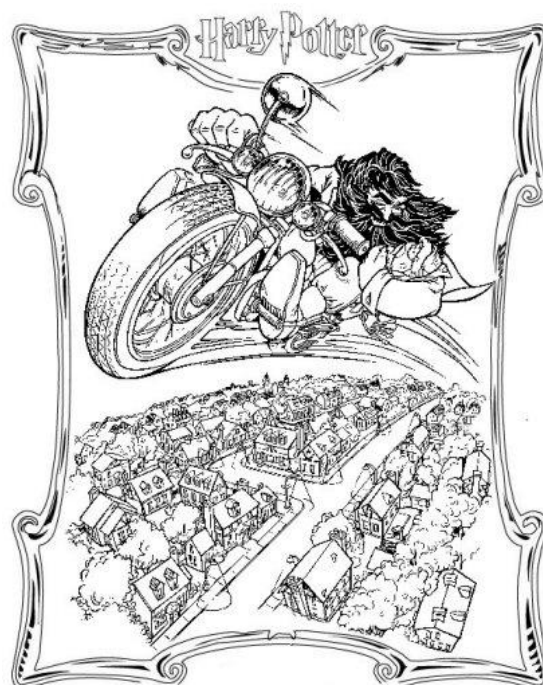
J1 : Je suis devant la porte, je te rappelle. C'est moi qui entre le premier.

J2 : Ok, mais dépêche-toi ! Ils arrivent !

Dans cet exemple, on voit bien quelle forme le jeu de rôle peut prendre. Le meneur de jeu décrit la situation ainsi que les conséquences des actes posés par les personnages des joueurs et les joueurs ont une certaine liberté dans le choix de leurs actions. Mais à un moment, on parle de test et de dés à lancer. Qu'est-ce que cela signifie ?

Dans un jeu de rôle, il y a des règles. La raison de leur présence est, le plus souvent, de connaître l'issue d'une action entreprise par un personnage. S'il n'y avait pas de règle, il serait difficile au meneur de jeu de déterminer si ce qu'entreprend un personnage se solde par un échec ou par un succès. Ce serait le règne de l'arbitraire. Les règles se basent la plupart du temps sur les forces et les faiblesses des personnages, reportées sur une « feuille de personnage ». Si un personnage est doué dans un domaine donné, il aura plus de chances de réussir une action liée à ce domaine. Hermione Granger aura plus de chance de répondre à la question d'un professeur de Poudlard que Ron, par exemple. Lors de la création d'un personnage, vous apprendrez comment doter vos personnages de forces et de faiblesses, que l'on appellera attributs et compétences. Nous y reviendrons. Mais si un personnage sait faire certaines choses et pas d'autres, le jeu sera ennuyant : on saura tout de suite quand il y a échec et quand il y a réussite. C'est pourquoi la

plupart des jeux de rôle d'intégrer une part de hasard. De cette manière, il y aura toujours une chance d'échouer, même si on est doué, et il y aura toujours une chance de réussir, même si on est peu doué. Bien entendu, réussir sera plus facile si on est bon dans quelque chose. Pour simuler cette part de hasard, on aura recours à des dés. Bien que les jeux de rôles fassent appel à toute une série de dés différents, nous n'utiliserons dans cette version du jeu que des dés à six faces classiques. Ce sont là, en gros, les règles du jeu.



Harry Potter, le jeu de rôle amateur

A ce jour, aucun jeu de rôle officiel consacré à l'univers de Harry Potter n'a vu le jour. Peut-être est-ce le fait de droits exorbitants ou la volonté de J.K. Rowling, l'auteure des romans... Mais ce jeu n'est pas un jeu officiel. C'est un jeu

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

amateur. Et de ce fait, il peut exister à condition de ne pas être vendu. Il n'a reçu aucun aval et aucune autorisation. Il se permettra d'ailleurs d'extrapoler sur quantité de points comme la situation actuelle de Poudlard et du monde des sorciers, le nom de ses professeurs et quantité d'autres choses. Il n'y a là rien d'officiel.

