

## Intrigues à Poudlard

# L'ORBE DU DÉCHU

Avant propos .....	2
Le contexte .....	3
Le père de.....	3
INTRODUCTION.....	4
1 <sup>er</sup> TRIMESTRE.....	5
Cours de nuit dans la forêt.....	5
Le professeur Liedes .....	5
Halloween.....	6
Dans la forêt .....	6
2 <sup>ème</sup> TRIMESTRE .....	7
Le dortoir de Timothy Speller.....	7
Le tableau avaleur .....	8
3 <sup>ème</sup> TRIMESTRE .....	9
VAMPIRES VOUS AVEZ DIT.....	9
Des moustiques en plein hiver?.....	9
De la brume dans les couloirs ?.....	9
AUTRES FAITS .....	9
L'esprit frappeur.....	9
Les loups .....	10
La volière.....	10
Agressions .....	10
Remito .....	10
DENOUEMENTS.....	11
FIN .....	12
Le passage en deuxième année.....	12
Le tournoi des quatre maisons.....	12
DOCUMENTATION.....	13
Les coffres mange-aura .....	13
Les Orbes.....	13
Les Malédictions .....	14



M.C. Escher, *Hand with Reflecting Sphere*,  
lithograph, 1935

## AVANT PROPOS

Pour avoir joué cette partie plusieurs fois, je préconise au Meneur de jeu de se procurer l'essentiel des règles créées par Olivier pour la cour d'Obéron sur <http://couroberon.free.fr/Harry.html> et de collecter un maximum d'informations concernant l'univers de Harry Potter créé par J. K. Rowling sur les sites suivants : <http://membres.lycos.fr/lavadakedavra/> <http://www.harrydico.net/index.htm> <http://www.encyclopedie-hp.org/index-2.html>

Le contexte de ce scénario a délibérément été planté en 1946 afin de ne pas faire concurrence à Harry Potter lui-même et pour permettre aux joueurs de progresser héroïquement sur du long terme et non pas à l'ombre de notre fameux sorcier balaféré.

Ce qui est intéressant, c'est aussi bien sûr de créer des liens avec les aventures créées par J. K. Rowling. Par exemple, Albus Dumbledore à l'époque n'était pas directeur, mais professeur de métamorphoses, du coup Minerva Mac Gonagal n'était pas encore professeur... Les annexes permettent de faire le point sur l'organisation de l'école. Une bonne partie des professeurs ont été inventés par Basileet, les autres appartiennent à J. K. Rowling.

Ce scénario, prévu pour des élèves en première ou deuxième année se déroule dans l'enceinte de Poudlard, dans le parc et dans la forêt interdite. Malheureusement, aucun plan de Poudlard n'existe actuellement. Il est donc nécessaire de savoir où se trouvent les dortoirs, les lieux principaux comme la grande salle, le bureau du directeur, l'escalier de marbre etc. si toutefois, l'information vous manque, n'hésitez pas à inventer, ou bien à utiliser les plans des jeux vidéo de Harry Potter. La particularité de ce château est qu'il est magique et certains disent même vivant, donc vos joueurs auront peu de crédit à vous reprendre ou à nier vos propos. Et les choses pouvaient très bien être différentes à l'époque. Quoi qu'il en soit, tout bon Meneur de jeu doit posséder des informations sur l'univers qu'il mène que les joueurs n'ont pas, cela permet de les surprendre, voire d'improviser en cas de nécessité.

Etant donné la faiblesse des personnages débutants, ce qui est naturel puisqu'ils ont 11 ans, je vous conseille vivement de trouver un moyen de les empêcher de vouloir chercher de l'aide à tout moment du côté des professeurs. En effet, il serait trop facile d'aller tout leur raconter et de les laisser s'occuper de l'aventure. Dans les aventures d'Harry Potter, leur témérité et leur détermination les pousse à découvrir d'eux-mêmes les intrigues, mais on ne peut empêcher un joueur de prendre un personnage trouillard. Il faut donc ruser

un maximum. Faire que les professeurs sont absents quand on a besoin d'eux peut être une manière de sauver quelques actions, mais à la longue, le truc risque de s'épuiser et de frustrer les joueurs. Vous pouvez en incarnant les professeurs, feindre de ne pas vouloir comprendre ce que des enfants de onze ans veulent leur raconter et ne pas hésiter à les mettre à la porte dès que la conversation devient gênante. Dernier conseil : vous pouvez décider de faire lancer des dés aux joueurs pour leur dévoiler des indices par les professeurs, qu'ils auraient obtenus autrement (en bibliothèque, par exemple).

