

Bienvenue a Poudlard

Système dédié pour jouer dans le monde d'Harry Potter de J.K. Rowling

Par Frédéric Sintès, Version du 05/10/2009

Table des matières

1. Creation de Personnages.....	3
1.1. Les Valeurs.....	3
1.2. Les Traits.....	3
1.3. Finir.....	4
1.4. Personnages plus âgés.....	4
1.5. La réserve à Miracles.....	4
2. Les Epreuves.....	5
2.1. Les succès.....	5
2.2. Récolter des dés.....	6
2.2.1. Utilisation des Valeurs.....	6
2.2.2. Utilisation des Traits.....	6
2.3. Résolution.....	6
2.3.1. Entraide.....	6
2.3.2. La réserve à Miracles.....	6
3. Autres Regles.....	7
3.1. Les relations.....	7
3.2. L'apprentissage des pouvoirs.....	7
3.3. Évolution des personnages.....	7
Preparation de scenario.....	8
Le contexte.....	8
L'intrigue.....	8
Le contenu.....	9
La situation initiale.....	9
Si vous jouez en campagne.....	9
Si vous jouez en one-shot.....	9
Le développement.....	9
Le dénouement.....	10
Variations.....	10
Intrigues a Poudlard.....	10

1. Création de Personnages

Voici les étapes de création des personnages-joueur (PJ)

1.1. Les Valeurs

Pour un personnage débutant en première année à l'âge de 11 ans, répartissez 8 points dans les 5 valeurs ci-dessous (maximum 3, minimum 0) :

- **Liens affectifs** : c'est l'importance qu'ont pour votre personnage l'amitié, la famille et les personnes que vous aimez.
- **Popularité** : votre personnage recherche-t-il la gloire, la reconnaissance, la célébrité ? Les élèves et les professeurs l'apprécient-ils sans même le connaître vraiment ? Ou bien peut-être aurez-vous une sinistre réputation...
- **Réussite scolaire** : êtes-vous studieux, avez-vous des facilités avec les disciplines scolaires ? Voulez-vous que votre personnage accorde beaucoup d'importance au travail et à une bonne carrière ?
- **Bien** : si vous voulez que votre personnage fasse le bien, qu'il agisse en héros
- **Mal** : si vous voulez que votre personnage soit tenté par les actions mauvaises et la magie noire

Les valeurs bien et mal peuvent être développées parallèlement, un équilibre dans ces deux valeurs indique que le personnage est assez neutre. Après tout, Harry est un personnage bienveillant, mais il lui arrive d'utiliser la magie noire pour de bonnes ou de mauvaises raisons.

1.2. Les Traits

Inventez quatre traits librement parmi les catégories suivantes, puis répartissez 8 points (minimum 1, maximum 3) :

- **Objectif** : chaque PJ doit posséder un objectif à plus ou moins long terme. Souhaitez-vous devenir préfet ? Envisagez-vous une carrière d'auror ou de devenir ministre de la magie ? Souhaitez-vous devenir populaire ? Gagner la coupe de quidditch ? Découvrir une nouvelle espèce de créature magique ? Régler son compte à votre

rival, déclarer votre flamme à l'élue de votre cœur ?

- **Personnalité** : il s'agit des traits de caractère de votre personnage, par exemple : Grande-gueule, malicieux, timide, casse-cou, rat de bibliothèque, intello, grosse brute...
- **Histoire personnelle** : ce qu'a vécu votre personnage ainsi que son environnement, par exemple : Parents illustres, orphelin, famille pauvre, n'a jamais connu ses parents, son frère a été kidnappé par les mangemorts...
- **Talent** : les savoirs et savoir-faire de votre personnage, moldus ou sorciers, par exemple : sportif, bon joueur de quidditch, connaît bien les forêts, connaît bien les créatures magiques, très doué pour les potions, sait crocheter les serrures...
- **Physique** : avez-vous une particularité physique ? Êtes-vous costaud, très beau ou très laid au contraire ? Particulièrement grand ou petit pour votre âge ? Avez-vous du sang de géant ? Êtes-vous lycanthrope, animagus, morphomage ? Etc.
- **Équipement** : tous les élèves de Poudlard possèdent leur matériel, inscrivez uniquement les objets de bonne qualité, exceptionnels, rares ou spéciaux, par exemple : Baguette très ancienne ayant appartenu à mon grand père, Balais « Éclair de feu », rappeltout, attrapes-moldus, friandises etc.
- **Familier** : vous pouvez avoir un animal de compagnie, si vous ne l'inscrivez pas, il ne sera pas très utile, mais si vous dépensez des points dans ce trait, il pourra être d'un grand secours, d'une intelligence rare voire, il pourrait être doté de pouvoirs. Les familiers autorisés dans Poudlard ne peuvent pas être plus gros qu'un chat ou un hibou, par exemple : Yvan le crapaud parleur, Rebecca la chouette hulotte espiègle, Béhémot le chat noir invisible, Gribouille le rat de cirque...

