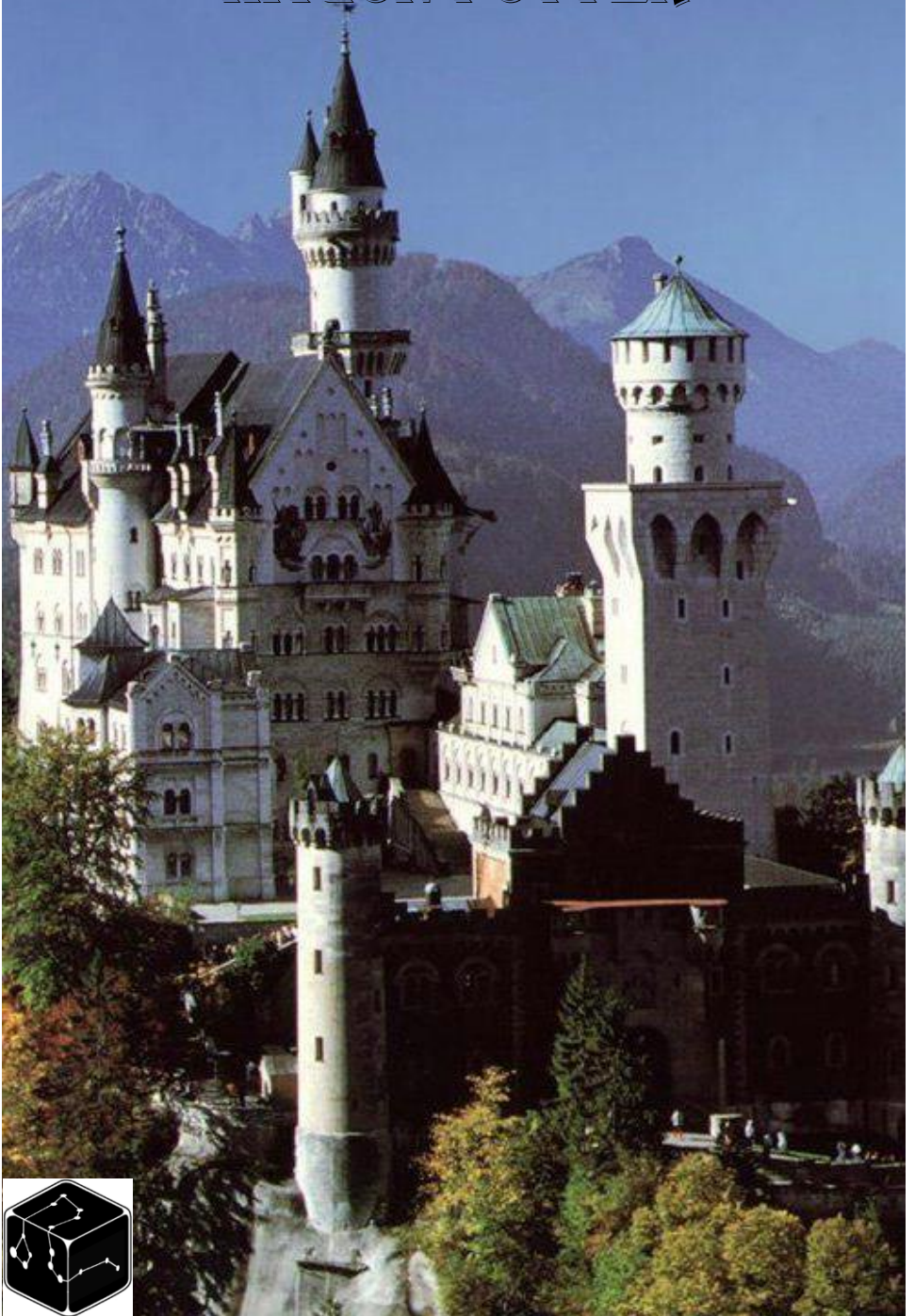


HAGÔN POTTER



Auteur : Laury « Shiryu » CHABLE

Ressources sur <http://shiryu.weebly.com/rokugagocircn.html>

Remerciements

Ceux avec qui j'ai partagé ces parties d'Agôn et qui m'ont suivi dans cette adaptation : ma femme, mon fils, Pat et Alba.

