

# Les Tours de Brume

Contexte .....	2
Nouvelles disciplines.....	2
Divination.....	2
Histoire des moldus.....	2
Alchimie (spécialité).....	2
Animagie (spécialité, validée après acceptation du dossier) :.....	2
Cours avancés de duel (spécialité).....	3
Etude des Runes (spécialité).....	3
Amis.....	3
LES VACANCES.....	4
La maison Osbourne.....	4
Le Ministère de la magie.....	4
Le manoir des Forsake.....	5
Ivy Osbourne.....	6
1 <sup>er</sup> TRIMESTRE.....	6
Commission d'équivalence.....	6
Syd Stalker.....	6
Pré-au-Lard.....	7
2 <sup>ème</sup> ET 3 <sup>ème</sup> TRIMESTRES.....	8
Chantage.....	8
Disparitions.....	8
L'oeil.....	9
Le bureau de Syd Stalker.....	9
Pour qui sonne le glas.....	11
Pas assez vigilants !.....	12
Guet-apens.....	13
Délivrer Fallen ?.....	13
DOCUMENTS.....	14

## Contexte

Nous sommes en 1948, les personnages ont 13 ans et entrent, si tout va bien en 3<sup>ème</sup> année.

# NOUVELLES DISCIPLINES

baguette. Il est ainsi possible de changer la structure et les propriétés d'un objet. Les alchimistes travaillent dans un laboratoire équipé d'un four, d'un alambique et d'un vase qu'ils savent clore hermétiquement et à l'intérieur duquel la matière change lentement. (niveau x 1 jour)

## Divination

Pr : Pâris Natepse

La divination ressemble dans son ensemble à un vague charlatanisme. Mais le professeur Natepse semble être un des rares sorciers à pouvoir utiliser cette discipline totalement stérile pour ceux qui n'en possèdent pas le don. Seul un sorcier possédant l'avantage *vrai devin* peut une fois par an ou par une réussite critique se voir révéler de manière énigmatique par le MJ une part infime de ce qui l'attend dans l'avenir.

## Histoire des moldus

Pr : Winnie Dollhart

Cette matière obligatoire en troisième année sert aux sorciers à comprendre le monde par une approche scientifique et non magique du monde ainsi que les us et coutumes des moldus. Les sorciers d'origine moldue s'ennuient beaucoup durant ce cours.

## Alchimie (spécialité)

Pr : Nicolas Flamel

L'alchimie est l'art de la transmutation. C'est une discipline différente de la métamorphose, car elle fonctionne sans

niveau	Eléments	Masse	Morphologie
5%	Liquides	1kg / 50cm	Chaotique
10%	Gaz	10kg / 1m	Primitive
15%	Solides	100kg / 5m	
20%			Composite
25%		1T / 10m	
30%			Organique
40%		10 T et + / 50m et +	
50%	Néant		
	<b>Mécanique</b>	<b>Biologie</b>	<b>Esprit</b>
60%	Simple		
70%	Sophistiqué		
80%	Complexe		
90%		Végétale	
100%		Animale	
110%			Golem
120%			Chimère
130%			Homoncule
140%			Transfert d'esprit
150%			Pierre philosophale

*Animagie* (spécialité, validée après acceptation du dossier) :

Pr : Albus Dumbledore

L'animagie est pour certains sorciers innée. Les parents décident de recenser ou non leurs enfants s'ils présentent des signes d'animagie (comportements animaux, transformations partielles etc.) Pour ceux-là, le cours d'animagie est simplement un moyen de progresser dans le contrôle de cette discipline. Lorsqu'un jet est raté, la transformation, bien

qu'effective n'est pas totale (corps d'animal avec visage humain, pas de queue etc.) En cas d'échec critique, la transformation peut prendre une tournure embarrassante.

Pour les sorciers n'étant pas naturellement animagus, pouvoir se transformer en son animal intérieur est un travail de longue haleine. Un jet de dés réussi implique que les caractéristiques de l'animal ont été atteintes. Un jet raté signifie que la transformation est totalement ratée. Une réussite critique implique une transformation parfaite et un échec critique est souvent embarrassant.