Si vous ne savez pas par où commencer la création des traits de votre personnage, commencez par choisir sa maison : Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle ou Serpentard.

Notez ensuite un trait de personnalité correspondant à votre maison :

- **Gryffondor** : courageux ou loyal
- **Poufsouffle** : juste ou besogneux
- **Serdaigle** : érudit ou sage
- **Serpentard** : rusé ou ambitieux

Puis choisissez un trait dans deux autres catégories, un qui va dans le sens de votre choix précédent et un autre complètement différent.

1.3. Finir

- **Nom & Prénom** : choisissez un nom et un prénom qui ressemblent à ceux des personnages du roman : des noms et prénoms modernes mélangés avec des noms de personnages mythologiques.
- **Âge** : le MJ vous indique l'âge auquel débute votre personnage.
- **Ascendance** : les parents de votre personnage sont-ils sorciers, moldus ou êtes-vous un sang-mêlé ?
- **Origine** : de quel pays vient votre personnage ?
- **Garçon/Fille** : entourez votre choix.
- **Maison** : choisissez votre maison d'appartenance entre Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle et Serpentard si ce n'est pas déjà fait.¹
- **Année d'études** : le MJ vous indique votre année d'études.
- **Diplômes** : selon votre année d'études, vous pouvez posséder le diplôme des B.U.S.E. (Brevet Universel de Sorcellerie Élémentaire) après la cinquième année et l'A.S.P.I.C. (Accumulation de Sorcellerie Particulièrement Intensive et Contraignante) après la septième année, une fois vos études finies. Lors de la sixième année, vous pouvez également passer votre diplôme de transplanage.
- **Relations** : Vous pouvez déjà noter dans vos relations quelques personnes qui comptent pour votre personnage (famille, amis, amoureux...) mais

¹ Notez qu'il est tout à fait possible que des élèves de maisons différentes deviennent amis et s'allient durant les parties, même s'ils sont de Gryffondor et de Serpentard. Après tout nul n'est tenu de respecter l'animosité qui règne entre ces maisons, mais ça risque de lui valoir l'inimitié de ses pairs. De la même manière, la souplesse du système de résolution des épreuves vous permet de jouer des PJ ennemis, qui cherchent à se mettre des bâtons dans les roues et luttent les uns contre les autres ou par groupes.

ce n'est pas obligatoire pour le moment.

1.4. Personnages plus âgés

Pour des personnages plus âgés et d'un niveau d'études supérieur, ajoutez deux points à distribuer librement dans les Valeurs ou dans les Traits par année de plus. Pour rappel, un élève de première année a 11 ans. Si un personnage redouble une ou plusieurs classes, il ajoute quand même ces deux points par année sur sa fiche.

Demandez aux joueurs de justifier leurs choix.

Vous pouvez dépasser le seuil maximal dans vos Valeurs et dans vos Traits d'un point par année.

Vous pouvez également utiliser ces points pour créer de nouveaux Traits.

1.5. La réserve à Miracles

Constituez une réserve de jetons, prévoyez-en une dizaine tout au plus.

Selon le niveau d'études majoritaire des PJ, réunissez le nombre de jetons indiqués ci-dessous, les joueurs pourront les dépenser pour aider les autres PJ à remporter leurs conflits. Les jetons dépensés ne seront pas récupérés, défaussez-les. La réserve est remplie chaque année, avec un dé de moins que l'année précédente.

Année d'études	Nombre de jetons de miracle
1	5
2	4
3	3
4	2
5	1
6	0
7	0

2. Les Épreuves

Pendant la durée de la partie, les joueurs décrivent normalement les actes, pensées et paroles de leurs personnages.