## LE CONTEXTE

Nous sommes en 1946, un an après la seconde guerre mondiale et la chute de Grindewald. Tom Jedusor n'est pas encore totalement devenu Voldemort, le Seigneur des Ténèbres.

C'est une période de paix retrouvée et de reconstruction.

- En Grèce, les sorciers rebâtissent l'école de sorcellerie avec l'aide de l'Italie.

- En France, bien que l'école de Beauxbâtons soit restée debout, le peuple magique français pleure ses nombreuses victimes tombées dans leur double lutte contre les Nazis et les partisans de Grindewald.

- L'Angleterre panse ses plaies. Le ministre de la magie est contraint de céder sa place devant la popularité d'Albus Dumbledore. Celui-ci néanmoins refuse le poste, laissant la place à un sorcier de son bord : Millicent Bagnold.

- Dans toute l'Europe, la situation économique est difficile et les relations inter-pays restent tendues. Les Aurors quant à eux traquent les derniers vestiges de Grindewald et ses partisans.

La vie reprend peu à peu son cours normal.

### Le père de...

Parmi vos joueurs, déterminez avant la partie, lequel est le plus à même de pouvoir être enfant d'un mage noir (le terme mangemort n'existait pas à l'époque) par exemple un Serpentard, ou un joueur ayant un sombre secret... Nous appellerons ce joueur « **α** ».

Ensuite, prenez chaque joueur en aparté, et racontez leur la réception de la lettre d'admission à l'école de sorcellerie de Grande Bretagne : Poudlard. Pour **α**, racontez-lui que son père a disparu depuis cinq ans et que personne n'a de nouvelles depuis.

Ensuite, après les courses au chemin de traverse et l'accès au Poudlard express, vous pouvez les réunir.

Le père de **α** se nomme **Fallen**. Il a toujours pratiqué la magie noire et a servi le terrible **Grindewald**. Lors d'un séjour en Roumanie en 1941, il a rencontré **Grigore Morianesti**, l'un des derniers anciens vampires vivants durant la seconde guerre mondiale. Morianesti a accepté de le transformer en vampire, mais l'a prévenu du danger qu'il encourait à servir Grindewald. En effet, les pouvoirs de Fallen sont devenus si puissants que son maître eut peur de lui et décida de le mettre hors d'état de nuire. Avec un groupe de mages noirs, il l'a attaqué par surprise et l'a blessé profondément. Il a recueilli son sang dans un orbe dérobé quelques mois plus tôt au ministère de la magie. Le pouvoir de cet objet annihile la puissance magique de l'être dont on a emprisonné le sang. Grindewald a envoyé **Timothy Speller** un de ses jeunes disciples, élève à Poudlard, enfermer l'orbe dans l'enceinte de la forteresse ennemie, à l'endroit le plus inviolable : Poudlard.

Le nouveau professeur de défense contre les forces de mal (le précédent est mort durant la lutte finale contre Grindewald), **Mircéa Liedes** est connu en tant qu'Auror. Il a plus de cinq cents ans et est l'héritier d'une noble famille de vampires Russes. Il a combattu Fallen de par le passé et connaît bien Albus Dumbledore.

## SORTILEGES

Crache-Limace  
 Bloque-jambe  
 Langue de plomb  
 Graisse  
 Mutisme  
 + autres sorts de niv 1,2,3 ou 4 au choix

# INTRODUCTION

Les PJ se retrouvent dans le même compartiment de train (quel heureux hasard). Vous pouvez leur demander de se décrire aux autres. Un garçon plus âgé les regarde en coin avec un sourire mauvais. Il s'appelle Jasper Cromwell. Il va saisir la première occasion de se disputer avec les premières années et lancer un sort de Crache-Limace à l'un d'eux. C'est l'occasion pour les PJ de s'entraider et d'expérimenter leurs sorts et leurs compétences. Au bout de quelques coups échangés, l'agitation dans la cabine va faire venir des curieux et Jasper va s'enfuir (si c'est encore possible pour lui).

### Jasper Cromwell

Ce 4<sup>ème</sup> année de Serdaigle a une fâcheuse tendance à se sentir supérieur aux autres et à devoir se le prouver sans cesse.

#### CARACTERISTIQUES

FOR : (13) 11    CO N : (10) 8    TAI : (17) 15

PER : 17    DEX : 12    APP : 14

INT : 17    VOL : 8    Bonus D : /

PV : 12

#### COMPETENCES

Athlétisme : 25  
 Duel Magique : 40  
 Enchantement : 65  
 Sortilèges : 70  
 Métamorphose : 42

Après l'incident, le train arrive à Poudlard. Le gardien des clefs **Everard Finley** (sorcier massif au vocabulaire monosyllabique), accompagné de son jeune apprenti : **Rubeus Hagrid** accueillent les première année.