### *Arithmancie* (spécialité)

Pr : Lajila Raâman

L'Arithmancie en 3<sup>ème</sup> année consiste à analyser les phénomènes du monde et à les convertir en équations. A partir de la 5<sup>ème</sup> année, les étudiants peuvent commencer à inverser le processus pour créer des phénomènes à partir d'équations.

niveau	Masse	T°	Flux
5%	5 m <sup>3</sup>	10°	Brise légère
10%		20°	Brise
15%		30°	Brise vive
20%		40°	Vent moyen
25%	10 m <sup>3</sup>	50°	Grand vent
30%		60°	Coup de vent
35%		70°	Fort coup de vent
40%		80°	Tempête
	50 m <sup>3</sup>	90°	Tempête violente
45%		100° et +	Ouragan
50%		<b>Séisme</b>	<b>Génération</b>
60%		Force 1 à 4	Eau (pluie, brume)
70%	100 m <sup>3</sup>	Force 5 à 9	
80%		Force 10 à 14	Lumière
90%		Force 15 à 30	
100%		Force 31 à 50	
110%	500 m <sup>3</sup>	Force 51 et +	
120%			Ondes
130%			Feu
140%			Foudre
150%	1000 m <sup>3</sup> et +		

L'arithmancien exécute un mouvement complexe avec sa baguette, afin de recréer l'équation nécessaire à la création du phénomène souhaité. Il peut ainsi manipuler l'eau, le vent, le feu, la foudre, les ondes ou la lumière.

### *Cours avancés de duel* (spécialité)

Pr : Aurora Dawn

Les élèves de Poudlard peuvent choisir en 3<sup>ème</sup> année de se conformer aux cours de duel tels qu'ils les pratiquaient en 2<sup>ème</sup> année ou de doubler le nombre d'heures de pratique de cette matière. Autant dire que ceux qui choisissent cette option progressent 2 fois plus vite que les autres en *duel sorcier*. Cette compétence sert toujours à établir l'ordre d'action magique des sorciers, sachant que celle-ci prime obligatoirement sur les actions physiques.

### *Etude des Runes* (spécialité)

Pr : Dorian Chrysendörf

Les Runes permettent d'enfermer des propriétés magiques dans un objet. Généralement, il suffit de les lire à voix haute pour déclencher la magie qu'elles contiennent. Encore faut-il savoir les lire. Elles sont écrites en Polysémantien, écritures énigmatiques pouvant prendre plusieurs sens différents, en Esotéryphes ou en Numénorien et parfois même, un mélange de ces trois écritures. Le joueur doit tenter un jet de Runes pour pouvoir les lire et exploiter les pouvoirs qu'elles recèlent.

### *Amis*

Lilian Vodberg, Poufsouffle 3<sup>ème</sup> année  
 Gilliam Forsake, Gryffondor 4<sup>ème</sup> année  
 Lucy Midgewell, Poufsouffle 3<sup>ème</sup> année  
 Walter Conroy, Poufsouffle 3<sup>ème</sup> année

## LES VACANCES

Durant les vacances d'été, les PJ pourront, malgré les interdictions de sortie parentales, être tentés de retourner à la **maison des Osbourne**, au **ministère de la magie** où est sensée être enfermée **Ivy Osbourne**, la mère des 3 poisons, ou au **manoir des Forsake**. Etat des lieux :

### *La maison Osbourne*

[Musique : 01 - The Doll house 1, Innocence]

Étrangement, la cabane délabrée a disparu. A la place s'érige un rocher couvert de lierre. Pour pénétrer dans la demeure, il faut hacher du lierre (**ivy**) dans un peu d'eau et le répandre sur le rocher. Alors, les murs de la maison apparaissent comme de la fumée, tout autour des personnages. Ils se retrouvent à l'intérieur de la maison. **Une grande sorcière rousse et maigre les accueille**. Elle leur demande ce qui lui vaut cette visite inattendue et leur propose de boire un thé à la verveine. Elle s'exprime avec une voix douce, entrecoupée d'éclats de rires impromptus et très secs renversant sa haute coiffe désuète en arrière. Ils sont bien dans la même demeure que celle qu'ils ont découverte l'été dernier. Mais aucune trace d'**Hamamélis, Jusquiam et Belladone**. (Elles sont parties délivrer tout membre de la famille qui aurait été capturé. Si personne n'a été capturé lors du dernier scénario, alors ils seront partis se préparer pour la rentrée d'Hamamélis, via le chemin de traverse (cela doit rester secret).

La dame leur demande ce qu'ils sont venus faire ici et finit par leur confier que leur présence est une aubaine pour elle. Elle leur donne une **lettre** ne portant pas de nom ni d'adresse. Elle demande à α de

porter cette lettre à son père. Après quoi, elle brandit sa baguette et **lance un sortilège** de *Motus*, empêchant les PJ de dévoiler l'emplacement de sa maison ainsi que de prononcer son nom et celui de ses enfants : Ivy, Jusquiam, Hamamélis et Belladone Osbourne. Les PJ s'évanouissent sous l'effet du sortilège. Ils se réveilleront chez eux mais ne pourront raconter à personne ce qui leur est arrivé. La lettre est vierge. Son contenu peut être révélé par un sort de Révélation (Enchantement niveau1) :

Fallen,

Je me suis enfin évadée et je me rends à l'évidence : nous sommes trahis par nos camarades. Il nous faut nous liguer contre eux. J'attends ta réponse. Je serai fière de combattre à tes côtés.