Le MJ ne doit jamais interdire qu'une action réussisse. En revanche, il peut résister. Cela signifie qu'un PNJ ou un obstacle ne se laisse pas faire et empêche le PJ d'atteindre son objectif.

Le MJ ou un joueur peut alors proposer une épreuve pour statuer sur l'issue du contentieux.

Le joueur impliqué effectue une narration dans laquelle il met en scène son personnage en racontant normalement ses actes, paroles et pensées.

Si l'épreuve se joue contre un autre personnage, le MJ ou l'autre joueur si c'est un conflit entre PJ, narre à son tour ce que fait son personnage.

Dans une épreuve, les personnages cherchent à atteindre un objectif et non pas à résoudre une simple action.

Le joueur pourra chercher à réussir un examen, à humilier un élève, à tenir tête à son professeur, à gagner un match de quidditch ou à apprendre un nouveau sortilège. Mais pas à frapper quelqu'un, saisir sa baguette ou à attraper un souaffle...

Pour gagner l'épreuve, il faudra obtenir un nombre minimum de succès en lançant des d6. Plus vous lancez de dés, plus vous avez de chances d'y parvenir.

2.1. Les succès

Pour obtenir un succès, il faut qu'un ou plusieurs des dés lancés affichent un score inférieur ou égal à la valeur établie par le MJ.

Si votre adversaire ou le pouvoir que vous voulez exécuter est du même niveau d'études que vous, alors vous devez obtenir au moins un « 1 » avec un seul de vos dés. Si vous lancez 4 dés, vous avez à peu près une chance sur 2 d'y arriver. Si votre adversaire ou votre sortilège est d'un niveau d'études supérieur au vôtre, vous devrez obtenir plusieurs « 1 ». En revanche, si votre adversaire ou votre pouvoir est d'un niveau inférieur au vôtre, le score à atteindre pour obtenir un succès sera plus élevé, il sera donc plus facile à atteindre, car tout score inférieur à celui indiqué constitue également un succès.

Si vous employez un pouvoir d'un niveau d'études supérieur à la difficulté que vous a indiqué le MJ, la difficulté doit être revue à la hausse et alignée sur celle de votre pouvoir.

Niveau d'études de l'épreuve	Différence de niveau	Nombre de succès à obtenir	Seuil à atteindre
4 années de moins	-4	1+	6-
3 années de moins	-3	1+	5-
2 années de moins	-2	1+	4-
1 année de moins	-1	1+	3-
Même niveau d'études	0	1+	2-
1 année de plus	1	1+	1
2 années de plus	2	2+	1
3 années de plus	3	3+	1
4 années de plus	4	4+	1
5 années de plus	5	5+	1
6 années de plus	6	6+	1
7 années de plus	7	7+	1
8 années de plus	8	8+	1

Un adulte ayant fini ses études compte un niveau d'études de plus qu'un élève de septième année, un sorcier exceptionnel comme Albus Dumbledore ou Lord Voldemort compte un niveau d'études de plus qu'un adulte ayant fini ses études.

2.2. Récolter des dés

Pour pouvoir lancer des dés, les joueurs doivent commencer par en récolter. Pour cela, ils doivent utiliser leurs Valeurs et leurs Traits.

2.2.1. Utilisation des Valeurs

Avant ou après avoir effectué leur narration pour l'épreuve, les joueurs impliqués doivent décider de la Valeur qu'ils veulent utiliser pour atteindre leur objectif. Le joueur est libre de justifier son choix à sa guise, seul un choix incohérent doit être refusé par le MJ. Tout autre joueur peut juger la justification donnée, mais c'est au MJ de trancher en cas de litige.

Si un PJ cherche à sauver un ami, il est tout à fait possible pour lui d'utiliser sa Valeur « Liens affectifs », comme « Bien ». S'il le fait pour accroître sa notoriété, il peut utiliser « Popularité ». Il serait également possible d'utiliser « Réussite scolaire » si ce sauvetage est lié à l'exercice d'un cours. Ou pourquoi pas, « Mal », si le personnage entreprend son sauvetage uniquement pour ridiculiser ou nuire à quelqu'un d'autre.

C'est donc au joueur de justifier son choix si les autres joueurs ou le MJ le lui demandent.

