

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Maîtriser Harry Potter

Il existe pas mal de différences entre Harry Potter, le jeu de rôle, et d'autres jeux du commerce ou amateurs. Dans ce jeu, l'univers sera peut-être connu davantage par les joueurs que par le maître du jeu. Certains fans sont vraiment aux taquets. Ensuite, même si rien ne vous empêche de créer votre propre école de sorcellerie, loin de Poudlard, ou de faire faire le tour du monde à vos personnages plutôt que de les enfermer dans le château, il y a fort à parier que bon nombre d'aventures que vous imaginerez auront pour cadre la prestigieuse enceinte de la meilleure école de sorcellerie au monde : Poudlard. Ce n'est pas une mince affaire et ce sera peut-être même plus difficile qu'il n'y paraît.

Si vous faites jouer en des endroits différents à chaque partie, comme souvent dans les jeux de rôle, vos joueurs ne s'attarderont pas sur les détails des lieux visités. Une auberge sera semblable à toutes les autres sans que cela ait de l'importance. Mais si vous revenez à chaque fois dans la même auberge, il y a des choses auxquelles vous vous attendrez. Vous aurez envie de discuter avec le tenancier, avec le personnel de salle, de manger votre plat favori, de dormir dans votre chambre habituelle, celle qui donne sur le lac... Chaque détail que vous omettrez sera alors ressenti comme une trahison par vos joueurs, ou comme l'élément bizarre sur lequel ils vont appuyer leurs investigations (qu'est donc devenu Jean-Paul, le barman ? Pourquoi les deux

épées croisées au-dessus de la cheminée ont-elles été enlevées ?).

Si vous faites de Poudlard l'écrin de vos parties, vous serez amené à le faire vivre pour qu'il devienne familier à vos personnages, tout en gardant à l'esprit que le château regorge de surprises, de cachettes et de mystères et que ses couloirs, ses salles et ses escaliers n'en font parfois qu'à leur tête.



maatjes-coloring-pages.com

Dans ce chapitre, nous vous proposerons une table d'événements aléatoires pouvant survenir à Poudlard ou, avec un peu d'aménagement, dans n'importe quelle école de sorcellerie. Ces événements peuvent être le point de départ d'un scénario (à développer) ou tout simplement constituer un divertissement dans la trame principale de votre propre scénario.

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

Un monde connu



L'univers écrit par J.K. Rowling et mis en scène de nombreuses fois au cinéma est devenu très célèbre. Les joueurs que vous aurez autour de votre table en sauront même peut-être plus long que vous sur les membres du Ministère de la Magie, sur les sorts et les potions absents de cet ouvrage ou sur les créatures magiques qui peuplent la Forêt Interdite. Comment faire pour ne pas perdre la face devant le petit roquet qui brandira son exemplaire dédié des contes de Beedle le Barde ou si on vous fait remarquer que la boutique de baguettes magiques d'Ollivander se trouve à droite et non à gauche du Chemin de Traverse en sortant du Chaudron Baveur ?

La première chose à établir est que la version du monde de Harry Potter que vous proposez à vos joueurs (ou que vous imposez, d'une certaine manière), c'est celle du jeu et à plus forte raison encore : la vôtre. Le monde de Harry Potter dans lequel les joueurs vont incarner des personnages N'EST PAS le monde tel que décrit par J.K. Rowling ou

montré dans les films (ces deux mondes-là sont déjà très différents). C'est le monde du jeu de rôle et il faut donc admettre que certaines choses ne sont pas reproduites à l'identique. De plus, dix années se sont écoulées depuis la fin de la saga (et même si madame Rowling a évoqué cette période, nous avons décidé de ne pas en tenir compte).

Le maître du jeu a toute latitude pour modifier le monde afin qu'il corresponde à SA vision des choses. Après tout, c'est lui qui imaginera les scénarios, autant qu'il soit à l'aise avec certains paramètres. Les joueurs doivent l'admettre. Cela fait partie des règles de bon fonctionnement du jeu.