John Harper, Fingolfin et Udo Femi pour leurs réponses à toutes nos questions concernant le jeu et tout simplement, pour avoir écrit et promu ce jeu.

Influences rôlistiques

Le système de jeu est inspiré du jeu *Agôn* de John Harper, dont la VF est éditée chez la *Boîte à Heuhh*.

<http://bah.editions.over-blog.com/pages/Agon-8609475.html>

Vous pouvez trouver un grand nombre d'informations concernant le système de jeu sur le site de *Casus no* où les traducteurs de la VF « Fingolfin » et « Udo Femi » répondent avec sérieux et sympathie :

<http://www.pandapirate.net/casus/viewtopic.php?f=24&t=20554&hilit=agon>

L'univers est inspiré de la saga *Harry Potter*, de J.K. Rowling.

http://www.jkrowling.com/fr_FR/

Vous pouvez trouver un grand nombre d'informations concernant l'univers de *Harry Potter* sur :

http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Wiki_Harry_Potter

Illustrations

Logo sur la couverture : **Constellation du Dragon**, CC-by 3.0 Laury « Shiryu » Chable et Bastien « Acritarche » Wauthoz.

Couverture : le château de Neuschwanstein en Bavière (Allemagne).

Quelques illustrations du net, notamment les armoiries des Ordres.

Toutes les photos sont la propriété des films *Harry Potter*.



Introduction

Ceci est une adaptation du jeu *Agôn* pour l'univers de *Harry Potter*. Ce document est parfaitement inutilisable sans le livre du jeu *Agôn* pour les règles et sans au moins un ouvrage (livre ou film) de la gamme *Harry Potter* pour l'univers.

Pourquoi cette adaptation ?

Le jeu *Agôn* invite à utiliser son système à d'autres époques. Je n'ai donc pas le sentiment de trahir l'auteur par ma démarche.

L'univers de *Harry Potter* parle de sorciers célèbres, de compétitions entre Maisons, d'épreuves à surmonter pour réussir son année scolaire, pour défaire les plans de ses ennemis ou simplement pour symboliser le passage vers l'âge adulte. Tout ceci me semble parfaitement soutenu par le système d'*Agôn*. Quant à l'intervention de puissances magiques, cela a fini de me convaincre.

Une adaptation pour qui ?

Je cherchais depuis pas mal de temps un jeu auquel je pourrais jouer avec mon fils et ma femme. Le système d'*Agôn* reste très simple. Quant à la saga *Harry Potter*, elle met en scène des enfants de l'âge de mon fils et offre malgré cela de quoi intéresser des adultes.

CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 1 : CHOISIR SES SPÉCIFICITÉS

Vous devez choisir 2 Spécificités qui ne portent pas le même indice, c'est-à-dire le nombre entre parenthèses.

Né-Moldus (1)

Les deux parents sont des Moldus. On utilise parfois le terme « Sang-de-Bourbe » qui est une insulte grave. Ces enfants suscitent parfois le rejet mais leurs parents leur ont transmis un héritage, celui de se débrouiller sans magie pour résoudre leurs problèmes du quotidien.

Bonus : +2 Artisanat

Semi-Homme (1)

Les Semi-Hommes ont un seul parent humain, l'autre étant de nature magique. Grâce à cette parenté, les Semi-Hommes ont une affinité particulière avec toutes les créatures magiques.

Bonus : +2 Créatures Magiques

Sang Pur (1)

Les Sang Purs sont des sorciers issus uniquement de familles de sorciers, sans aucun Moldu dans l'arbre généalogique. Ces familles sont très attachées aux traditions de sorcellerie.