Lorsque la valeur est choisie, le joueur pioche autant de dés que le montant de sa Valeur dans la réserve commune.

2.2.2. Utilisation des Traits

Si l'un des Traits inscrit sur la fiche de personnage est lié à la situation du conflit, le joueur peut piocher en plus un nombre de dés égal au montant du Trait en question. Il est possible d'ajouter plusieurs traits dans un conflit. Le joueur annonce les Traits qu'il utilise.

Il est également possible d'effectuer une narration supplémentaire pour intégrer un ou plusieurs Traits supplémentaires au conflit. Le joueur doit rendre l'utilisation des Traits cohérente par sa narration. Cela lui permet de piocher autant de dés que le montant cumulé des Traits utilisés.

Comme pour les valeurs, le MJ a le dernier mot quant à la cohérence de l'utilisation des traits, mais il est

conseillé d'écouter l'avis des autres joueurs.

2.3. Résolution

Les joueurs impliqués dans le conflit lancent tous les dés récoltés et doivent obtenir un nombre de succès équivalent en taille et en nombre à la difficulté donnée par le MJ.

Si le PJ emploie un pouvoir d'un niveau d'études supérieur à son adversaire, le MJ devra augmenter la difficulté du conflit au niveau du pouvoir.

- Si le joueur réussit, il raconte sa victoire. Les autres résultats ne comptent pas.
- Si le joueur échoue, c'est le MJ qui raconte son échec.

Lors de la narration de succès, le joueur qui effectue la narration peut contrôler les PNJ, mais il laisse au MJ le soin de révéler les éléments de l'intrigue ou du contexte.

2.3.1. Entraide

Plusieurs PJ peuvent tenter de résoudre une même épreuve. Leurs succès sont additionnés pour résoudre l'épreuve, à condition qu'ils soient clairement du même côté ou en train de s'entraider. Si la réussite incombe à plusieurs joueurs, ils peuvent collaborer à la narration de succès.

2.3.2. La réserve à Miracles

Les joueurs disposent également d'une réserve de jetons qui ne sert qu'à une seule chose : aider un personnage à produire un miracle.

Les joueurs dont les personnages ne participent pas au conflit peuvent piocher autant de jetons qu'ils le désirent dans cette réserve et les donner au joueur dont le PJ est engagé dans le conflit, après avoir lancé les dés.

Chaque jeton dépensé convertit le score d'un dé lancé, dont le score est supérieur à la difficulté donnée par le MJ, en un succès. Les joueurs n'ont pas besoin de se concerter pour donner les jetons.

Ce coup de pouce peut permettre au PJ de réussir une épreuve qui serait sans doute au-dessus de ses forces ou dont l'enjeu est trop crucial pour se permettre d'échouer.

S'il gagne le conflit avec des dés de miracle, sa réussite sera forcément spectaculaire, miraculeuse, la narration devra s'en ressentir.

3. Autres Règles

3.1. Les relations

Les joueurs peuvent noter dans la case « Relations » de leur fiche de personnage, les PJ ou PNJ qu'ils considèrent comme leurs amis, leur famille ou pour qui ils éprouvent un sentiment amoureux.

3.2. L'apprentissage des pouvoirs

Pour pouvoir utiliser un sort, le personnage doit l'avoir appris. Si le sort est d'un niveau d'études inférieur à celui du personnage, on considère qu'il le connaît automatiquement ou qu'il est capable de le maîtriser sans entraînement.

Si le sortilège est de niveau égal ou supérieur à celui du personnage, il doit être appris avant d'être utilisé dans un conflit.

L'apprentissage d'un sort s'effectue comme une épreuve normale, le MJ prendra en compte la différence de niveau entre le PJ et le sortilège qu'il veut apprendre pour établir la difficulté de l'épreuve.

Pour vous aider, référez-vous à la liste des sortilèges du site suivant :

<http://www.encyclopedie-hp.org/spells/spells.php>.

Si un joueur veut lancer un sortilège qui n'existe pas dans cette liste, il n'a qu'à décrire l'effet qu'il souhaite obtenir. Le MJ devra estimer le niveau d'études du sort décrit. Si le sort est de niveau égal ou supérieur à celui du PJ, il ne pourra pas le lancer sans l'apprendre, sauf en cas de miracle.

