

## ***Comment préparer une partie de Harry Potter RPG ?***

S'il existait une technique permettant de préparer à coup sûr un Jdr, elle serait connue.

Ceci dit, quelques petites choses méritent d'être gardées à l'esprit. Elles sont tirées de mon expérience de gardien et de joueur dans cet univers très particulier.

Tout d'abord, messieurs les Maîtres de jeu, il n'est pas grave que vos joueurs ne connaissent pas la Saga, mais de votre part, ce serait impardonnable.

L'**univers magique** et pourtant tragique de Harry doit être connu sur le bout des doigts.

Si votre mémoire vous fait défaut, notez au moins le nom des profs et détaillez les factions et petites intrigues de votre école de magie.

Mon plus mauvais souvenir vient d'un maître qui adorait son univers, mais ne prenait pas la peine de le décrire aux joueurs...

Et par pitié, plutôt que de le décrire platement, faites-le découvrir par le discours de PNJ récurrents, par des articles de la gazette des sorciers, par des bruits de couloir...

Harry Potter est un monde magique. Faites-en profiter vos joueurs.

Ensuite, n'oubliez pas que les personnages sont des **enfants**. Offrez à vos joueurs le plaisir de délirer sur ce rôle. Souvenez-vous de ce qui vous aurait fait plaisir si vous aviez été un gamin de 10 ans faisant ses études loin de chez lui : un groupe de copain, un monde délirant à explorer, une entraide, un moyen d'épater ses potes, de sécher ses larmes...

A propos, n'oubliez pas que les personnages vont être les héros de l'histoire.

Si vous jouez à Poudlard, faites-le avant l'arrivée d'Harry Potter, ou décidez qu'on l'a envoyé faire ses études ailleurs... Personne n'aime être un second rôle contemplant comment le héros de l'histoire résout l'intrigue !

Enfin, n'oubliez pas que les romans sont des **enquêtes**.

Comment impliquer les Pjs ?

Vous n'avez pas oublié ce frustrant (mais si amusant) sentiment d'incompréhension du monde des adultes, qui cherche toujours à vous cacher ce qui est important ?

Ce qui donne systématiquement l'envie de fourrer son nez dedans.

L'idéal est d'avoir orienté le groupe dès sa création pour que la somme de leurs talents puisse leur permettre d'inventer une façon unique de résoudre le problème.

(Un petit coup d'œil à la section 'Don et malédiction' vous donnera peut être quelques idées. )

### **A quoi pourrait ressembler un scénario ?**

Une trame classique, très inspirée des romans et des quelques scénarios que j'ai pu expérimenter, est la suivante.

- 1- Les joueurs se rencontrent dans le Poudlard Express. Tout le monde commente un important événement qui vient de se produire dans le monde des sorciers. Ces commentaires vont permettre de découvrir le monde des sorciers, et introduisent la méga intrigue que les joueurs vont rencontrer plus tard.
- 2- Les joueurs rencontrent dès ce premier contact les différents partis qui vont constituer leur quotidien. Les préfets (autorité), un ou deux profs (en accord ou pas avec les

choix de l'administration de Poudlard), les Geeks (les élèves que personne n'aime), les petits durs qui vont leur pourrir l'existence...

Tout de suite, les personnages vont se faire des alliés, et surtout des ennemis communs.

- 3- L'arrivée. Paradoxalement, je conseillerai plutôt de passer vite sur ce moment pour vous concentrer sur le quotidien de Poudlard.  
La cérémonie peut facilement prendre une demi-heure de description, et l'ennui est l'ennemi mortel du jeu de rôle.  
A moins que vous ne la pimantiez de commentaires entre élèves ou d'une subtile action (cf. tome 5), c'est un moment très statique.  
Il est plus important de vous concentrer sur les moyens de constituer le groupe le plus rapidement possible : l'idéal est un problème commun (ex : un préfet Serpentard les a dans le nez, ils sont régulièrement 'collés' ensemble, un prof leur donne un projet d'étude impossible... )
- 4- La routine. Les Pjs se sentent suffisamment à l'aise pour mener un petit projet tous ensemble (aider un copain à déclarer sa flamme à une jeune fille, voler une potion pour faire une farce à un 'méchant', enquêter sur un problème mineur...).
- 5- Ellipse- Quelques temps passent... Les Pjs augmentent leurs aptitudes suivant leurs cours, acquièrent quelques sortilèges. Les rumeurs concernant l'événement important reprennent de plus bel, et un événement inattendu précipite les petites intrigues de l'école, leur donnant un jour plus sinistre.
- 6- Les affaires reprennent. Les actions des Pjs ont eu des conséquences inattendues. Si elles avaient réussi, il va falloir en payer le prix. Si elles s'étaient révélées être un échec, une seconde chance leur est subitement offerte.  
Là, les Pjs se rendent compte que bien entendu, leur petite affaire est liée à la méga intrigue dont tout le monde parlait depuis le début.
- 7- En raison du manque de temps, de l'incrédulité, de l'incompétence... du monde des adultes, les joueurs vont devoir inventer une façon unique de résoudre un problème apparemment insoluble.
- 8- Epilogue. Faites le bilan des actions des joueurs. Une note douce amère est sans doute de mise. Ont-ils délaissé un projet personnel pour sauver le monde ?  
Ont-ils un souffre douleur qui deviendra un futur grand méchant ?

Nous verrons bien l'année prochaine.