Mais c'est tout de même un jeu se déroulant dans le monde de Harry Potter. L'action se déroule dix ans après la victoire finale de Harry et de ses amis sur le Seigneur des Ténèbres, Voldemort en personne. Une paix certaine s'est installée au sein de la communauté des sorciers et tout a été fait pour que les répercussions sur le monde des Moldus - les humains qui ne pratiquent pas la magie - soient minimisées ou rapidement oubliées. Les personnages de ce jeu seront des sorciers. Ils démarreront en tant que nouveaux venus à Poudlard et vivront des aventures comparables à celles de leurs illustres prédécesseurs. Le jeu leur permettra de suivre des cours, de grandir et de s'améliorer au sein de l'école, de réussir leurs examens, de prendre part à des parties de Quidditch ou de combattre des créatures maléfiques ou des mages noirs ayant survécu à la nouvelle purge... Il n'y a aucune limite au type d'aventures que vos personnages pourront vivre. Poudlard regorge toujours de mystères. Le monde des sorciers sera encore de longues années victime de ses habitudes secrètes et de ses propres démons. Les héritiers de Voldemort continueront l'œuvre de leur maître, même s'ils sont pourchassés dans le monde entier... Et certains élèves ne sont pas toujours ce qu'ils semblent... Qu'elles prennent pied dans le contexte

scolaire ou à l'extérieur des murs de Poudlard, voire dans une école de votre invention, les histoires que vous vous apprêtez à vivre auront la saveur et la couleur des romans de J.K. Rowling à ceci près que cette fois, c'est à vous qu'il reviendra d'agir !



Le monde de Harry Potter

Si vous ne savez pas qui est Harry Potter, c'est probablement que vous avez vécu ces dernières années sur une autre planète. Mais après tout, c'est possible. Voici un bref résumé de ce qu'il vous faut savoir pour profiter pleinement de ce jeu...

Harry Potter est un personnage de roman imaginé par J.K. Rowling, auteure britannique devenue depuis l'une des femmes les plus riches d'Angleterre. Dans son monde, la magie existe et est pratiquée par des sorciers et des sorcières (ce qui n'a en soi rien de maléfique). Les gens qui ne pratiquent pas

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

la magie sont appelés des Moldus et ils sont tenus à l'écart du monde magique. En gros, si la magie existait réellement dans notre monde, nous n'en saurions rien, parce que nous sommes des Moldus. Les Moldus vivent dans un monde en tout point similaire au nôtre. Les sorciers, eux, vivent dans une certaine nostalgie du passé et les bienfaits de la magie font qu'ils voient les progrès de la science et de la technologie comme des curiosités sans intérêt. Les sorciers vivent en grande partie entre eux, dans des rues cachées, des palais fastueux, des écoles privées ou des forêts magiques. Leur magie est utilisée pour préserver le secret de leur existence. Pour eux, les Moldus ont un mode de vie étrange et incompréhensible. Les sorciers aiment à s'habiller comme il y a quelques siècles et apprécient les vieux vêtements, les robes amples, les chapeaux pointus et les manoirs gothiques. Enfin, pour eux, c'est la mode. Cela ne veut pas dire que leurs vêtements sont rapiécés et sentent mauvais. On confectionne de très jolis chapeaux pointus encore de nos jours.

Certains Moldus sont au courant de l'existence du monde des sorciers, mais ils ont juré de garder le secret. C'est le cas dans les plus hautes sphères : le gouvernement de Sa Majesté sait ainsi de quoi il retourne et il existe même un ministère de la Magie, dont le rôle est justement de préserver les apparences. Si un sorcier fou sème la pagaille dans les rues de Londres, le ministère sera sollicité pour réparer les dégâts, trouver une explication rationnelle à vendre aux médias et à la population et condamner sévèrement le fauteur de trouble. Mais même dans les castes les plus basses de la population, il est des gens normaux qui

savent. Le don magique peut apparaître chez n'importe qui, même s'il est nettement plus fréquent dans la descendance des sorciers. Il arrive qu'un enfant de parents Moldus naisse sorcier. Il est important à ce stade de préciser qu'on naît sorcier et qu'on ne le devient pas. Si tel est le cas, l'enfant sera rapidement repéré et pris en charge, mais il sera bien entendu laissé à la garde de ses parents. Ceux-ci seront donc tenus de préserver le secret mais seront informés de tout ce qu'ils doivent savoir pour élever leur enfant le plus normalement possible. Dans certains cas extrêmes, si les parents refusent d'avoir un sorcier dans la famille, on dispose de sortilèges puissants qui peuvent leur faire oublier jusqu'à l'existence de leur enfant. Mais ces cas-là sont heureusement assez rares.