Bonus : +2 Histoire de la Magie

Sang-Mêlé (1)

Les Sang-Mêlé ont un parent sorcier et l'autre Moldu. Ils ont donc appris à évoluer dans les deux mondes en intégrant la magie avec subtilité dans le quotidien des Moldus.

Bonus : +2 Ingéniosité

Famille riche (2)

Vous êtes issu d'un milieu aisé, alors autant en profiter.

Bonus : choisissez deux objets à chaque rentrée au lieu d'un.

Famille influente (2)

Votre famille occupe un poste important (au ministère, à l'école...).

Bonus : une Faveur 1d10 pour chaque quête.

Plume de Phénix (3)

Les baguettes fabriquées avec une plume de phénix ont une puissance protectrice réputée.

Bonus : +2 Défense

Crin de Licorne (3)

Les baguettes fabriquées avec du crin de Licorne ont une puissance magique réputée.

Bonus : +2 Sortilège

Écaille de Dragon (3)

Les baguettes fabriquées avec une écaille de Dragon ont une puissance destructrice réputée.

Bonus : +2 Attaque

Fourchelang

Ces sorciers parlent naturellement la langue des serpents.

Bonus : +2 avec ou contre un Serpent

A vu la mort

Ceux qui ont vu la Mort durant la première année de leur vie ont gardé la capacité de voir les Spectres sous leur complète apparence.

Bonus : +2 avec ou contre un Spectre

Animagus

Les Animagus ont la capacité de se transformer en animal sans aucun sortilège. La forme animale est toujours la même. Il est bien connu que les qualités physiques des animaux sont bien supérieures à celles des sorciers.

Bonus : +2 en Athlétisme en forme animale

CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 2 : CHOISIR UN ORDRE

Lors de l'épreuve du Choixpeau, chaque élève rejoindra un Ordre.

L'Ordre D'Arc



Jeanne d'Arc est la sorcière française la plus célèbre. Elle initia le projet de l'école pour que les jeunes sorciers puissent librement y pratiquer leur art.

Compétences : Détermination, Athlétisme, Eloquence

Directrice : Mme Chen (Lin)

Couleur : Bleu

L'Ordre De Vinci



Léonard De Vinci est l'architecte de l'école. Il est parvenu à cacher l'école aux yeux des Moldus et un grand nombre de pièces et des passages aux yeux des sorciers.

Compétences : Ingéniosité, Artisanat, Cathare

Directeur : M Cambray (Edouard) **Couleur :** Rouge et or

L'Ordre Norton



Thomas Norton fut le premier à penser que les sorciers devaient se mêler aux Moldus s'ils ne voulaient pas disparaître comme beaucoup d'espèces magiques.

Compétences : Sagesse, Créatures magiques, Potion

Directeur : M Baltuzar (Angus)

Couleur : Argent

L'Ordre Copernic



Nicola Copernic fut le premier à vouloir partager ses découvertes avec les Moldus car il pensait que l'ignorance est la cause de la peur et du rejet.

Compétences : Observation, Histoire de la magie, Vol

Directeur : M Saintex (Antoine)

Couleur : Noir

CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 3 : COMPÉTENCES

Les Talents

La Détermination représente la force d'esprit, le courage...

L'Ingéniosité représente la ruse, la malice...

L'Observation représente la perspicacité, le sens de l'observation...

La Sagesse représente la morale, le bon sens, la diplomatie...

Les Atouts

Eloquence représente la capacité à influencer autrui en lui parlant.

Artisanat représente la créativité, l'habileté avec ses mains...

Athlétisme représente les capacités physiques : vitesse, force, endurance...

Cathare représente la connaissance des lieux dans et autour de l'école.

Les Cours

Histoire de la magie représente la connaissance des anciens sorciers, des sortilèges, des reliques...

Créatures magiques représente la connaissance des êtres fantastiques, des soins à leur apporter, de la façon de les combattre ou de les approcher...