Ivy

### *Le Ministère de la magie*

[Musique : 02 – Dungeon, Innocence]

Les enfants ne sont pas admis à l'intérieur du ministère sans raison valable. Les PJ devront faire preuve d'imagination pour déjouer le **gardien** et le **système de détection de magie**. Généralement, le ministère est moins protégé contre les **compétences moldues** que contre celles des sorciers. Un bon nombre des départements sont secrets et suffisamment cachés pour que les PJ ne soupçonnent pas leur existence. Les deux seuls endroits secrets que pourront fouiller les PJ sont **la prison et la salle des archives**. La prison est précédée d'un couloir de surveillance magique. Tout objet magique ou sortilège effectif fait retentir une sonnerie alertant les gardes du département. **La cellule d'Ivy Osbourne est vide**. Dans d'autres

cellules, des criminels vont tenter d'amadouer les PJ pour qu'ils trouvent un moyen de les faire sortir de cette prison.

**La salle d'archives** se trouve au sous-sol, derrière une énorme **gargouille** en train de lire. Pour passer, il faut se laisser sonder par la gargouille qui possède le pouvoir de lire dans les intentions. Les PJ doivent faire un jet d'opposition Vol/Vol. Les PJ pourront se rendre compte que deux orbes et non un ont été dérobés au ministère le mercredi 13 août 1941. Mais les informations données à la presse étaient probablement faussées.

Des **rondes nocturnes** donnent 50% de probabilité de rencontrer un garde toutes les 2 heures dans les couloirs en dehors de la salle des archives.

## *Le manoir des Forsake*

[Musique : 03 – Pearl Dance Song, Castlevania Symphony of the night]

Le seul moyen de savoir où se trouve le manoir est de contacter **Gilliam**. Celui-ci (ou celle-ci) étant toujours amoureux de  $\beta$ , il ne saura rien lui refuser. Toujours est-il que le manoir se situe en pleine montagne dans une région reculée d'Ecosse. Il est néanmoins possible d'y accéder aisément en **balais**, si le temps s'y prête. Faites faire un jet de Chance groupé à vos joueurs en additionnant leur total de Volonté et en lançant un D100, un échec signifie une grosse tempête qui va leur donner des difficultés. Les PJ peuvent trouver un **orbe** dans les sous-sols du manoir, mais la moindre confrontation avec **Magyar** pourrait être fatale. En outre, une **goule alcoolique** hante la cave. Il serait prudent de demander à Gilliam de leur indiquer les jours d'absence de son père.

## Goule alcoolique

Comme elle vit dans la cave, elle passe le temps en sirotant différents alcools... Elle titube, elle rote, elle s'endort... Ce qui lui inflige – 20% à chaque action.

### Caractéristiques :

<b>FOR</b> 15	<b>CON</b> 13	<b>DEX</b> 12	<b>TAI</b> 13
<b>INT</b> 11	<b>VOL</b> 12		

**Vie** : 13

**Déplacement** : 9

**Magie** : 12

**Bonus aux dégâts** : +1D4

**Perte de SAN** : 0/1D6

**Sorts** : Lancez 1D100. Si le résultat est supérieur ou égal à l'INT, pas de sortilège. Sinon la créature dispose d'un nombre de sorts égal au score obtenu /10.

**Armes** : Griffes 30%, 1D6+bd  
Morsure 30%, 1D6 + harcèlement automatique (1D4)

*Au cours du même round de combat, une Goule peut à la fois mordre et frapper de ses pattes griffues. Si elle parvient à infliger une morsure à un adversaire, elle s'accroche alors à lui, lui causant automatiquement 1D4 points de dommages tous les rounds suivants. Les griffes ne sont plus utilisées à ce moment. Pour s'en débarrasser, il faut surmonter la FOR de la Goule sur la Table de Résistance.*

**Armure** : Les armes à feu et les projectiles infligent la moitié des dommages normaux. Arrondissez à la fraction supérieure.

### Compétences

Creuser 75%, Discrétion 75%, Ecouter 70%, Grimper 85%, Repérer la Putréfaction 65%, Sauter 75%, Se Cacher 60%, Trouver Objet Caché 50%

## Ivy Osbourne

Durant les vacances (de préférence après les pérégrinations des PJ) l'un d'entre eux tombera sur un article de journal :

**MARDI 5 AOÛT 1948**

Ivy Osbourne, la terrible mage noir qui servit Grindewald s'est échappée. Les conditions de son évasion restent mystérieuses, il semble qu'une aide extérieure ait permis à cette évasion de se faire.

