

Bienvenue à Poudlard

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

Par Frédéric Sintès, Version du 24/05/2009

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 Conflits.....	5
2.1. Les succès.....	5
2.2. Récolter des dés.....	5
2.2.1. Utilisation des Valeurs.....	5
2.2.2. Utilisation des Traits.....	6
2.2.3. La réserve à Miracles.....	6
2.3. Résolution.....	6
3. Autres Regles.....	7
3.1. Les relations.....	7
3.2. L'apprentissage des pouvoirs.....	7
3.3. Évolution des personnages.....	7

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 trois traits librement parmi les catégories suivantes, puis répartissez 6 points (minimum 1, maximum 3) :

- Personnalité : il s'agit des traits de caractère de votre personnage, par exemple : Grande-gueule, malicieux,

timide, casse-cou, rat de bibliothèque, intello...

- Histoire personnelle : ce qu'a vécu votre personnage et son environnement, par exemple : Parents illustres, orphelin, famille pauvre, n'a jamais connu ses parents, son frère a été kidnappé par les mangemorts...
- Talents : 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...
- 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.
- 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.
- Vous pouvez déjà noter dans vos relations quelques personnes qui

comptent pour votre personnage (famille, amis, amoureux...) mais 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 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.

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 dés à six faces (d6). Selon le niveau d'études majoritaire des PJ, assemblez le nombre de dés indiqués ci-dessous, vous pourrez les dépenser pour aider les autres PJ à remporter leurs conflits. Les dés dépensés ne seront pas récupérés. La réserve est remplie chaque année, avec un dé de moins que l'année précédente.

Année d'études	Nombre de dés de miracle
1	10
2	9
3	8
4	7
5	6
6	5
7	4

2. Les Conflits

Lorsqu'un PJ veut obtenir quelque chose et qu'il rencontre une opposition de la part des PNJ ou du monde, le MJ annonce qu'il y a conflit. Chacun doit décrire ce que son personnage entreprend pour atteindre son objectif.

Pour gagner le conflit, il faudra obtenir au moins un 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 choisie 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 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.

Différence de niveau	Niveau d'études de l'adversaire ou du pouvoir utilisé	Nombre de succès à obtenir	Score à atteindre
-5	Cinq années de moins	1	6
-4	Quatre années de moins	1	5
-3	Trois années de moins	1	4
-2	Deux années de moins	1	3
-1	Une année de moins	1	2
0	Même niveau d'études	1	1
1	Une année de plus	2	1
2	Deux années de plus	3	1
3	Trois années de plus	4	1
4	Quatre années de plus	5	1
5	Cinq années de plus	6	1
6	Six années de plus	7	1
7	Sept années de plus	8	1
8	Huit années de plus	9	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

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'additionner plusieurs traits dans un conflit. Le joueur annonce les Traits qu'il utilise.

Il est 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.

2.2.3. *La réserve à Miracles*

Les joueurs disposent également d'une autre réserve de dés 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 dés qu'ils le désirent dans cette réserve et les donner au joueur dont le PJ est engagé dans le conflit.

Ce coup de pouce peut permettre au PJ de réussir une épreuve qui serait sans doute au dessus de ses forces.

S'il gagne le conflit avec des dés de miracle, sa réussite sera forcément spectaculaire, miraculeuse.

2.3. *Résolution*

Les joueurs impliqués dans le conflit lancent tous les dés gagnés et doivent obtenir au moins un succès, soit un dé affichant un score égal ou inférieur à celui désigné par le MJ en se référant au tableau des succès.

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 obtient au moins un succès, il raconte sa victoire. Les autres résultats ne comptent pas.
- Si le joueur n'obtient aucun succès, c'est le MJ qui raconte son échec.
- Si plusieurs joueurs obtiennent au moins un succès, ils racontent ensemble leur succès.
- Si des dés de miracle ont été donnés, la narration de victoire devra être spectaculaire.

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 les amis de leurs personnages ainsi que leur famille et les personnages dont ils sont 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 un conflit normal, 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 <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.

L'univers de Harry Potter est décrit de manière très complète dans les sites suivants, vous y trouverez le nécessaire pour vos aventures :

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

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

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

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.

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 à la fin de chaque année scolaire. Ils gagnent deux points avec lesquels ils peuvent :

- 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.



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