Pour en revenir aux romans, Harry Potter est un jeune héros qui croit que ses parents sont morts dans un accident de voiture et qui est élevé par la sœur de sa mère et par son mari. Son enfance est un enfer au sein de cette famille. Ses parents adoptifs, les Dursley, savent qu'il est un sorcier (la sœur de sa mère jalousait cette dernière car elle n'a jamais eu le don) mais ont décidé de faire comme si tout cela n'existait pas. Ils gâtent leur fils unique, Dudley, à la limite de la décence et Harry, lui, vit dans un placard sous les escaliers. Lorsqu'il a onze ans, il reçoit sa lettre d'invitation à l'école des sorciers de Poudlard et prend alors conscience qu'il est un sorcier. Jusque-là, il n'expliquait pas les phénomènes bizarres qui se produisaient dans son entourage lorsqu'il était en colère ou qu'il ne se contrôlait pas... Il va donc rejoindre son école et découvrir un

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

monde nouveau pour lui. Mais sa vie ne sera pas de tout repos.

Lorsqu'il était bébé, le monde des sorciers vivait dans la terreur d'un puissant mage maléfique se faisant appeler Voldemort. Celui-ci recrutait les meilleurs sorciers pour rejoindre son armée néfaste. Lorsqu'il frappa à la porte des Potter, il s'opposa à un refus. Il tua le père de Harry et monta jusque dans la chambre d'enfant où sa mère tenta de le protéger. Lorsque Voldemort lança un sort mortel sur le bébé, sa mère se jeta pour protéger son fils et lui fit don d'un puissant sortilège : son amour maternel. Le sort de Voldemort tua la mère de Harry mais ricocha sur l'enfant et détruisit l'enveloppe charnelle de Voldemort, ne laissant au bébé qu'une cicatrice en forme d'éclair sur le front. Voldemort disparu, Harry Potter fut retrouvé et devint célèbre dans le monde des sorciers en tant qu'enfant qui avait vaincu le Seigneur des Ténèbres. Comme il n'avait plus de parents et pour le préserver des remous de son statut héroïque, Albus Dumbledore, l'un des plus grands sorciers du monde moderne, le confia à sa tante.

Lorsqu'il revint dans le monde des sorciers, Harry découvrit qu'il était riche et célèbre. Mais son cursus n'allait pas être de tout repos. Car Voldemort n'était pas mort. Il était seulement affaibli et caché, obligé de vampiriser des créatures magiques pour survivre. Le retour au premier plan de Harry Potter allait lui permettre de revenir également et de se venger de celui qui avait mis un terme à son règne de terreur. Mais la communauté des sorciers avait trop souffert de cette période sombre et ne

voulait pas entendre parler d'un retour du Seigneur des Ténèbres... L'essentiel des romans parlera du combat de Harry Potter pour faire reconnaître aux autres sorciers que Voldemort est de retour et qu'il faut se préparer à l'affronter. La chose sera rendue difficile par le fait que Voldemort place également ses pions et corrompt, par la peur ou l'appât du pouvoir, quantité d'agents à tous les étages de la hiérarchie magique...

Voldemort est presque immortel, car il a pratiqué une sombre magie lui permettant de diviser son âme pour en placer une part dans différents objets, des horcruxes. Pour le détruire, il faut que tous les horcruxes soient détruits, sinon, son âme survit et peut se reconstituer. Harry Potter devra réaliser qu'il est lui-même devenu un horcrux lorsque le sort de Voldemort l'a frappé et est revenu sur son lanceur. Il devra donc mourir pour renaître et vaincre son ennemi dans un combat final titanesque. Voilà pour l'histoire de Harry Potter et des romans.