Reidd Havoc

LA GAZETTE DU SORCIER

## 1<sup>ER</sup> TRIMESTRE

### Commission d'équivalence

[Musique : 04 Thème Harry Potter]

Lors de la cérémonie de répartition, le directeur **Ernest Shrimpton** prend la parole après la répartition des première années dans leurs maisons respectives. Il annonce qu'exceptionnellement une nouvelle venue dans l'école est admise en deuxième année après avoir passé des examens d'évaluation en commission spéciale d'équivalence. Il appelle donc **Hamamélis Osbourne** à venir s'asseoir sur le tabouret. On lui pose le Choixpeau sur la tête, qui décide de l'envoyer à Serpentard. Elle sera une suspecte idéale dans bien des situations, mais elle se tiendra à carreaux, mis à part les entorses au règlement qui lui permettront de voir sa sœur aînée et sa mère adoptive.

Hamamélis a exprimé d'elle-même le désir de venir à Poudlard. Sa mère en a profité pour élaborer un **plan** : tenter de découvrir un lien éventuel entre certains élèves et Albus Dumbledore, celui qui a vaincu son maître.

### Syd Stalker

Le professeur de défense contre les forces du mal institué par Ernest Shrimpton se nomme Syd Stalker. C'est un homme blafard, au visage émacié et ne souriant jamais. Ses longs cheveux noirs glissent sur sa robe pourpre.

Syd Stalker n'est autre que **Sylver mc Stern**. Il est venu enseigner à Poudlard sous un pseudonyme afin d'utiliser  $\alpha$  pour piéger Fallen et pour créer une société secrète d'initiation à la magie noire pour certains élèves.

## *Pré-au-Lard*

Juste avant les vacances de Noël, les troisièmes années et les classes supérieures sont invitées à une sortie scolaire dans l'unique village exclusivement sorcier de Grande-Bretagne : Pré-au-Lard. Des commerces de friandises et attrape-moldus tel Honeydukes y ont un très grand succès.  $\alpha$  trouve juste avant le départ un **courrier** sur son lit :

« Rejoignez-moi à la lisière de la forêt, au nord de Pré-au-lard durant votre sortie de classe ».

[Musique : 05 Bratja, Full Metal Alchemist]

A l'endroit indiqué, les attend **Fallen**. Il n'a aucune mauvaise intention à l'égard des PJ, bien au contraire. Il va commencer par s'excuser de n'avoir fait jusqu'à présent que de furtives apparitions sans prendre le temps de faire réellement connaissance. Il les conduira dans une **cabane** de fortune au pied d'une paroi rocheuse. Il proposera des choses à boire comme de la bière, du whisky... pas très raisonnable pour des enfants, mais généralement, les vampires même soucieux d'être de bons hôtes finissent par ne plus apprécier correctement ces choses-là.

Il expliquera aux PJ que Magyar Forsake, un de ses anciens alliés lui a demandé de lui conférer l'immortalité... il n'est rien que les assoiffés de pouvoir ne désirent plus au monde. Fallen a bien entendu refusé. Magyar a alors tenté de le maudire

comme Grindewald l'avait fait, en enfermant de son sang dans un orbe. Si Magyar est un roublard, il n'a rien d'un grand sorcier et s'échapper fut assez simple. Comme Fallen possède toujours son orbe, il pense que c'est cet autre qui a été placé chez Yann Garret Slown pour le discréditer. Depuis, les choses changent au ministère.

Fallen connaît très bien Sylver mc Stern, le nouvel adjoint du ministre, puisqu'ils étaient amis autrefois. Il fait parti de ceux qui ont nié avoir servi Grindewald et qui ont, comme Magyar Forsake, dénoncé d'autres mages noirs pour se disculper. Ernest Shrimpton et les professeurs qui s'implantent dans Poudlard sont des mages noirs. Tous ces sorciers se font appeler les Suiveurs. Ils tentent de profiter de l'affaiblissement du ministère dans les récentes luttes pour en prendre le contrôle. C'est Sylver mc Stern qui les dirige.

Fallen ne dira mot si les PJ lui donnent la **lettre d'Ivy**. Il ne peut se résoudre à reprendre des activités sorcières auprès d'un mage noir, mais il ne veut pas non plus laisser Sylver et Magyar parvenir à leurs fins. Cette indécision fera que Fallen restera passif quelques temps.

## 2<sup>ÈME</sup> ET 3<sup>ÈME</sup> TRIMESTRES

Lorsque l'une des grandes intrigues est aboutie, le MJ doit indiquer que le trimestre est fini et procéder à l'évolution des PJ (si besoin est).

### Chantage

**D**urant un cours de potions du professeur **Matthew Kransen**, **Syd Stalker** va entrer et prendre le professeur Kransen en aparté. Si un PJ trouve un stratagème pour aller écouter leur conversation, il comprendra que Syd Stalker essaie de **faire chanter** le professeur Kransen à propos d'un **secret** qu'il aurait découvert. Le professeur Kransen refuse de participer à une pratique qu'il qualifie d'odieuse.