[Musique : Harry Potter Thème]

Le gardien des clefs fait monter les nouveaux dans des barques sur lesquelles ils traversent le lac noir. Ensuite, il les conduit jusque dans la grande salle. N'hésitez pas à décrire le château, le lac, dont des bulles peuvent soudainement éclater à la surface, la grande salle dont le plafond est un immense ciel...

Le directeur **Armando Dippet**, (après s'être présenté, présente les neuf professeurs qui constitueront l'équipe pédagogique encadrant la première année (cf annexes).

Ensuite, il explique qu'il est interdit aux élèves de s'aventurer dans la forêt. Alors la cérémonie de répartition des élèves dans leurs maisons respectives peut commencer. Discutez avec chaque PJ comme-ci vous étiez le Choixpeau sur sa tête. Demandez-lui ce qui l'intéresse le plus dans la vie etc. La cérémonie est directement suivie d'un banquet et enfin, les préfets conduisent les élèves aux dortoirs.

Désormais, vous allez alterner des moments de description de la vie de Poudlard et scènes dans lesquelles vous signifierez aux PJ qu'ils pourront agir. Exigez des vos joueurs qu'ils vous donnent à chaque fois une indication du moment où ils vont agir. Par exemple : « Entre deux cours, je fais un saut à la bibliothèque » ;

« Pendant le week end, je vais espionner le professeur Binn's au lieu de faire mes devoirs » ; « On attend que tout le monde dorme pour se réunir dans les cuisines »... Considérez que les élèves de Poudlard ont peu de temps à consacrer à leurs aventures et qu'ils doivent donc sacrifier de leur temps de sommeil, de travail ou de loisir pour dénouer les intrigues auxquelles ils se trouvent mêlés.

A la fin de cette introduction, faites choisir un sort ne niveau 0 ou 1 à chaque PJ.

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

Il est probable que vos joueurs ne soient pas de la même maison. Il leur faut dans ce cas trouver un moyen de se réunir la nuit. S'ils décident de chercher un endroit où ils ne pourront pas être gênés par le concierge Finch Smalley, faites leur lancer un jet de *chance* - 50 et reportez vous à l'annexe « La vie nocturne à Poudlard ». S'ils trouvent un endroit secret (que vous pouvez inventer) ou sûr, ils gagnent exceptionnellement 5 points en *connaissance de Poudlard*. Ils peuvent aussi tenter de discuter avec d'autres élèves ou d'en espionner.

### *Cours de nuit dans la forêt*

[Musique : Blood, Kenshin]

Dans les premiers jours, **Wilhelmina Rachnis**, professeur de Soins aux créatures magiques, organise un cours nocturne précipité, car Everard Finley l'a prévenu

qu'il avait aperçu des Licornes dans la forêt.

Les PJ pourront tenter (à tour de rôle) d'approcher les licornes grâce à un jet de *conn. Des créatures magiques*. Chaque action réussie donne 5 points à sa maison.  $\alpha$  sent une présence qui l'observe et l'appelle au cœur de la forêt. W. Rachnis interprètera ça comme un malaise provoqué par les licornes (c'est courant chez les garçons). Les PJ devraient avoir beaucoup de mal à se soustraire à la surveillance de leur professeur. Si jamais ils y parviennent, quelques minutes après, W. Rachnis va organiser une battue dans la forêt avec les élèves pour retrouver les fuyards (ce qui aura pour effet de faire fuir ce qui appelle  $\alpha$ ). Elle leur retirera pour ce coup 10 à 20 points par maison.

La voix est émise par télépathie par Fallen, le père d' $\alpha$  qui, sachant que son fils (ou sa fille) entrerait à Poudlard cette année est venu à sa rencontre.

### *Le professeur Liedes*

Le premier cours du professeur Liedes va particulièrement marquer les élèves. Ce jeune professeur (d'apparence) possède une longue chevelure dont la blancheur n'a d'égal que sa peau. Son regard ambré est d'une intensité terrifiante et il aime en user pour « calmer » les élèves. Il est vêtu d'un pourpoint noir à broderies argentées, extrêmement désuet, même pour un sorcier et d'une longue cape sombre. Ses gestes tout en lenteur s'harmonisent à la mélancolie de sa voix. Le cours est situé dans une tour du château qui ne possède aucune fenêtre. Des chandeliers et des lustres éclairent la salle, contribuant au sinistre de l'ambiance.