De la même façon, un sortilège ressemblant à un sort existant, mais d'un effet plus puissant doit être considéré comme un nouveau sort et le MJ doit évaluer son niveau d'études et sa difficulté d'apprentissage.

Quand un pouvoir est appris, le joueur peut le noter dans la case « Magie » sur sa fiche de personnage.

3.3. Évolution des personnages

Les PJ évoluent quand ils progressent sur leur objectif personnel. Certaines scènes proposées par le MJ leur permettront de se rapprocher de leur objectif, mais les joueurs peuvent entreprendre d'eux-mêmes des actions pour ce faire.

Par exemple, Jack désire gagner la coupe de quidditch, Rémi, le joueur qui joue Jack décide après un cours qu'il va s'entraîner au quidditch pour gagner le prochain match.

Le MJ dresse la situation, qu'il y ait épreuve ou non, le simple fait d'avoir œuvré à son objectif permet à Jack de gagner un point d'expérience, chaque joueur peut dire qu'un PJ a progressé sur son objectif, mais c'est le MJ qui a le dernier mot.

Les points d'expérience peuvent être utilisés pour faire évoluer ses Traits ou ses Valeurs, à condition que l'évolution soit cohérente avec les événements vécus.

Pour chaque point d'xp, vous pouvez :

- Augmenter d'un point le score d'une Valeur
- Augmenter d'un point le score d'un Trait
- Créer un nouveau Trait lié aux événements vécus pendant l'année

Vous ne pouvez pas dépasser un score de [niveau d'études +2 points] dans vos Traits et Valeurs.

Vous pouvez modifier le texte de vos traits si c'est cohérent avec ce que votre personnage a vécu.

Les objets acquis pendant la partie peuvent être notés dans les Traits, mais seul le MJ décide s'ils sont suffisamment particuliers pour conférer un bonus. Autrement, le joueur pourra y distribuer des points à la fin de l'année.

Vous pouvez également décider de donner un de ces deux points au milieu de l'année et l'autre à la fin.

Préparation de scénario

Voici une méthode de préparation de vos scénarios qui devraient vous permettre de retrouver la structure des livres et des films d'Harry Potter.

Le contexte

Vous pouvez décider de jouer avant ou après les événements de l'heptalogie, voire pendant que Harry Potter est à Poudlard. Vous pouvez également imaginer jouer dans un Poudlard alternatif, où certains personnages de l'histoire officielle sont présents, mais d'autres non, à commencer par Harry Potter lui-même et peut être les élèves les plus liés à lui dans l'histoire. Les professeurs de Poudlard peuvent rester, sauf peut être ceux liés aux intrigues que Harry défait.

Inventez à l'avance les personnages dont vous avez besoin (professeurs, personnel de l'école et éventuellement des élèves que vous utiliserez en cas de besoin durant la partie), en les décrivant physiquement et dans leur caractère et habitudes. Pensez à leur donner éventuellement des rôles spécifiques dans l'école si besoin (directeur de maison, quelle(s) matière(s) enseigne-t-il, est-il président d'un club : chorale, quidditch, échecs sorciers, etc.).

Vous devrez de toutes façons improviser un certain nombre de PNJ. Bienvenue à Poudlard vous permet d'en inventer autant que nécessaire et à la volée, puisque vous n'avez pas besoin de feuille de personnage pour que des épreuves soient engagées contre eux.

Pour trouver des chronologies, les descriptions des personnages, des lieux dont vous aurez besoin, je vous conseille de vous rendre sur ces sites :

<http://www.encyclopedie-hp.org/>

<http://membres.lycos.fr/lavadakedavra/index.php?>

http://fr.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A9gorie:Univers_de_Harry_Potter

l'univers de Harry Potter y est décrit de manière très complète vous y trouverez le nécessaire pour vos aventures.

L'intrigue

Une fois le contexte planté, commencez votre scénario

en inventant le plan machiavélique d'un antagoniste². Cet antagoniste possède un objectif (comme les PJ) et des raisons de vouloir atteindre cet objectif.

Exemple :

Objectif : un mangemort du nom de Fergus Londale veut tenter à la vie du directeur de Poudlard³.

Pourquoi ? car de cette façon, l'école ne sera plus ce lieu de sécurité et son maître⁴ pourra faire main basse dessus.