Syd Stalker lui a demandé de participer à une démonstration de **magie noire**...

### Disparitions

Cela fait plusieurs jours que **Walter Conroy** n'a plus été en cours. Les Poufsouffle sont un peu inquiets.

**Eloïse Wepster**, une autre Poufsouffle, a disparu à son tour. Visiblement, quelqu'un en veut aux « *Sang-de-bourbe* »...

Eloïse et Walter vont souvent aux cuisines la nuit, pour satisfaire leur gourmandise, les PJ pourront le savoir aisément en questionnant d'autres Poufsouffle. C'est là qu'ils ont été kidnappés. Les elfes de maison de la cuisine se mettent à trembler et à s'infliger des auto-punitions quand on leur pose des questions concernant ses

enlèvements. La raison en est qu'un professeur, donc un de leurs maîtres est lié au complot et les a menacé en cas de trahison.

**Hamamélis Osbourne** traîne la nuit dans les couloirs... Elle sort dans le parc et pénètre dans la forêt. Là, **Jusquiam et Belladone** viennent occasionnellement lui rendre visite.

Que manigancent-ils ? Sont-ils simplement venus lui rendre visite ?

R : Ils veulent savoir où en est leur plan, mais viennent également pour savoir comment se passe l'intégration de leur cadette dans Poudlard.

**Gilliam Forsake** va croiser les PJ alors qu'il se rend à son dortoir. Il en pince toujours pour  $\beta$  mais il se considère indigne d'elle après l'avoir trahie. 3 jeunes sorciers encapuchonnés vont faire irruption, le bâillonner et l'enlever. Gilliam en se débattant a pris un coup sur le nez. Les PJ peuvent suivre les traces de sang se diriger vers l'une des tours du château. Au bout d'un moment, les traces s'atténuent, les PJ doivent tenter un jet de pistage. Au détour d'un couloir, ils vont se retrouver face à **Hamamélis Osbourne**. Celle-ci leur explique qu'elle l'a vu (Gilliam) se faire enlever par trois élèves encapuchonnés. Ils l'ont emmené dans une des grandes tours. Elle connaît le chemin. Le mot de passe pour « **l'œil** » est « *Gloria Magistere* ». Elle souhaite accompagner les PJ mais attendra qu'ils le lui proposent.

Des Elèves encapuchonnés vont en direction de « **l'œil** ». Il est possible de les suivre et de tenter de les assommer pour revêtir leur robe noire et passer incognito. Hamamélis a utilisé son pouvoir de *Caméléon* pour entendre le mot de passe. Le couloir abandonné précédant « **l'œil** » recèle nombre d'anfractuosités, d'armures et autres caisses derrière lesquelles les PJ peuvent se cacher.



## L'œil

[Musique : 06 – Blood, Kenshin et/ou 06 – Ceremony, Secret of Mana]

Au bout d'un long couloir, un œil est vulgairement dessiné à la craie sur le mur. Lorsque le mot de passe « *Gloria Magistere* », est prononcé, l'œil se matérialise. C'est un œil énorme, rouge irisé d'or avec une fente en guise de pupille. C'est un œil de dragon. Il observe les personnes qui désirent entrer et ne doit pas ouvrir le passage secret s'il reconnaît une des personnes interdites, ici par exemple, Dumbledore et ses acolytes.

Le mur s'ouvre et derrière, une immense salle striée de colonnes, dont le plafond voûté est d'une hauteur colossale. Des statues de serpent ornent les murs. Au milieu, un chaudron laisse échapper une **brume** couvrant le sol jusqu'à 40cm. Un regroupement d'élèves encapuchonnés écoute les initiations d'un homme portant un **masque** lisse aux motifs noirs et blancs.



Devant lui, sur un autel est attaché Gilliam Forsake. L'homme au masque explique à

ses disciples que le sortilège de **Doloris** est un des sortilèges interdits et qu'ils vont l'essayer cette nuit sur leur nouvelle victime. Il brandit sa baguette et lance le sort sur Gilliam qui remue comme un ver, et hurle dans des spasmes de douleur qui lui font révolter les yeux. Les PJ doivent tenter un jet de SAN. Ensuite, les disciples vont passer un à un et tenter de réaliser le sort. Les PJ devront faire leur possible pour le libérer. A chaque sort reçu, Gilliam fera un jet de SAN (il possède une VOL de 15 et une SAN de 75) perte de SAN : 1D6. Il est impératif d'agir avant qu'il ne sombre dans la **folie**. Les PJ ont le champ libre. Les disciples vont vouloir éviter à tout prix d'être démasqués et un bon nombre va s'enfuir si les PJ parviennent à se montrer suffisamment impressionnants ; sur 12 n'en resteraient que 2D3. L'homme au masque s'enfuira par une porte dérobée et courra vers le bureau de Syd Stalker. Il vaut mieux pour les PJ qu'ils ne l'affrontent pas directement. Si les PJ veulent chercher de l'**aide** auprès de **professeurs**, Les seuls qui les écouteront sont Whilemina Rachnis, Basile de Lestang et Aurora Dawn, mais l'entrée est interdite à tous les autres professeurs. L'œil de dragon les empêcherait de passer.