Le professeur tentera d'expliquer à des enfants de 11 ans sceptiques, que ce n'est pas la nature d'un être qui le rend mauvais,

mais ses actes. On ne naît pas mauvais, on le devient par intérêt ou par dépit. En sortant, les élèves échangent des paris quant au temps qu'il va conserver son poste.

## HALLOWEEN

[Musique : C'est ça Halloween ! L'étrange Noël de Mr Jack]

Poudlard est entièrement décoré pour Halloween et des surprises se cachent dans les recoins. On raconte que c'est un enchantement arithmantique conçu par Helga Poufsouffle. De-ci, de-là de petites détonations retentissent, des cris de monstres ou d'élèves se mêlent et des objets ou lieux apparaissent et disparaissent soudainement. Les fantômes sont en effervescence et discutent avec les élèves.

Durant le banquet, un préfet de Serpentard repousse les avances de sa cadette.

Il s'agit de **Sylvian Blade** 5<sup>ème</sup> année et **Mina Thornwall**, 2<sup>ème</sup> année. La chambre du préfet aura son importance et Mina en connaît le mot de passe.

Trois élèves s'éclipsent en douce par la porte de derrière : Vivian Philbie, Laguno Maézékis et Agrias Johnson. Ils se rendent dans la forêt interdite pour y trouver des émotions fortes.

[Musique : Microcosmos piste 09]

Si les PJ se font repérer, ils vont s'enfuir en courant, si les PJ les rattrapent, ils vont renoncer à leur sortie et rentrer. Mais  $\alpha$  va entendre la voix dans la forêt.

## Dans la forêt

[Musique : Blood, Kenshin]

En s'enfonçant, la voix éthérée qui appelle  $\alpha$  se fait de plus en plus précise, elle fait s'enfoncer les PJ de plus en plus en profondeur. Finalement, une silhouette apparaît de l'ombre, l'homme retire sa capuche, il s'agit de Fallen.  $\alpha$  reconnaît son père qui avait disparu depuis 5 ans. Il semble avoir prématurément vieilli et il est très maigre. Il est sensé avoir 39 ans et en paraît 50.

Il leur raconte qu'il est revenu de très loin pour retrouver  $\alpha$ . Il veut qu'il récupère un objet qui se trouve dans Poudlard. Il a été caché dans Poudlard il y a 5 ans par un élève du nom de **Timothy Speller**. Il tend une clef rougeâtre, ornée de veines et de motifs organiques. Vous devriez pouvoir le récupérer avec ceci. Il a été maudit par un mage noir qu'il a servi. Il est désormais repenté, mais ne peut entrer dans Poudlard. Les sorciers le croient toujours déterminé à suivre son maître, mais il n'en est plus question. Sa vie est en jeu, ils ne doivent surtout pas parler de tout cela à quiconque.

Quand Fallen a appris la défaite de Grindewald, il est aussitôt retourné dans son château où il a retrouvé la clef mange-aura permettant d'ouvrir le coffre du même nom où est contenu l'orbe. Il est ensuite allé à Poudlard attendre la rentrée de  $\alpha$ . Depuis sa malédiction, Fallen ère dans une demi-vie et il est prêt à tout pour recouvrer son ancien pouvoir.

## 2<sup>ÈME</sup> TRIMESTRE

### *Le dortoir de Timothy Speller*

En cherchant dans le registre de Poudlard, les PJ trouveront que le dortoir de Timothy Speller est le n°V de Serpentard, actuellement occupé par des premières années.

Rien dans ce dortoir ne ressemble à un coffre mange-aura ni à un orbe. Dans le couloir, en face de la porte, est accroché au mur le portrait d'un vieux mage un peu sénile qui va maugréer sans cesse à la venue des PJ. S'ils prennent le temps de l'écouter, ils vont se rendre compte qu'il parle d'un élève prodigieux et malhonnête qui habitait cette chambre, qu'on n'en fait plus des comme lui, qu'il collectionnait toutes sortes d'objets de torture... Mais il a quitté cette chambre en 1943, il ne l'a pas revu depuis...

D'après les registres, Timothy Speller qui est entré à Poudlard en 1938 a été nommé préfet en 1943 et a donc transité dans une chambre de préfet : la n°2, actuellement occupée par un certain Sylvian Blade.

La chambre de préfet ne possède ni serrure ni poignée. Sylvian Blade marmonne un mot de passe pour l'ouvrir : « ThanatoMundis » Des armures dans le couloir permettent de se cacher, mais pas d'entendre le mot de passe. Il va falloir ruser. Sinon, Mina Thornwall, éperdument amoureuse de son aîné s'est débrouillée pour l'obtenir et elle le révélera contre un filtre d'amour.

