



SCENARIO TROISIEME ANNEE A POUDLARD
LES SPECTRES DUN PASSE OUBLIE

Table des matières

1. CONTEXTE.....	3
2. UN ARTICLE INQUIETANT	3
3. LA GARE DE KINGCROSS ET LE PORTOLOIN.....	3
4. UNE PREFETE MECONTENTE ET UNE NOUVELLE MENACE.....	6
5. UNE CEREMONIE MANQUEE ET UN NOUVEAU PROFESSEUR.....	7
6. UNE NOUVELLE ANNEE ET UN NOUVEL ELEVES	9
7. LES COURS DU CURSUS COMMUN ET MATIERES ENSEIGNEES	11
7.1. ASTRONOMIE	11
7.2. BOTANIQUE	11
7.3. DEFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL.....	11
7.4. DUELS MAGIQUES	12
7.5. HISTOIRE DE LA MAGIE	12
7.6. METAMORPHOSE	12
7.7. POTIONS.....	12
7.8. SORTILEGES.....	13
8. COURS A OPTION ET MATIERES ENSEIGNEES.....	13
8.1. ARITHMANCIE.....	13
8.2. DIVINATION	13
8.3. ÉTUDE DES MOLDUS.....	13
8.4. ÉTUDE DES RUNES	14
8.5. SOINS AUX CREATURES MAGIQUES.....	14
8.6. VOL EN BALAI	14
9. PERIODE 1 : CAUCHEMARS ET PLEURS DANS LA NUIT	15
9.1. LES PREMIERS COURS	15
9.1.1. PREMIER COURS D'ASTRONOMIE	15
9.1.2. PREMIER COURS DE DEFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL :	16
9.1.3. PREMIER COURS DE DUELS MAGIQUES	16
9.1.4. PREMIER COURS DE POTIONS.....	16
9.2. ÉLÉMENTS DE QUETE.....	17
9.2.1. DEAMBULATION DU SPECTRE DE LA MORT ET PREMIERS CAUCHEMARS	17
9.2.2. LES RUMEURS SUR IONA.....	18
9.2.3. LES RECHERCHES DE REBECCA BULSTRODE	18
9.2.4. LES RECHERCHES ET INTERROGATOIRES DU PROFESSEUR GRAVES.....	19
9.2.5. LES PROBLEMES D'HUDSON KELLY.....	20
9.2.6. LES MALADRESSES D'HAGRID	21
9.2.7. LA PREMIERE PERIODE DE JACK WILKES	21
9.3. PREMIERE VISITE A PRE-AU-LARD	22
9.4. POINTS DES QUATRE MAISONS DURANT LA PREMIERE PERIODE :	22
10. SEULS AVEC LA MORT QUI RODE - LES VACANCES DE NOËL.....	22
10.1. RENCONTRE AVEC NYMPHADORA TONKS.....	23
11. DE VIEUX ENNEMIS ET UNE VEILLE AMIE - PERIODE 2.....	23
11.1. ÉLÉMENT DE QUETE	24
11.1.1. L'ABSENCE DE CERTAINS ELEVES	24