Ceci dit, si dans les détails, le monde peut changer, dans les éléments-clés, il doit demeurer familier aux fans de la saga. On joue bien à Harry Potter, le jeu de rôle, pas à Petits Sorciers Anglais le jeu de rôle. Ces éléments sont toujours les mêmes et peuvent être listés comme suit :

- 1) On joue des enfants. Cela implique que le danger auquel ils doivent être confrontés doit demeurer mesuré et que certains thèmes réservés aux adultes ne doivent pas y être abordés directement. Du moins avant que les personnages aient un certain âge.
- 2) Si vous jouez à Poudlard, le château a ses propres règles. Il est situé en Angleterre, on y parle anglais, etc. Il doit être plein de mystères. Quel que soit le nombre de secrets mis au jour, il en demeure toujours un nombre

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

au moins égal. Les personnages des romans, des films doivent correspondre à l'idée qu'on se fait d'eux (Hagrid a un grand cœur mais est maladroit, McGonagall est stricte et sévère, mais elle a elle aussi un grand cœur, etc.). La maison Serpentard abrite certes des élèves très bien, mais une grande majorité des ennemis des personnages en seront issus, sauf si vous décidez (et pourquoi pas ?) de jouer une campagne avec un groupe d'élèves issus de cette maison.

- 3) Le monde des sorciers et celui des Moldus ne communiquent pas (si ce n'est dans les très hautes sphères) et le secret de la réalité magique doit donc être préservé à tout prix, y compris celui de sanctions lourdes pour les contrevenants.

Il faut donner aux joueurs ce qu'ils attendent d'un jeu inspiré de la saga Harry Potter, mais également vous ménager des espaces de liberté à vous, le maître du jeu, car c'est sur vous que repose l'essentiel de l'inspiration.

Événements aléatoires

Le tableau qui va suivre propose différents événements plus ou moins intéressants pouvant se dérouler dans l'enceinte de l'école de sorcellerie de vos personnages. Libre à vous d'y puiser, aléatoirement ou pas, pour agrémenter vos parties de quêtes annexes ou de divertissements variés. Il vous est même possible d'y puiser l'inspiration pour

créer un scénario complet à partir d'un événement a priori sans importance...

4D6 Événements aléatoires

4	Un élève de la maison des personnages leur demande de l'aide dans un cours car il ne comprend rien. Il n'est pas idiot, mais il faut lui expliquer longtemps.
5	Un objet appartenant à l'un des personnages a disparu. Il a été volé par Peeves, l'esprit frappeur de l'école. On retrouvera l'objet quelque part dans l'école, peut-être dans un endroit interdit...
6	Une bagarre éclate entre un élève de la maison des personnages et un élève d'une autre maison pour un prétexte futile. Les personnages sont aux premières loges. Que vont-ils faire avant qu'un professeur arrive ?
7	Un élève de troisième année vient voir les personnages et tente de leur revendre un objet magique factice à prix d'or. C'est en fait un vieil objet de fabrication Weasley, comme une baguette magique surprise, mais de peu d'intérêt.
8	Un des fantômes de l'école se prend d'amitié pour les personnages et décide de les suivre partout afin de les abreuver de conseils inutiles. Ils vont devoir trouver le moyen de s'en débarrasser.
9	Un étudiant de quatrième année propose aux personnages de les emmener à son entraînement de Quidditch. Il leur apprendra peut-être quelques trucs.
10	Un professeur vient voir les personnages... Il a besoin d'un coup de main pour transporter des caisses. « Attention, c'est fragile ! Si vous en cassez, je vous enlèverai des points ! »
11	Le corbeau de la concierge,