Toute sortes d'objets sont planqués dans cette chambre : une main de la gloire, un collier d'opales, un souaffle percé, une malle magique, une guillotine miniature qui essaie de couper les doigts s'approchant...

Mais derrière le lit est cachée une trappe, contre le mur. Dans une cavité, un coffret rougeâtre aux motifs organiques semblables à la clef délivrée par Fallen, est scellé magiquement. Impossible de le sortir. Il faut donc l'ouvrir avec la clef pour en récupérer le contenu : Un orbe ; une sphère de cristal d'une quinzaine de centimètres de diamètre, contenant un liquide épais et sombre se transformant régulièrement en brume.

L'orbe est actuellement incassable, mais un sort particulier *Succiare* permet de l'ouvrir (ce sort est inaccessible aux PJ). En le sortant de son coffret protecteur, le sang qu'il contient attire les vampires aux alentours, les moustiques mais aussi le professeur Liedes qui cherchera à coincer les PJ si ceux-ci tentent de sortir du château avec l'orbe. Il les dévisagera, cherchera à comprendre pourquoi une énergie si grande émane de ces enfants, mais ne fera rien de plus que de leur coller une punition. Si les PJ lui montrent l'orbe, alors l'instinct de Vampire de Liedes prendra le dessus et il en deviendra dangereux, assoiffé par le sang d'un autre puissant vampire.

Si les PJ veulent à tout prix donner l'orbe à un professeur, alors ceux-ci se réuniront et décideront d'enfermer l'orbe au ministère de la magie où il sera dérobé par un mage noir et restitué à Fallen.

Si les PJ sortent de jour, ils ne trouveront pas Fallen (car il craint la lumière du jour), si ils sortent sans l'orbe, ils ne le trouveront pas non plus car il attend de sentir l'orbe pour venir et si ils sortent la nuit, des nuages de brume (cf chapitre « de la brume dans les couloirs ? »), ou le professeur Liedes les empêcheront de sortir jusqu'à ce qu'ils utilisent un miroir (vrai ou créé par magie) pour voir à travers la brume et sortir du château. Si ils y parviennent, ainsi, ou par un autre moyen, se référer au chapitre « DENOUEMENTS ».

## Le tableau avaleur

Une élève de Poufsouffle : Lucy Midgewell (première année) manque à l'appel durant ce cours de métamorphoses. Pourtant, des élèves l'ont vue, tout à l'heure, elle se dirigeait vers le grand escalier de marbre, elle a dit qu'elle allait chercher ses affaires dans son dortoir.

En prenant l'escalier vers le dortoir de Poufsouffle, elle a été avalée par un tableau magique dont se sert Dumbledore pour se déplacer dans l'univers entre les tableaux. Il semble que le magorithme qui l'anime soit défectueux.

Si les PJ repassent vers le grand escalier de marbre, ils découvriront dans le couloir qui mène au dortoir de Poufsouffle des pâtisseries multicolores sur le sol.

Ce sont les gâteaux que **Walter Conroy**, Poufsouffle a fait tomber lorsqu'il a été, récemment avalé par le tableau en question.

Le premier qui s'en approche est avalé par le tableau.

[Musique : Lain, Bootleg track 13]

A l'intérieur, tout est peint. On est à l'intérieur des tableaux. Ils communiquent entre eux, donc on a accès à presque tout Poudlard. Lucy Migewell et Walter Conroy sont là. Ils ont essayé d'appeler, mais on ne les a pas entendu. De grandes fenêtres permettent de voir à travers les tableaux.

Ainsi, en errant un peu, on peut voir le professeur Kransen apporter une potion au professeur Liedes, puis celui-ci après l'avoir bue, hurler et se tordre de douleur. Il lui a donné un substitut qui permet aux vampires de ne pas boire de sang. Les effets secondaires sont néanmoins visibles au bout de quelques mois : rougeurs oculaires, grande fatigue, horribles migraines et accès de frénésie à l'odeur et à la vue du sang. Le rayonnement de l'orbe peut accentuer ces effets.

Si les PJ ont l'idée d'aller trouver le professeur Dumbledore, il les fera sortir du tableau par la formule suivante : « Ars Nunc Res ». Les prisonniers seront recrachés dégoulinants de peinture. Dumbledore engueulera le tableau et donnera 30 points aux PJ pour avoir sauvé les deux Poufsouffle.