L'homme au masque est Syd Stalker alias Sylver mc Stern. Son masque déguise sa voix. Si les membres de ce club interdit ont séquestré Gilliam Forsake, c'est en guise de châtiment.

Ces sombres manifestations ont lieu 2 fois par semaine, le lundi et le jeudi soir. En repérant les élèves fatigués les lendemains de ces deux jours (mis à part les PJ) on peut se douter de qui participe à ces réunions.

### *Le bureau de Syd Stalker*

Son **masque** est caché dans une **malle magique**. Cette malle possède 3 serrures.

Une clef se trouve dans le bureau. Cette clef fonctionne dans les trois serrures. Chaque serrure ouvre un compartiment différent. La serrure B ouvre un compartiment dans lequel est caché une deuxième clef identique à la première. En combinant les deux clefs, 3 nouveaux compartiments peuvent s'ouvrir.

Toutes les deux heures, lancer un jet de **rencontres**.

sera plus judicieux de donner le tout à l'Ordre du Gnome ou à Fallen ou encore à Ivy Osbourne.

A l'issue de cette intrigue, le MJ peut passer au 3<sup>ème</sup> trimestre.

Serrure A	Serrure B	Serrure C
A : Une pile de livres de cours.		
	B : Des robes de sorcier pourpres. Et toutes sortes de linge. Une deuxième clef est cachée tout au fond.	
		C : Des tableaux sont enveloppés dans des draps. Leurs occupants dorment profondément. Ce sont des portraits magiques de mages noirs défunts. Parmi les tableaux se cache une glace à l'ennemi.
A & B : Une robe noire à capuche et des livres de magie noire.		
	B & C : Des papiers administratifs du ministère de la magie et des articles. L'un de ces articles possède une photo magique d'un certain Sylver mc Stern... Syd Stalker est en fait Sylver mc Stern !	
A & C : Ce compartiment est vide... Un jet de fouille permet de découvrir un double fond sous lequel est entreposé le fameux masque, sur un lit de velours.		

Les PJ peuvent utiliser les pièces à conviction pour tenter de discréditer Sylver mc Stern, mais ils n'auront aucun poids juridique en tant que témoins en 1948. Il

## POUR QUI SONNE LE GLAS

Une nuit, tout Poudlard est réveillé par un son de **cloches** retentissant dans toute la vallée elles jouent une mélodie funeste. Les élèves chahutent dans les couloirs et les préfets ont bien du mal à contenir la curiosité générale mêlée d'angoisse. A l'extérieur, un épais **brouillard** empêche de voir quoi que ce soit... c'est plutôt fréquent en Ecosse ! Les professeurs manifestent de l'inquiétude à l'égard du phénomène, mis à part Basile de Lestang, le professeur d'enchantements.

L'événement peut se répéter plusieurs fois et déclencher à chaque fois une panique générale.

Les joueurs intrépides pourront tenter de prendre leur **Balais** afin de vérifier d'où vient le son des cloches. Ils découvriront **trois tours noires** aux vitraux baroques (représentant, si on prend le temps de l'observer les 4 fondateurs de l'école : Elga Poufsouffle, Godric Gryffondor, Rowena Serdaigle et Salazar Serpentard) dont la cime porte de lourdes cloches sombres. Il est possible d'y pénétrer depuis l'extérieur, mais l'intérieur paraissant inhabité, est **hanté** par des images du passé. Ainsi les PJ vont se trouver nez à nez avec des **apparitions** mettant à l'épreuve leur santé mentale. Lancez 1D6 pour décider quelle apparition va survenir...

1 ou 2 - Un élève vêtu d'une robe d'un type que n'ont jamais vu les élèves s'applique à enfoncer divers outils dans le corps d'un de ses camarades. Les vêtements datent du XIXème siècle. La victime crie à l'aide et lorsque les PJ vont vouloir intervenir, ils vont se rendre compte que leurs coups ou sortilèges les traversent. Alors, la victime va se tourner

vers eux, les orbites vides, et les revenants vont disparaître dans un cri strident et machiavélique... Un jet de SAN est nécessaire. Dans les archives, ils pourront retrouver des vieux documents calligraphiés parlant d'un certain Dexter Gridden, qui en 1753 torturait à mort ses camarades. 5 victimes avant qu'il ne soit découvert et jugé.