Vol représente la maîtrise du vol sur un balai.

Botanique représente la connaissance des plantes, de leurs propriétés, de leurs dangers, de leurs usages en magie...

La Magie

Défense intègre toutes les protections : patronus, glyphes, bouclier...

Attaque intègre tous les sorts visant un individu.

Sortilège intègre tous les sorts ne visant pas un individu.

Potion intègre la connaissance des potions et leur préparation.

CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 4 : ÉQUIPEMENT

Chaque Sorcier achète toutes ses fournitures scolaires pour la rentrée mais il n'achète pas forcément le haut de gamme. Choisissez un objet (fourniture scolaire ou objet divers) dans lequel votre famille a investi.

Les Fournitures Scolaires

Comme les fournitures changent à chaque rentrée, vous perdez l'équipement précédent. Du coup, vous pouvez changer votre choix.

Nimbus 2000 : +1 en Vol.

Livre d'Alchimie : +1 en Potion.

Livre de Botanique : +1 en Botanique.

Le Bestiaire : +1 en Créatures Magiques.

Livre d'Histoire de la Magie : +1 en Histoire de la Magie.

Les Objets divers

Tenue de bal : Avantage 1d10 pendant le bal du nouvel an.

Rappelle-Tout : Avantage 1d10 à annoncer avant le premier lancer.

Sac-à-Tout : Avantage 1d10 pendant la sortie scolaire.

Dragibus : Avantage 1d10 pour récupérer son Espoir durant un Interlude.

Les Familiers

Chaque Sorcier doit posséder un Familier. Il s'agit d'un animal capable de se faire discret et d'une espèce liée à la sorcellerie, tel qu'un hibou, un rat, un crapaud, un chat, un corbeau, une chauve-souris, une araignée, un serpent...

Son dé à la création est 1d4. Il n'y aura jamais d'épreuve de Familier mais il peut être utilisé en compétence créative à certains moments. Son dé peut être amélioré normalement.

CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 5 : ÉCHELLES

La Scolarité

La Scolarité représente le temps qu'il vous reste avant de quitter l'école.

Un sorcier qui entre en 1^{ère} année dispose de toutes ses cases, son dé de Sorcier est 1d6.

Pour le rythme, il faut 2 quêtes par an : la quête « Scolarité » et la quête « Trame ».

L'Espoir

L'Espoir représente la capacité du Sorcier à puiser dans ses ressources et à se surpasser. Votre Sorcier possède 7 pts d'Espoir à la création.

La Gloire

Cochez une case sur la 1^{ère} ligne pour chaque Point de Gloire que vous gagnez. Quand vous avez rempli la 1^{ère} ligne, effacez-la et cochez une case sur la ligne 10×

Quand vous dépensez des Points de Gloire pour progresser, cochez les cases sur la 1^{ère} ligne de Rang de Gloire. Quand vous avez rempli la 1^{ère} ligne, effacez-la et cochez une case sur la ligne 10×

Les Faveurs

Les Faveurs représentent les alliances sur lesquelles vous pouvez compter, que ce soit par obligation, par amitié, une dette à rembourser...

Les Faveurs sont chiffrées soit par le dé que vous gagnez quand vous faites appel à elle, soit par le nombre de Faveurs que la personne vous doit.

RÈGLES SPÉCIFIQUES

Interlude

Pour récupérer son Espoir, il faut raconter une anecdote à un autre membre de son Ordre (pas forcément véridique, surtout si on se moque d'un professeur), liée à l'une des 3 compétences de son Ordre.

Pour effacer ses handicaps, il faut faire ses devoirs dans la salle commune. Une exploration de l'école efface un handicap de plus mais fait perdre 5 pts à son Ordre en cas d'échec.

Pour se soigner, il faut aller à l'infirmerie et donc ne pas participer à l'Interlude des autres Sorciers. Le soin est alors complet.

Types d'épreuve

S'engager dans une épreuve, c'est montrer que les difficultés que vous rencontrez lors d'une quête ne suffisent pas à vous arrêter.