Dix ans plus tard

Dix ans ont passé depuis la victoire de Harry Potter sur son ennemi. Il semble que, cette fois, le Seigneur des Ténèbres ne se relèvera plus d'entre les morts. Harry Potter était déjà célèbre enfant. Il est bien entendu légendaire depuis, mais il a tenu à assurer à lui et aux siens une certaine normalité et a donc refusé les honneurs et les postes à responsabilité. Il vit paisiblement en Angleterre et coule des jours heureux entouré par ceux qu'il aime.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Le monde des sorciers a, semble-t-il, retenu la leçon du retour de Voldemort et se montre désormais particulièrement vigilant quant aux activités des mages noirs. Car si leur maître a disparu, quantité de sorciers maléfiques demeurent en activité, cachés dans la masse anonyme, retranchés dans leurs forteresses d'ombre ou sous le masque de la lumière. Se sachant épiés, les artisans du mal se montrent parfois sous des dehors amicaux. Les Aurors, ces sorciers spécialisés dans la traque des mages noirs, sont actifs partout dans le monde et ne relâchent pas leurs efforts pour débusquer et traduire en justice ceux qui pratiquent la magie à des fins perverses. Au sein de la communauté des sorciers, la peur n'a pas totalement déserté les cœurs. On noue difficilement contact avec des inconnus et on dénonce plus facilement les agissements suspects. La normalité revient peu à peu, mais il faudra du temps pour effacer la peur et la haine.



A Poudlard aussi, les choses ont changé. Albus Dumbledore, qui restera dans les annales comme le plus grand directeur que l'école n'ait jamais connu, est mort. C'est Minerva McGonagall qui officie désormais à ce poste. Depuis dix ans, elle a participé à une refonte du système

d'enseignement et exerce un contrôle plus important sur les différentes maisons. Si, au début, les membres de la maison Serpentard ont plutôt mal pris ces mesures et les contrôles renforcés, ils se plient désormais de bonne grâce aux règles en vigueur, devenant presque une maison comme les autres. De nouveaux professeurs ont fait leur apparition et la renommée de l'école, déjà grande à l'époque où Harry Potter y usait ses culottes, est désormais légendaire. Des étudiants de tous les pays y sont envoyés pour apprendre à manipuler les énergies magiques et décrocher l'un des diplômes les plus prestigieux du monde des sorciers.

Différents styles de jeu

Harry Potter, le jeu de rôle amateur, ne se veut pas particulièrement fidèle à l'œuvre originale et prend sans aucun doute des libertés par rapport aux romans. Pour autant, il vous sera possible de vivre des aventures proches de celles partagées par Harry et ses amis. Le jeu prend pour acquis que les personnages seront des enfants entre 11 et 18 ans, qu'ils commenceront en première année et progresseront ensuite jusqu'à l'obtention de leur diplôme. L'école qui sera présentée avec le plus de détails sera bien entendu Poudlard. Mais avec un peu de travail et d'imagination, vous pourrez très bien jouer des adultes dans le monde des sorciers, peut-être des Aurors traquant les forces du mal ou de simples sorciers à la recherche d'un trésor légendaire. Vous pouvez imaginer une autre école, située dans un autre pays, et ainsi donner un côté exotique aux œuvres de Rowling. Les règles, en tout

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

cas, prennent le parti de ne pas prendre parti de ce point de vue. Il vous revient de faire de ce jeu ce que vous voulez qu'il soit. Parmi les règles optionnelles, nous vous indiquerons comment créer des personnages adultes, si telle est la voie que vous désirez suivre, mais l'ensemble de ce livre sera consacré aux élèves de Poudlard. Ceci devait être dit.

De ce fait, le monde des sorciers tel qu'il sera décrit ici demeurera dans une certaine mesure bon enfant. Cela ne veut cependant pas dire que l'ombre et le mal en seront absent. A la manière des personnages des romans, vos élèves vont grandir et seront sans doute confrontés à divers dangers. Dans les œuvres de J.K. Rowling, il y a des meurtres, des trahisons, de l'effroi... Les personnages passent par des moments de doutes et de renoncement. Il ne tient qu'à vous de créer un nouveau prétendant au titre de Seigneur des Ténèbres et d'en faire la Némésis de vos personnages. Il ne tient qu'à vous d'imaginer les pires atrocités pour joncher d'embûches le chemin de vos héros. Mais donnez-vous aussi le droit - et c'est important - d'être bon enfant. De bonnes blagues, des sucreries, des farces et attrapes, des querelles enfantines ou les premiers émois de l'amour, ce sont aussi des thèmes chers à la saga Harry Potter.