Il peut s'agir d'un élève ou d'un mangemort. Il peut être intégré ou infiltré dans l'école sous une fausse identité, être un professeur ou agir de l'extérieur par l'intermédiaire de lieutenants, c'est à vous d'en décider. Généralement, ce plan devrait mettre en danger les PJ ou quelque chose qui leur est cher (par exemple Poudlard, leurs études, le monde de la magie, leur famille, des personnes qui leur sont chères...)

Il ne vous reste qu'à développer son plan.

Exemple :

Fergus Londale a rajeuni par magie pour intégrer les rangs de Poudlard.

Il a usurpé l'identité d'un élève de première année : Herbie Dawson.

L'élève est enfermé à Londres dans la maison de Londale où il est maintenu en captivité par des mangemorts qui s'amuse à lui faire peur pour faire passer le temps.

Ils l'ont capturé alors qu'il se rendait à la gare de King's cross pour prendre le train pour Poudlard le jour de la rentrée scolaire.

Une fois infiltré dans Poudlard, le mangemort cherchera un moyen de faire entrer ses acolytes pour attaquer le directeur de Poudlard.

Il a dissimulé en début d'année une potion qui lui permettra de retrouver sa forme adulte, car pour que sa supercherie fonctionne, il a dû recouvrer le peu de puissance magique de quand il avait 11 ans, autrement, les sortilèges de Poudlard

- 2 Le méchant de l'histoire, celui que les PJ vont combattre. À noter qu'il est tout à fait possible dans Bienvenue à Poudlard, que les joueurs décident d'aider l'antagoniste plutôt que de le combattre, surtout les PJ de Serpentard.
- 3 Sans doute Albus Dumbledore, mais cela dépend de l'époque à laquelle vous décidez de jouer.
- 4 Lord Voldemort ? Idem, cela dépend de l'époque à laquelle vous décidez de jouer. En campagne, pensez à varier les antagonistes ou la façon dont ils reviennent.

l'auraient détecté.

Pour infiltrer les autres mangemorts, il va confectionner un portauloin.

Le plan est en place. Vous allez maintenant réfléchir à la façon dont des indices vont permettre aux PJ de réussir ou non à déjouer l'intrigue de l'antagoniste.

Exemple :

Le Serpentard de première année Herbie Dawson a des comportements étranges : il est solitaire, extrêmement secret et besogneux et il promène partout un vieux manteau (il cache sa potion dans la salle sur demande et il y prépare son portauloin secrètement : le manteau rapiécé qu'il ne quitte jamais).

Dans la salle sur demande se trouve une salle de travail dans laquelle se trouve une étrange potion mordorée (qui est l'antidote à la potion de rajeunissement).

Le vieux manteau rapiécé est enchanté, mais pour faire quoi ? (Un portauloin).

Le contenu

Vous pouvez maintenant décrire les acteurs principaux qui apparaissent dans cette histoire, mais aussi quelques PNJ qui auront un lien avec les différents éléments du plan de l'antagoniste.

Exemple :

Terry Mawlet, un élève de Poufsouffle dont le père, travaillant au ministère connaît la vraie famille Dawson. À force de demander des nouvelles de son père au faux Herbie Dawson, celui-ci va finir par le trouver un peu trop collant. Fergus se débarrassera de lui à la première occasion (ce qui crée une nouvelle piste pour enquêter).

Blake Dimitriev, un Serpentard de 2e année s'entend bien avec ce faux Herbie Dawson. Il pourrait l'aider d'une manière ou d'une autre, pour ne pas éveiller trop de soupçons, mais il ne doit pas devenir gênant.

Etc.

Vous pouvez ajouter une description physique, du comportement de chaque personnage.

Vous pouvez aussi décrire les lieux, objets, créatures qui auront une importance pour cette histoire. Puis inscrivez tous ces éléments et les indices sur une feuille de papier avec les PJ au centre et reliez-les quand des liens existent.

En tant que MJ, cela vous aidera à conduire les joueurs jusqu'au dénouement.

La situation initiale

Préparer la situation initiale peut vous aider à plonger les joueurs dans l'ambiance dès le départ et à éviter de ne pas savoir comment commencer la partie.