Il existe 2 types d'épreuve :

Epreuve simple : les Sorciers réussissent ou échouent. S'ils peuvent retenter l'épreuve, ce devra être précisé ainsi que la condition nécessaire. Il suffit qu'un seul Sorcier surmonte l'épreuve pour que tous poursuivent. En cas d'échec, le Sorcier reçoit un handicap par échec, dans les compétences utilisées prioritairement.

Epreuve d'obstacle : les Sorciers surmontent forcément l'épreuve. En cas d'échec, le Sorcier reçoit ses handicaps comme pour une épreuve simple.

Les variantes suivantes coûtent +1 pt d'Adversité et complètent l'un des 2 types d'épreuves. Elles infligent un effet supplémentaire.

Périlleuse : le Sorcier reçoit une Blessure à soigner en cas d'échec.

Interdite : le Sorcier fait perdre 5 pts à son Ordre par échec.

Grave : le Sorcier coche une case Scolarité en cas d'échec.

Rare : le Sorcier fait gagner 5 pts à son Ordre par succès.

Duel

S'engager dans un Duel, c'est affronter un adversaire qui veut la même chose que vous, par les mêmes moyens, mais dans une situation où un seul peut gagner.

Pour chaque Duel, on définit une compétence d'attaque et une compétence de défense.

Au début d'un Duel, chaque personnage fait un jet d'Initiative. Il lance son dé de Sorcier. Le personnage avec la valeur la plus grande gagne un +2 à sa première attaque (en cas d'égalité, la taille du dé de Sorcier départage, puis la taille du dé d'attaque. En cas d'égalité, ce sont des attaques simultanées et personne ne bénéficie du +2).

Ensuite, chaque personnage prend son dé de la compétence d'attaque dans la main droite et son dé de la compétence de défense dans la main gauche. Il ajoute son dé de Sorcier dans la main qu'il désire. Chacun attaque contre la défense adverse, dans l'ordre établi par l'Initiative. Chaque succès inflige une Blessure temporaire. Un Duel Périlleux inflige des Blessures à soigner.

On poursuit dans le même ordre jusqu'à la fin du Duel, avec la possibilité de changer le dé de Sorcier de main au début de chaque nouveau tour. Les Blessures sont effacées à la fin du Duel sauf si c'est un Duel Périlleux.

Les Cartes Chocogrenouille

La carte Délégué est attribuée pendant l'épreuve des élections.

On gagne une carte Chocogrenouille sur un jet égal ou supérieur à 12 si la carte est libre ou sur un jet qui dépasse sa valeur si la carte est attribuée. Une fois attribuée, on inscrit sur la carte la valeur qui a permis de la gagner.

On perd la carte si on utilise son effet et que le résultat ne permet pas de remporter l'épreuve ou le Duel. On efface alors sa valeur.

Sbires

Une attaque sur des sbires élimine 1 sbire/succès.

LA COUPE DES 4 ORDRES

LE CHAMPIONNAT DE QUIDDITCH

Organisateur et arbitre : le directeur de l'Ordre Copernic.

L'équipe

Chaque Ordre compose son équipe de Quidditch. Une équipe est constituée de 7 joueurs joués par 3 Sorciers :

- 1 attrapeur (A) qui doit attraper le Vif d'or.
- 2 batteurs (B) qui tapent dans les Cognards.
- 4 poursuiveurs (P) qui jouent avec le Souafle pour marquer des buts et empêcher d'en prendre. Chaque but rapporte 10 pt.

Les vainqueurs gagnent 1/3 de l'Adversité totale en pt de Gloire.

Pour le classement final, on compare d'abord le nombre de victoires, puis de nuls, puis de points marqués, puis de points encaissés. Seule l'équipe championne rapporte 50 points à son Ordre pour la Coupe des 4 Ordres.