Les PJ peuvent réutiliser le tableau s'ils le déLestangt. Pratique pour espionner. Mais pour s'orienter, il faut pratiquer un jet d'*orientation/pistage* – 25% ou de connaissance de Poudlard.

Ceci ajoute + 5 dans la *connaissance de Poudlard*.

## 3<sup>ÈME</sup> TRIMESTRE

### VAMPIRES VOUS AVEZ DIT...

#### *Des moustiques en plein hiver?*

[Musique : microcosmos piste 02]

Ce n'est vraiment pas la saison, mais Poudlard, depuis peu est envahi de moustiques. Un soir, les préfets réunissent tous les élèves dans la grande salle, un préfet leur expliquera que les professeurs sont occupés à pratiquer un rituel de répulsion dans les dortoirs. Ils en ont déjà pratiqué un dans la grande salle... c'est sûrement pour chasser les moustiques.

En effet, ça va beaucoup mieux après, mais ce qui a effrayé les profs, c'est que des vampires rôdent dans Poudlard. A l'intérieur, ils ne peuvent apparaître que sous la forme d'un nuage de brume, mais le rituel les empêche totalement d'entrer dans les dortoirs et la grande salle. De même pour Liedes.

#### *De la brume dans les couloirs ?*

Si les PJ s'aventurent dans les couloirs de nuit avec l'orbe, ils vont rapidement se retrouver encerclés par de la brume qui s'épaissit jusqu'à ce que les murs disparaissent totalement.

[Musique : secret of mana piste 33 Ceremony]

Cette brume est tellement épaisse, qu'ils ne peuvent plus avancer. Alors, des mains griffues faites d'ombre vont tenter d'arracher l'orbe de son contenant ou des mains du porteur. Epreuve de FO/FO.

Si le PJ échoue, il verra plusieurs ombres se disputer l'orbe, il sera alors temps de le récupérer et de s'enfuir.

Si les PJ persistent et que l'orbe est récupérée par un vampire, d'autres voudront encore l'attraper, jusqu'à ce que les PJ se décident à le récupérer.

Si les PJ parviennent à traverser la brume, et à sortir du château, les vampires les poursuivront sous leur apparence réelle, mais Fallen viendra à leur rencontre (voir le chapitre DENOUEMENTS)

## AUTRES FAITS

Si les PJ n'ont pas encore donné l'orbe aux professeurs ou à Fallen, vous pouvez intégrer ces quelques scènes supplémentaires :

#### *L'esprit frappeur*

Le professeur Liedes, a l'air vraiment très fatigué, il a les yeux injectés de sang et il souffre de migraines. Pour ce cours il a apporté un esprit frappeur qui s'excite dans sa cage magique. Il explique qu'un sortilège d'*effroi mineur* suffit bien souvent à désarmer ces créatures.

Après avoir appris aux élèves l'incantation : « Spirito pesternomi », il lâche l'esprit. Les PJ peuvent tenter de

lancer le sortilège, après quoi l'esprit va échapper au contrôle des élèves (imaginez des petits tours d'esprit frappeur que les PJ vont devoir subir) et le professeur va devoir utiliser un sort d'effroi (amplifié, qui va terroriser les élèves) pour emprisonner l'esprit, après quoi il va tomber dans les pommes.

## Les loups

Wilhelmina Rahnis réitère une sortie en forêt, mais diurne, cette fois-ci. Une meute de loup attend et observe paisiblement les élèves, depuis une clairière. Leur professeur leur apprend que les loups sont des créatures magiques capables d'une empathie parfaite avec les sorciers, ce qu'il leur a valu d'être chassés par les moldus. Si vous effectuez un beau hurlement (*connaissance des créatures*), des loups pourront venir vous aider en cas de danger.

Les PJ pourront en effet quérir l'aide des loups, mais contre des vampires, ça ne sera pas suffisant.

## La volière

Des chouettes sont retrouvées mortes dans la volière.

Un jet en conn. Des créatures magiques permettra d'identifier les blessures comme des morsures de chauve souris.

## Agressions

Trois élèves sont à l'infirmerie, ils ont été attaqués cette nuit hors du château par des créatures (des vampires).

Il s'agit de nos trois amateurs de sensations fortes : Vivian Philbie, Laguno Maézékis et Agrias Johnson. Ils sont dans le coma, mais ils s'en sortiront à la fin, quand tout sera résolu.

## Remito

Basile de Lestang, lors d'un cours d'Enchantement enseigne aux élèves le sortilège *Miroir*.