Si vous jouez en campagne⁵

Si vous jouez en campagne, préparez la rencontre des PJ, dans le Poudlard express ou lors du banquet de bienvenue. Développez la mise en scène de leur arrivée à Poudlard, en vous inspirant des films, décrivez-leur le lac, le château dans l'obscurité du soir, la grande salle etc. Puis, faites une ellipse et passez au développement.

Si vous jouez en one-shot⁶

Avant la partie, prenez soin de noter les traits de vos PJ sur un papier.

Résumez l'arrivée à Poudlard et commencez par une scène plutôt banale : un cours, un examen, une dispute entre élèves, un match de quidditch etc.

Le développement

À partir de la situation initiale, observez les traits des PJ pour les impliquer dans la scène. Par exemple, un PJ possède le trait « voudrait devenir un héros », mettez un élève plus timide et impressionnable en mauvaise situation : des élèves plus âgés en font leur tête de turc... décrivez la situation aux joueurs et laissez-les réagir.

Tendez des perches de cette manière à vos joueurs et laissez-les faire des choix et tenter de surmonter les épreuves qui se présenteront.

Enchaînez ce type de scènes et introduisez des indices ou des éléments de l'intrigue les uns après les autres selon le schéma des liens que vous avez effectué. Un nouvel indice peut être découvert dès que les joueurs font des propositions sensées ou lorsqu'ils décident de faire une épreuve pour avancer dans leur enquête. Ne prévoyez surtout pas à l'avance la manière dont les indices doivent être trouvés.

Laissez également les joueurs proposer des scènes ou des actions en lien avec les traits de leurs personnages quand bon leur semble entre deux scènes.

5 J'appelle campagne une succession de scénarios suivant une même trame sur un nombre plus ou moins grand de séances de jeu. Vous pouvez construire vos campagnes selon la méthode proposée en créant un scénario par année scolaire que vous prendrez soin de lier entre eux.

6 J'appelle one-shot une histoire complète pouvant être jouée sur une à cinq séances de jeu environ selon la durée de vos parties.

Le dénouement

Chaque scénario doit pouvoir avoir plusieurs fins. Généralement, cela sera lié à l'intrigue. Les PJ pourront avoir empêché les desseins de l'antagoniste de se réaliser, ils pourront également échouer. De même il se pourrait qu'ils cherchent plutôt à aider l'antagoniste ou qu'il y ait désaccord au sein des PJ.

Prévoyez succinctement les fins possibles si vous ne vous sentez pas de les improviser et surtout adaptez-les en fonction de ce qu'il s'est passé dans l'histoire.

Variations

Inspirez-vous des intrigues d'Harry Potter en les modifiant suffisamment pour qu'elles deviennent vôtres.

Voici quelques exemples de variations à partir du modèle proposé :

- Changements dans l'école
- Faux semblants : les indices mènent à la mauvaise personne, le coupable n'est pas celui que tout désigne
- Les PJ sont impliqués dans l'intrigue
- Celui qui est pris pour un fou a raison
- Les notions de bien et de mal deviennent floues

Intrigues à Poudlard

Si vous n'avez pas le temps ou l'envie d'écrire des scénarios, Je vous propose d'utiliser la campagne complète « Intrigues à Poudlard » que vous trouverez à cette adresse :

<http://froudounich.free.fr/?cat=16>

Je l'ai écrite avant de mettre au point ce système et c'est au fil des parties qu'est née l'idée de Bienvenue à Poudlard.

Vous devrez donc faire abstraction des considérations techniques de ces 7 scénarios ainsi que les fiches de PNJ, car Bienvenue à Poudlard n'en a pas besoin.

Cette version de Bienvenue à Poudlard est une version de travail. Écrivez-moi à l'adresse suivante pour tout retour de lecture :

[fredericsintes\[AT\]hotmail\[POINT\]com](mailto:fredericsintes[AT]hotmail[POINT]com)

et rendez-vous sur le forum de Limbic Systems pour tout rapport de partie :

<http://www.silentdrift.net/forum/viewforum.php?f=28>



Bienvenue à Poudlard



Joueur :

Ascendance :

Maison :

Nom & Prénom :

Origine :

Année d'études :

Age :

Garçon/Fille

Diplômes :

Valeurs

Liens affectifs :

Popularité :

Réussite scolaire :

Bien : Mal :

Traits

Relations

Magie