3 ou 4 - Un couple danse une valse lente. La femme est morte, un couteau est planté dans son dos maculé de sang. Le regard de l'homme est entre larmes et folie. Epreuve de SAN. Les PJ pourront découvrir que la jeune fille est une élève qui s'était éprise de son professeur d'Oplon. Un autre professeur jaloux, assassina l'élève. Le professeur la découvrit seule dans la grande salle assise à une chaise, un mot d'amour dans la main. Le chagrin qu'il ressentit lui fit perdre la raison et on dit qu'il dansa la nuit entière avec sa bien aimée. Le drame se produisit en 1835.

5 ou 6 - Des sorciers encagoulés récitent des incantations autour d'un élève crucifié. L'un d'entre eux avance, récite une incantation et l'on voit l'enfant se tordre de douleur. Epreuve de SAN.

En 1902, un groupe de professeurs agressait les sang-de-bourbe dans le but de purifier Poudlard. Les 7 professeurs ne furent pas tous découverts et 11 élèves furent grièvement blessés ou perdirent la raison.

### Autres Recherches

1753, 1835 et 1902 sont les trois dernières dates auxquelles les clochers sont apparus. A chaque fois qu'un événement tragique allait ébranler Poudlard.

Rowena Serdaigle aurait construit ces clochers pour fomenter une révolte si Poudlard devait tomber dans les mains de mages noirs.

Les tours gardent la mémoire des événements tragiques se déroulant dans Poudlard. Elles apparaissent seulement quand un destin funeste menace Poudlard, ou quand la magie noire infecte les lieux. Elles proposent une discrétion efficace pour qui veut fomenter une révolte. La mélodie que jouent les cloches permet de trouver l'entrée secrète de la salle de résistance aux mages noirs.

Cette mélodie est la suivante :  
mi do mi do fa mi mib mib mi do la mib do la (thème du film Harry Potter)

Mi	Mi	Fa	Mi	Mib	Mib
Do	Do				

Mi					
Do		Do			
	La		La		
		Mib			

Dans la tour du dortoir Serdaigle, un enchevêtrement d'escaliers et de couloirs sur 9 niveaux constitue un véritable **labyrinthe** où les élèves s'aventurent rarement. Si c'est le cas, ils finissent toujours par arriver quelque part, mais pas forcément à l'endroit où ils désiraient aller (cuisine, couloir Poufsouffle, Serre...). Suivre scrupuleusement la mélodie en comptant **un étage par demi-ton** est le seul moyen d'arriver devant un vitrail où sont représentés les 4 créateurs de Poudlard. Il faut alors chanter ou jouer la mélodie ci-dessus pour que le vitrail disparaisse, laissant apparaître une **salle**.

Cette salle est décorée de vitraux représentant diverses tragédies vécues dans l'enceinte même de Poudlard au fil des siècles. Au milieu de cette salle, se trouve une **statue** représentant un **gnome barbu grimaçant**. Cette statue est un **Portauloin**. Quiconque le touche est spontanément emmené dans la pièce principale du QG de

**l'ordre du Gnome**. En arrivant dans une pièce circulaire décorée de rideaux et de tapisseries aux couleurs claires, ainsi que de nombreux portraits de sorciers altiers ou espiègles, un miaulement sonore retentit. Il s'agit d'une sirène destinée à avertir les occupants de la présence d'étrangers. Alors, **Mircéa Liedes, Basile de Lestang, Armando Dippet et Albus Dumbledore** apparaissent, non sans un air surpris... Ils expliquent aux PJ que l'Ordre du Gnome vise à destituer Ernest Shrimpton et ses acolytes de la direction de Poudlard. Mais il est trop tôt pour agir. Il faut collecter des preuves de leurs sombres agissements et les faire éclater au grand jour. Albus Dumbledore et Mircéa Liedes oeuvrent du côté du ministère, pendant que Basile de Lestang, Armando Dippet, Wilhelmina Ragnis et Aurora Dawn surveillent Poudlard.

Les portraits sont ceux des anciens résistants anti-mages noirs.

Les PJ ne doivent révéler à personne l'emplacement du QG de l'ordre du Gnome.

### *Pas assez vigilants !*

Les PJ ont été suivis et lorsqu'ils retournent à Poudlard par le Portauloin, ils aperçoivent une silhouette qui s'enfuit. (Hamamélis a découvert le moyen de trouver l'ordre du Gnome où se trouve le précieux ennemi, d'Ivy Osbourne, celui qui a vaincu son maître : Albus Dumbledore). Les PJ peuvent tenter de lui courir après dans le dédale ou, par un autre moyen, chercher à la retrouver. Ivy ne tentera pas tout de suite une attaque contre l'Ordre. Il lui faut avant tout des alliés (Fallen)...