« Ce sortilège est pratique pour se refaire une beauté avant un rendez-vous galant, mais comme vous avez dû le voir en défense contre les forces du mal, il peut aussi permettre de repérer un vampire. » Quand un élève ou un PJ fait remarquer qu'ils n'ont pas eu de cours sur les vampires...

« Mais c'est au programme ! Remarque, le professeur Liedes ne peut pas vous apprendre comment lutter contre lui-même, ça paraît logique... »

Ce sur quoi il continue en donnant la prononciation : « remito » et en faisant apparaître un grand miroir. Les PJ peuvent tenter d'apprendre le sort par un jet en *enchantement*.

Ce sortilège peut donc aider les PJ à voir au travers de la brume et ainsi, de la traverser par un jet d'*athlétisme* -20.

# DÉNOUEMENTS

[Musique : Liberi Fatali, Final Fantasy VIII]

Si les PJ trouvent un moyen de sortir de Poudlard avec l'orbe, les vampires vont les poursuivre. Soyez cléments envers les PJ, ils n'ont que 11ans. Les vampires peuvent être tellement obsédés par l'orbe, que les PJ peuvent se l'envoyer les uns aux autres sans craindre d'être directement attaqués. Ces vampires n'ont pas le pouvoir permettant de briser l'orbe. Ils risquent donc de se le disputer longtemps. Les PJ peuvent appeler les loups par un jet de *conn. Des créatures magiques*, mais cela ne servira qu'à freiner les vampires. Mais rapidement, Fallen apparaîtra, maintiendra les vampires à distance et demandera de toute urgence l'orbe aux PJ. Il est trop faible pour lutter contre les vampires et il n'utilisera pas de violence à l'égard des PJ. Si l'orbe tombe entre ses mains, après avoir prononcé l'incantation « Succiare » il se redressera et semblera se déployer, ce qui fera aussitôt fuir les vampires. A ce moment là, Lieder intervient et un combat s'engagera entre les deux. Fallen s'enfuira dès que lui ou son adversaire seront blessés, ou quand les autres professeurs rappelleront.

Si les PJ donnent l'orbe aux Professeurs, ceux-ci entameront un débat à l'issue duquel ils décideront de le confier au ministère de la magie. Quelques mois plus tard, on apprend dans la presse que l'orbe a été volé. Essayez tout de même de leur faire jouer la scène de la brume dans les couloirs avant d'autoriser les PJ à donner l'orbe aux professeurs.

Les PJ peuvent aussi proposer aux professeurs de se porter comme appât et de porter l'orbe à Fallen sans le lui donner

pour que les professeurs puissent l'arrêter. Pour convaincre les professeurs, ils devront leur montrer l'orbe, et donc, le leur confier après la capture.

Mais quelques mois plus tard, l'orbe sera dérobée au ministère et Fallen s'enfuira de prison.

La différence, sera que d'un côté, les PJ recevront plus de reconnaissance de la part des professeurs, de l'autre ils en recevront de la part de Fallen (mais dans les futures parties, car il faut laisser planer le doute et leur faire croire qu'ils ont fait une énorme bêtise, alors que ce n'est pas forcément le cas).

## VAMPIRES

FOR : 18	CO N : 12	TAI : 13
PER : 17	DEX : 13	APP : 16
INT : 14	VOL : 14	BD : +1D3/
PV : 13		

### Armes :

Griffes\* 50%, 1D4 + bd

Morsure\*\* 50%, 1D4 1<sup>er</sup> round, puis succion du sang

Regard\*\*\*

\* Si la morsure inflige des dommages, la victime ne résiste plus et le vampire suce 1D6 points de FOR (sang) à chaque round suivant.

\*\*Si le vampire remporte une confrontation de points de magie sur la table de résistance, il vole 1D3 PM à sa victime.

\*\*\*Si le vampire remporte une confrontation de POU sur la table de résistance, il hypnotise la victime. Celle-ci peut désobéir à des ordres dangereux en réussissant un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INTx5.

### Compétences :

Flairer le sang 75%, empathie 60%

**Pouvoirs :**

- Métamorphose :  
 Brume (déplacement 1m/rd)\*  
 Chauve souris

par un prof donne des points, justifiez  
 votre barème à votre guise.

- Manier les ombres : déplacements lents,  
 interaction avec le réel possible, mais pas  
 de coups.

- Imperium : S contrôle 40%
- Protego : S protection 40 %
- Autorité : S peur ou attirance 50%
- Volucris : E vol 10 m/rd

\*Les vampires ne peuvent se matérialiser  
 dans les endroits habités où ils n'ont pas  
 été invités, hormis sous forme de brume.