Avantages possibles : lien avec un coéquipier, stratégie spécifique pour une équipe adverse, animosité avec un membre d'une équipe adverse...

Déroulement d'un tour

Règle : Quand un batteur ou un poursuiveur subit des Blessures, il peut décider de perdre le joueur plutôt que de cocher les Blessures.

Règle : Le poursuivant (A1) est l'attrapeur le plus proche du Vif d'or. En cas d'égalité, c'est l'attrapeur qui a remporté la dernière opposition.

Règle : L'attaquant (B1) est le batteur qui a remporté l'initiative au premier tour ou qui a volé l'attaque en réussissant une défense.

0. Positionnement : Uniquement au premier tour, chaque joueur se place dans une zone de sa moitié de terrain.

1. Initiative : Chaque Sorcier lance son dé de Sorcier.

2. Déplacement : Le Sorcier avec la plus petite initiative déplace tous ses joueurs d'une zone en premier. Puis le suivant fait de même. Le plus haut

déplace aussi le Vif d'or (sauf au premier tour). En cas d'égalité, on compare la taille du dé de Sorcier, puis de Vol, de Sagesse, d'Observation.

3. Repérer le Vif d'or : Uniquement au premier tour. Opposition d'Observation entre les A pour placer le Vif d'or dans n'importe quelle zone. En cas d'égalité, il faudra recommencer cette étape au prochain tour.

4. Attaquer : B1 envoie un Cognard sur un adversaire de la même zone. Jet d'attaque Athlétisme/Athlétisme qui inflige 1 Blessure à soigner/succès. Une défense réussie donne +1 au prochain jet d'initiative. L'attaquant gagne 1 pt de Gloire s'il élimine un joueur. Si B1 n'attaque pas, les Cognards attaquent à 2d8 un de ses batteurs (au choix de B2).

4 bis. Protéger : B2 peut effectuer le jet de défense d'Athlétisme contre un Cognard à la place d'un joueur dans la même zone que lui. S'il réussit sa défense, B2 reprend l'attaque et devient B1.

5. S'emparer du Souafle : Les P tentent de mettre la main sur le Souafle avec un jet d'Opposition de Vol, +1/poursuiveur dans les zones vertes. Le vainqueur devient P1. Personne ne tire en cas d'égalité.

6. Tirer : P1 peut tirer au but s'il a un joueur en zone jaune adverse. Jet d'attaque Vol/Vol (défense uniquement s'il y a un gardien), +1/poursuiveur dans la zone d'en-but. Marque un but, soit 10 pt, et 1 pt de Gloire / succès. Une défense réussie donne +1 au prochain jet d'initiative.

7. Lutter : A2 tente d'empêcher A1 de saisir le Vif d'or avec une attaque :

- Vol/Vol, A2 se déplace d'une zone par succès.
- Ingéniosité/Observation, A2 déplace le Vif d'or d'une zone par succès.
- Athlétisme/Athlétisme, même zone, inflige 1 Blessure/succès.
- Eloquence/Détermination, même zone, déplace A1 d'une zone/succès.

Une défense réussie donne +1 au prochain jet d'initiative.

8. Saisir le Vif d'or : Si A1 est le seul attrapeur dans la zone du Vif d'or, il peut tenter de la saisir. Epreuve simple de Vol 2d12, il subit 1 Blessure temporaire par échec. En cas d'échec, il pourra retenter. S'il réussit, le match s'arrête aussitôt, son équipe marque 50 pt et l'attrapeur gagne 7 pt de Gloire.

9. Chronomètre : On entoure une tribune. Fin du match à la 8^{ème} tribune.

LA COUPE DES 4 ORDRES

LE TOURNOI D'ARMES

Organisateur et arbitre : le directeur de l'Ordre D'Arc.

Règle : Comme cette épreuve est dangereuse, un combattant peut abandonner à tout moment, pendant la mêlée de masse, pendant un duel ou entre les duels.