A l'issue de cette intrigue, le MJ peut passer au 3 <sup>ème</sup> trimestre.
-------------------------------------------------------------------------------

## GUET-APENS

Si les PJ décident d'aller de nouveau voir Fallen, il est inutile de faire toute la mise en scène qui suit. Considérez simplement qu'ils ont été suivis :

α reçoit une nouvelle **lettre** :

« Rejoins-moi au plus vite dans ma cachette ».

Cette lettre est déposée par **Sylver mc Stern** pour découvrir l'antre de Fallen en utilisant les PJ.

[Musique : 07 - Face On, Wolf's rain]

Quand ils vont arriver à la **cabane de Fallen**, celui-ci va les accueillir avec entrain, mais quand ils vont lui parler du mot, celui-ci va prendre un air grave et avant qu'il n'ait pu faire un geste, une dizaine de **sorciers** vont surgir et lancer un sort de **Stupéfix** sur Fallen.

Ce groupe est constitué de **Sylver mc Stern, Magyar Forsake, Ernest Shrimpton, Surina Wildowen** et 6 autres sorciers patibulaires.

Il serait extrêmement risqué de la part des PJ de tenter quoi que ce soit, puisqu'ils sont eux aussi mis en joue par les sorciers.

### *Délivrer Fallen ?*

[Musique : 08 - Shiro Long Tail's]

La nouvelle de l'arrestation de Fallen par Sylver mc Stern fait le tour de la Grande Bretagne via les journaux sorciers.

Les PJ ont la lourde charge de décider s'ils vont tenter de **libérer Fallen**. **L'Ordre du Gnome** ne tentera rien de la sorte, même si

les PJ parviennent à les convaincre que Fallen n'est plus leur ennemi et que **Sylver mc Stern et Magyar Forsake** vont le forcer à les **vampiriser** afin d'acquérir l'immortalité et une puissance phénoménale. Ils peuvent par contre les aider en leur apprenant les **sortilèges d'infiltration** que les PJ leur demande de leur apprendre, uniquement s'ils les ont convaincu du bien fondé de leur action.

Les PJ peuvent demander de l'aide à la famille « évasion », c'est à dire les **Osbourne**. Ceux-ci se feront une joie de les aider.

Ils ont réussi ce prodige en utilisant un **garde de la prison** : Ils ont préparé un **polynectar** à base de cheveux de ce dernier. Ils en ont fait boire à leur mère avant d'assommer le Garde et de lui faire boire un autre Polynectar contenant des cheveux d'Ivy. Ils ont pu ainsi **échanger leurs rôles**, le temps de sortir du ministère.

# DOCUMENTS

**MARDI 5 AOÛT 1948**

Ivy Osbourne, la terrible mage noir qui servit Grindewald s'est échappée. Les conditions de son évasion restent mystérieuses, il semble qu'une aide extérieure ait permis à cette évasion de se faire.

Reidd Havoc

**LA GAZETTE DU SORCIER**

Lettre d'Ivy à Fallen

Fallen,

Je me suis enfin évadée et je me rends à l'évidence : nous sommes trahis par nos camarades. Il nous faut nous liguer contre eux. J'attends ta réponse. Je serai fière de combattre à tes côtés.

Ivy

**Lettre de Fallen aux PJ**

« Rejoignez-moi à la lisière de la forêt, au nord de Pré-au-lard durant votre sortie de classe ».

**2<sup>ème</sup> lettre de Fallen**

« Rejoins-moi au plus vite dans ma cachette ».

**Recherches concernant les fantômes de la tour**

Une élève s'était éprise de son professeur d'Oplon. Un autre professeur jaloux, l'assassina. Le professeur la découvrit seule dans la grande salle assise à une chaise, un mot d'amour dans la main. Le chagrin qu'il ressentit lui fit perdre la raison et on dit qu'il dansa la nuit entière avec sa bien aimée. Le drame se produisit en 1835.

En 1902, un groupe de professeurs assassinait les sang-de-bourbe sur dans le but de purifier Poudlard. Les 7 professeurs ne furent pas tous découverts et 11 élèves furent grièvement blessés ou perdirent la raison.

Dexter Gridden, en 1753 torturait à mort ses camarades. 5 victimes avant qu'il ne soit découvert et jugé.

**Recherches concernant les clochers**

1753, 1835 et 1902 sont les trois dernières dates auxquelles les clochers sont apparus. A chaque fois qu'un événement tragique allait ébranler Poudlard.

Rowena Serdaigle aurait construit ces clochers pour fomenter une révolte si Poudlard devait tomber dans les mains de mages noirs.

**Mélodie des cloches :**

mi do mi do fa mi mib mib mi do la mib do la

Mi	Mi	Fa	Mi	Mib	Mib	Mi		
	Do	Do				Do	Do	
						La	La	
						Mib		