11.1.2.	LA POTION D'HILARITE	25
11.1.3.	NEUTRALISER LE SPECTRE, PAS AUSSI SIMPLE QU'IL N'Y PARAÎT	25
11.1.4.	LA SALLE SECRETE DES RIVAUX	26
11.1.5.	LE SECRET DE FYNN - PREMIERE PARTIE	26
11.1.6.	DES PROBLEMES DANS LE NOMBRE D'ELEVES – LES OBSERVATIONS DE JACK WILKES.....	26
11.1.7.	LA SORTIE DU COMA DE KEVIN.....	27
11.1.8.	CONFRONTATION AVEC LES VAMPIRES.....	27
11.1.9.	LE VERITABLE VISAGE DU PROFESSEUR GRAVES.....	28
11.1.10.	EN ETAT DE CHOC... ..	30
11.1.11.	CE QUE FAIT JACK DURANT CETTE PERIODE.....	31
11.2.	POINTS DES QUATRE MAISONS DURANT LA DEUXIEME PERIODE :	32
12.	LES VACANCES DE PAQUES – COURS PARTICULIERS AVEC DUMBLEDORE	32
13.	LA LARME DE SANG ET LE SPECTRE DE LA MORT : PERIODE 3	33
13.1.	ÉLÉMENT DE QUÊTE	33
13.1.1.	JACK ET LA RECHERCHE DE SON PASSE OUBLIE	33
13.1.2.	LE LIVRE DE DRAGONNEAU ET LE BRASIER NOIR – LE SECRET DE FYNN PARTIE 2	33
13.1.3.	UNE BIEN ÉTRANGE SALLE ET QUELQUES REPONSES.....	34
13.1.4.	QUAND POUDLARD SE CHANGE EN PRISON POUR LES ELEVES	35
13.1.5.	LE SECRET DE FYNN – PARTIE 3	36
13.1.6.	LE RENDEZ-VOUS DES RIVAUX DANS LA SALLE SECRETES	36
13.1.7.	LE TOURNOI DE DUEL	37
13.1.8.	LA LARME DE SANG ET LA FIN DU SPECTRE DE LA MORT	37
13.1.9.	CONFRONTATION DANS LA FORET INTERDITE	38
14.	LA DISPARITION DE GRAVES, LE RETOUR DE BRANDSTONE, DES EXAMENS ET UNE ENQUÊTE	42
14.1.1.	PARCOURS D'OBSTACLE DE GRAVES POUR LA DEFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL.	43
14.1.2.	FIN DE L'ANNEE SCOLAIRE	44
15.	UN DERNIER JOURNAL – FIN DU SCENARIO	44
16.	ANNEXES	45
16.1.	PROFESSEUR DE DEFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL : GRAVES ARTHUS.....	45
16.2.	ÉNIGMES	46
16.3.	HORAIRES.....	47
16.4.	REQUÊTES, QUÊTES ANNEXES ET OPTIONNELLES	48
16.5.	LES PREFETS DE L'ANNEE 1984.....	51
17.	ANNEXES	53
18.	SOURCES DES IMAGES	54



1. CONTEXTE

Nous sommes en 1984, quatre ans après la chute de Voldemort. Bien que l'humeur générale soit au beau fixe, les élèves de Poudlard commencent à entrevoir que le monde des Sorciers n'est pas un endroit sans danger. Par deux fois déjà – et même si la majeure partie des élèves ignorent les détails des événements survenus – les forces du mal ont réussi à déjouer les protections du château et à mettre en péril la vie des élèves qui y étudient. Lors de ce scénario, un nouvel élève fera son apparition au sein de Poudlard alors que Iona Felswing ne reviendra pas à l'école. Ce nouvel élève porte en lui un lourd passé qui pourrait bien représenter une nouvelle menace pour le groupe et les autres élèves. Parallèlement, une étrange et menaçante créature semble avoir élu domicile dans le château et est activement recherchée par Rebecca Bulstrode et son groupe. Serait-elle liée aux événements du Calice des Immortels ou s'agit-il d'une nouvelle menace apportée par le nouvel élève ? C'est ce que devront découvrir vos joueurs durant cette partie.

Écriture du scénario : Ce scénario est écrit pour un groupe de joueurs appartenant à la maison Serdaigle. Les références, horaires de cours et autres mentions sont donc faits pour cette maison. Libre à vous cependant de modifier celle-ci en fonction de la ou les maison(s) à laquelle ou auxquelles appartient vos joueurs.

2. UN ARTICLE INQUIETANT

Réajustement des caractéristiques et expérience de vacances : Du fait du début de la nouvelle année scolaire, les élèves verront leurs caractéristiques physiques augmenter d'un point. N'oubliez pas d'attribuer l'expérience des vacances également. Faites également attention que, pour les cours de la troisième années, l'attribution de l'expérience de fin de période est modifiée et passe à 1d4+1.