# FIN

## *Le passage en deuxième année*

En additionnant le résultat des 10  
 compétences comprises dans la partie  
 première année de la section apprentissage  
 à Pouldlard, les PJ doivent comptabiliser  
 un total supérieur ou égal à 100. N'oubliez  
 pas à chaque fin de trimestre de leur faire  
 lancer un D10 dans chacune de ces  
 compétences, + la compétence liée à leur  
 Hobby.

## *Le tournoi des quatre maisons.*

Lancez un 5D10 x 10 et ajoutez et  
 soustrayez les points impartis durant la  
 partie à chaque personnage. Ceci vous  
 donnera la maison qui gagne le tournoi des  
 4 maisons. Chaque action d'éclat observée

# DOCUMENTATION

Distillez ces informations lorsque les PJ font des recherches qui y sont consacrées à la bibliothèque, transformez-les pour les interrogatoires d'indicateurs potentiels (profs, élèves...)

N'hésitez pas à les découper et à les donner tels quels aux joueurs pour les laisser examiner le document.

## *Les coffres mange-aura*

Les motifs organiques que l'on trouve sur les coffres mange-aura sont un des exemples d'auto-métamorphose. Le cuir de dragon tapissant leur intérieur travaille le bois au point d'y faire apparaître des veines et des motifs organiques.

Manuel de métamorphose, 3<sup>ème</sup> année  
Chapitre « l'auto-métamorphose

Mercredi 13 janvier 1927

La cause des empoisonnements a été découverte, il s'agissait d'une opale ensorcelée, extraite d'un vase mange-aura du département des mystères. Au final, les 18 blessés, affirme l'équipe médicale de Sainte Mangouste, seront sur pied d'ici une à deux semaines.

Riddick Hulus

La Gazette du Sorcier

Les coffres mange-aura

Ces conteneurs ont été créés vers 1430 afin de canaliser les pouvoirs de certains objets plus ou moins maléfiques. La problématique était d'empêcher ces pouvoirs de s'exercer dans des champs d'action d'amplitude variable.

Histoire de la lutte contre la magie noire

## *Les Orbes*

Les orbes sont des outils incassables, on ne peut les affaiblir que par un sortilège de Succiare, qui sert aussi à y faire entrer ce que le sorcier désire.

Adam Baggins,  
Les objets magiques de A à Z

On peut emprisonner la magie dans un orbe. Certains mages noirs s'en servent pour déposséder d'autres sorciers et récupérer leur puissance.

Les réceptacles magiques

Mercredi 13 aout 1941

Un orbe a été dérobé au ministère de la magie. On soupçonne les partisans de Grindewald d'être à l'origine du casse.

Samson bright

La Gazette du Sorcier

Mardi 17 février 1920

Lors de la bataille de Verdun, les soldats français auraient, faute de munitions, utilisé des orbes dans leurs canons, obligeant les allemands à contourner ce front pour envahir Paris. Ces orbes remplis du sang de puissants sorciers auraient déchaîné des tempêtes magiques sur les soldats allemands. Heureusement, les héritiers de Beauxbâton n'ont pas eu recours au sort d'oubliette, car il n'en resta aucun survivant

Abel Ceder

Le Ricaneur

## *Les Malédiction*s

Malédiction : n.f (lat. Maledicere) sort hostile auquel on semble ne pouvoir échapper.

Action de maudire : vouer à la damnation éternelle, appeler la colère divine sur quelqu'un

Les Rousses  
Edition du Bûcher

Les malédictions peuvent être héréditaires ou engendrées. Toute influence sur le sort d'un être vivant peut être appelée malédiction

Steve Sombral – Les Malédiction

Une malédiction peut être considérée comme une haute punition, une malédiction pratiquée par un sorcier peut être extrêmement longue et complexe à exécuter.

Maudit mot dit

Certains sorciers victimes de terribles malédictions peuvent voir leur vie rongée de l'intérieur et ceci peut être causé par un objet : collier d'opale, cape sangsue, tunique de Déjanire et autres objets pernicieux dont le but est d'aspirer la vie de leur victime.

Histoire de lutte contre la magie noire  
Chapitre Les Artefacts

Les sortilèges de malédiction sont interdits depuis la loi du 9 juin 1732. Tout sorcier coupable de malédiction pourra encourir des peines de prison et de destruction définitive de baguette.

Le code sorcier

Une malédiction peut altérer la nature même d'une personne. Voici des exemples de créatures maudites : Loups garous, fantômes, revenants, spectres, zombies, gorgones, striges, vampires, goules, elfes de maison, orques, lyches, serpents.

Créatures des pays d'Europe et du Caucase