Les Qualifications

Lors des qualifications, tous les participants se réunissent dans le parc de l'école en arme. L'arbitre donne alors le signal du départ et la mêlée de masse commence et s'achève au signal de fin, lorsqu'il ne reste plus que 8 combattants.

Cela se traduit par 5 épreuves simples périlleuses d'Athlétisme à la difficulté croissante : 2d6, 1d6/1d8, 2d8, 1d8/1d10, 2d10.

Les Phases Finales

Lors des phases finales, les combattants s'affrontent en duel. Les duels s'étalent sur 2 jours à 3 mois d'intervalle. Chaque jour, un combattant effectue 2 duels, sans recevoir de soin entre les 2 duels.

Le dé d'arme est Athlétisme, le dé de défense est un Talent au choix et le dé de Sorcier sert pour l'initiative puis dans la main de son choix. Certains combattants bénéficient aussi de leur propre épée (attaque) et de leur propre armure (défense), un avantage considérable. Ces duels sont périlleux.

Chaque combattant participe à titre individuel. Seul le champion rapporte 50 points à son Ordre pour la Coupe des 4 Ordres.

Avantages possibles : armure, arme, stratégie spécifique pour un adversaire de duel...

LA COUPE DES 4 ORDRES

LE CONCOURS D'AUTOMATES

Organisateur et arbitre : le directeur de l'Ordre De Vinci.

Les Qualifications

Chaque candidat prépare un automate qu'il va montrer au jury de son Ordre : son directeur, les éventuels vainqueurs précédents du concours, les éventuels majors de promotion de l'année précédente et les éventuels délégués.

Cela se traduit par une épreuve simple d'Artisanat 2d10. Il est important que le vainqueur note son score.

Chaque Ordre présentera donc un seul candidat pour la finale.

La Finale

Chaque finaliste cherche à améliorer son automate avant de le montrer au jury de la finale : les 4 directeurs et les vainqueurs précédents du concours. Il peut choisir de n'apporter aucune amélioration à son automate. Dans ce cas, il ne fera pas de jet et conserve son score des qualifications.

Cela se traduit par une épreuve simple d'Artisanat 2d12 pour les 4 finalistes. Le vainqueur est celui qui obtient le plus haut score, même s'il ne bat pas la difficulté, et rapporte 50 points à son Ordre pour la Coupe des 4 Ordres.

Avantages possibles : pièces particulières, goût du jury (attention, il y a 2 jurys donc 2 avantages différents, sauf pour l'Ordre De Vinci)...

LA COUPE DES 4 ORDRES

LE CONCOURS D'ALCHIMIE

Organisateur et arbitre : le directeur de l'Ordre Norton.

Chaque candidat doit préparer une potion qui se doit d'être la plus originale par ses effets et par sa forme. Il doit la déposer au jury avant la date limite.

La préparation

Une des plus grosses difficultés de ce concours est qu'il n'y a pas de date fixée. Chaque candidat doit donc s'organiser seul.

Pour tous ceux qui s'y prendraient un peu à l'avance, la première chose à envisager est la dangerosité de la potion. Cela se traduit par une épreuve simple de Sagesse 2d8. En cas de succès, l'épreuve finale ne sera pas périlleuse.

Ensuite, pour faire une potion, il faut des ingrédients. L'apprenti alchimiste devra réunir au minimum 2 ingrédients pour sa potion. Tant qu'il n'a pas ses 2 ingrédients, il ne peut pas présenter sa potion au jury. Cela se traduit par une épreuve simple de Botanique ou de Créatures 2d8. Les succès supplémentaires sont conservés pour le décompte final.

Ensuite, le candidat pourra chercher d'autres ingrédients s'il veut gagner d'autres succès.

Avantages possibles : matériel, rédiger la recette, goût du jury...

Le jury

Chaque candidat présente sa potion au jury et la « boit ». Le jury est composé des 4 directeurs et des vainqueurs précédents du concours.