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

- 12 Krüegher, vole autour de la tête de l'un des personnages en criant, attirant l'attention de sa maîtresse. Il recommencera l'opération jusqu'à ce qu'il obtienne ce qu'il veut : à manger.
- 12 L'animal familier de l'un des personnages tiré au sort disparaît. Il réapparaîtra tout seul le soir, indemne. Mais son propriétaire fera sans doute tout pour le retrouver avant...
- 13 Un élève de deuxième année met la dernière main à son projet : un club d'échecs version sorcier. Il va proposer aux personnages de jouer avec lui puis d'adhérer à son club.
- 14 Les personnages découvrent un livre de sorts sur un banc, dans un couloir désert. Les sorts qui s'y trouvent semblent bien étranges. Vont-ils le ramener à la bibliothèque (où il a été volé...) ou tenter d'apprendre les sorts bizarres qu'il contient ?
- 15 L'un des personnages fait un rêve qu'il croit prémonitoire (alors qu'il ne l'est pas). Il fera tout pour convaincre ses amis qu'ils sont investis d'une mission secrète très importante.
- 16 Un professeur déboule, furieux, au coin d'un couloir. Il voit les personnages et pense que ce sont eux qui viennent de commettre un acte grave. Innocents, ils devront se disculper aux yeux du professeur, qui n'en démord pas.
- 17 Des étudiants se livrent à un duel de magie dans la cour de l'école. Le vainqueur provoque l'un des personnages pour qu'il prenne la place du vaincu.
- 18 Les personnages sont tirés de leur sommeil, en pleine nuit, par un cri strident qui résonne dans la salle commune de leur maison. C'est un élève qui fait un cauchemar et qui, pris d'une crise de somnambulisme, se cache quelque part dans les quartiers de la maison.
- 19 Les sorts lancés par l'un des personnages échouent tous lamentablement, sans qu'il ait d'explication. Il est en réalité victime d'une malédiction lancée par un rival. Seul un professeur pourra le désenvoûter.
- 20 Un élève de la maison des personnages tombe amoureux de l'un d'entre eux. Il fera tout pour qu'il finisse par céder à ses avances (du moins pour un bisou sur la bouche).
- 21 Un personnage reçoit un courrier qui ne lui est pas adressé mais qui contient une forte somme d'argent ou un objet magique mystérieux. A qui était réellement destiné le cadeau ? Et pourquoi y a-t-il eu erreur ?
- 22 Un élève de la maison des personnages vient les trouver : il a volé quelque chose à un professeur. Cela va faire perdre beaucoup de points à leur maison s'il est découvert. Que vont-ils en faire ?
- 23 Un prisonnier se serait échappé d'Azkaban. Il voudrait se venger, selon la rumeur, de l'un des professeurs de l'école. En attendant sa capture, des détraqueurs seront installés aux frontières du domaine scolaire...
- 24 Une maladie étrange fait des ravages chez les élèves. Elle n'est pas grave, elle se soigne, mais elle est incapacitante et l'infirmerie est débordée...

Une maison pour tous ?

Lors de la création de personnage, chaque personnage peut déterminer

Harry Potter, le jeu de rôle, seconde édition

semi-aléatoirement son école. Mais si tous vos personnages font partie de maisons différentes, cela risque de rendre leurs aventures compliquées : chacun devra quitter son dortoir séparément, ils devront trouver des lieux discrets pour discuter à la nuit tombée, ils auront peut-être des cours et des activités séparées, bref : la galère pour le maître du jeu.

Si vous ne vous sentez pas de taille à gérer ce genre de situations, n'hésitez pas à imposer une école unique aux personnages. Procédez en votant, par exemple. La maison décrochant le plus de voix sera celle de tous les personnages. De cette manière, ils pourront former un groupe, discuter aux tables des repas, dans la salle commune de leur maison, etc. Mais n'oubliez pas non plus que des amitiés sincères et profondes peuvent aussi naître entre des élèves de maisons différentes.

Jouer des adultes

De nombreuses personnes, à la lecture de la première édition du jeu, ont émis le souhait de jouer des adultes. Les règles le permettent (reportez-vous au chapitre sur la progression), mais ce jeu n'est absolument pas conçu pour ça. Pourquoi ? L'idée d'incarner un Auror, chasseur de mages noirs, dans un monde baigné de magie, peut être séduisante, c'est vrai. Mais l'univers de Harry Potter n'est décidément pas un univers d'adultes. C'est un univers d'enfants. Il y a bien des choses terrifiantes et des moments de doute et de tristesse dans la saga du jeune sorcier, mais cela reste une histoire qui s'adresse à des enfants.

Comment ? Il suffit de lire les noms des sorts, par exemple, ou de passer en revue les farces et attrapes des Weasley, de décoder les contes qui y sont narrés... Le lecteur des romans a grandi avec Harry Potter, mais la saga s'est arrêtée au moment où Harry basculait dans l'âge adulte, ayant cessé d'être un enfant.

Harry Potter, le jeu de rôle, est un jeu où l'on incarne des enfants. Si possible des enfants entre 11 et 15 ans. Au-delà de cet âge, Poudlard ne leur semblera plus un endroit si mystérieux et ils maîtriseront déjà tellement de sorts qu'ils seront de véritables machines à magie. Alors, si vous jouez souvent, il peut être intéressant de jouer des enfants de leur premiers pas dans l'école de sorcellerie jusqu'à leur diplôme, dans une saga digne de celle signée J.K. Rowling. Mais si vous préférez des parties isolées, contentez-vous d'enfants en bas âge. De cette manière, le monde de Harry Potter conserve toute sa cohérence et toute sa magie. Avouez que ce serait dommage de se priver de magie dans un tel jeu...