Cela se traduit par une épreuve simple périlleuse de Potion 2d12. Le vainqueur est celui qui a réussi cette épreuve et qui cumule le plus de succès. Il rapporte 50 points à son Ordre pour la Coupe des 4 Ordres.

LES PNJS

Les Sorciers

Ils ont toutes les compétences à 1d6. Pour chaque groupe de compétences, ils peuvent descendre une compétence à 1d4 pour en monter une à 1d8.

Dé de Sorcier à 1d6 et dé de Familier à 1d4.

Ils ont 6 pt d'Espoir.

Ils n'ont pas d'objet de départ. En avoir un coûte 2 pt.

Les Sbières commencent avec 1d6 partout.

Les Moldus

Le dé de Sorcier est en fait le dé de Nom et commence à 1d4. Ils commencent sans dé de Familier mais peuvent en avoir un et le faire augmenter pour 1 pt, il s'agit d'un sous-fifre.

Ils ont 6 pt d'Espoir.

Talents et Atouts à 1d6 sauf Cathare à 1d4.

Cours et Magie à 1d4 sauf Attaque et Défense à 1d6 qui sont des moyens non magiques.

Ils ont droit à 3 objets.

Les Sbières commencent avec Cours à 1d4 et 1d6 partout ailleurs. Ils ont 1 objet.

Les Créatures Magiques

Elles sont invulnérables tant qu'on n'a pas percé leur point faible.

Elles ont toutes les compétences à 1d6 mais pour chaque groupe de compétences, on en baisse une à 1d4.

Dé de Sorcier à 1d4 et pas de dé de Familier. Elles ont 6 pt d'Espoir.

Ils n'ont pas d'objet de départ. En avoir un coûte 2 pt.

Les Sbières commencent avec 1d6 partout, sans objet.

CATHARE N'EST PAS POUDLARD

L'aventure commence un an après la mort de Voldemort. Comme la saga *Harry Potter* ne date pas vraiment les événements, j'ai choisi l'année de démarrage de la campagne, soit 2015. Ce choix permet aux lecteurs d'*Harry Potter* de retrouver une partie des événements qu'ils connaissent sans jouer la même chose.

Pour le lieu, j'ai choisi de jouer dans une autre école que Poudlard pour être libre avec mes PNJ et réserver des surprises aux joueurs, comme ils en ont eu en tant que lecteurs. Ceci est aussi un choix pour pouvoir adapter *Agôn* à cet univers. Ainsi, même si les Sorciers appartiennent à des Ordres différents, ils pourront les quêtes ensemble.

Cela implique une mixité des Ordres, qui ne me semble nullement contradictoire avec le modèle français. Les tours sont donc attribuées aux élèves en fonction de leur année et non en fonction de leur Ordre, ce qui me permet au passage de justifier l'absence de descriptions des élèves plus âgés quand je commence ma campagne.

J'ai aussi choisi de remplacer les elfes de maison (dont les pouvoirs me semblent trop puissants et je voulais éviter l'effet Grands Aigles de Tolkien) par des squelettes, que je voulais dans les souterrains de Cathare.

Pour créer mon école, je me suis tout simplement posé la question : « dans un univers où la sorcellerie existe, quels auraient bien pu être les plus grands sorciers français ? ». La réponse s'est imposée à moi : Jeanne D'Arc. Même si je n'avais pas imaginé au départ mêler autant de faits ou de personnages historiques, l'enchaînement s'est fait tout seul et j'ai trouvé ça très pratique car ça m'évitait de tout devoir inventer. Et pour les joueurs, cela faisait quelques références sympa, voire intelligente pour le public jeune.

Concernant le déroulement de la campagne, j'ai rédigé la première séance (objectif 1 de la quête 1^{ère} année) pour guider les plus jeunes joueurs. C'est aussi pour ce public que nous avons choisi d'alléger certaines règles. Ce n'est qu'une fois les personnages créés que j'ai commencé la rédaction de la quête « trame » pour qu'elle colle aux PJ.