RECHERCHE INFORMATIONS

Voici déjà une dizaine de jours que nous sommes sans nouvelles de la jeune Iona Felswing, élève de deuxième année à l'école de Poudlard. Celle-ci a disparu le 12 septembre et n'a plus donné de nouvelles depuis. Nous soupçonnons sa mère d'avoir repris contact avec elle. Nous sommes prêts à offrir une récompense à quiconque pourrait nous fournir des informations et nous aider à retrouver notre petite Iona.

Iona est une jeune fille aux longs cheveux châtain clair, à la peau légèrement hâlée et porte toujours une robe de sorcier noire.

Merci de prendre contact avec nous au :

*2 Coldwells Rd
Crieff
Sa tante, Ilda Felswing*

Contrairement aux deux autres années, les premiers éléments de quête apparaissent déjà lors de vacances d'été. Si les élèves ou leurs parents sont abonnés à la Gazette du Sorcier, ils seront susceptibles de tomber sur un article intéressant dans les faits divers. Il s'agit d'un petit article de quelques lignes concernant Iona Felswing. Si ce n'est pas le cas, certains parents pourront interpeller les Pjs, car il est fort à parier qu'au moins l'un d'entre eux est abonné au journal.

Tombant sur ce petit article, le groupe se doutera que quelque chose ne tourne pas rond avec Iona et que celle-ci a très certainement rejoint sa mère. Ce constat en amène un autre, à savoir que tout ne s'est pas passé comme prévu pour Miranda Brandstone, l'ancienne professeur de Défense contre les Forces du Mal, qui, elle, avait décidé d'arrêter la mère de Iona. Peut-être est-elle décédée ou, pire, a-t-elle rejoint les Felswing.

Ces nouvelles questions viennent donc briser la quiétude des vacances alors que les préparatifs pour la rentrée scolaire battent leur plein, et annonce une nouvelle année qui risque d'être mouvementée.

3. LA GARE DE KINGCROSS ET LE PORTOLOIN

Comme chaque année, le groupe se retrouve à la gare de King's Cross pour embarquer dans le train qui les mènera à Poudlard. Depuis la lecture de l'article, le (ou les) élève(s) au courant de la disparition de Iona sont inquiets (il est même possible que tout le groupe soit déjà au courant s'ils se sont contactés par hibou entre-temps). Si ce n'est pas le cas, les discussions sur le quai de la gare suffiront largement à les mettre au courant. Certains lisent même le journal et pourront montrer l'annonce au groupe.



Alors que le groupe vient de se retrouver pour parler de leurs vacances et de l'étrange disparition de Iona, s'interrogeant sur sa présence ou non cette année à Poudlard et se demandant si sa mère Ammanda est responsable de sa disparition, le groupe avisera une figure connue leur faisant signe au loin. Même si la vision est fugitive, il ne peut s'agir que de Miranda Brandstone. Celle-ci se dirige au loin en direction des valises entassées qui attendent d'être chargées. Plus avant, le groupe avisera les Sorciers responsables du chargement en train de gesticuler, car la porte semble ne pas pouvoir être ouverte.

S'approchant du lieu où a disparu Miranda, le groupe la verra disparaître, ne laissant à ses pieds qu'une vieille botte en cuir trouée.

Le Portoloin : La botte laissée sur place est un Portoloin qui emmènera celui ou ceux qui l'empoignent à des lieux de leur point d'origine. Miranda l'a fabriqué pour que le groupe puisse la rencontrer sans être dérangé. Une fois le Portoloin pris en main, la personne est irrémédiablement emportée. Un jet dans la compétence « Culture générale Sorciers DD10 » permettra de reconnaître un Portoloin.

Une fois le Portoloin touché par un ou plusieurs personnages, ceux-ci se retrouveront dans un lieu sombre, sorte d'appartement abandonné d'une ville bruyante et empestant le charbon. Faiblement meublé, dans un état de détérioration avancé, l'appartement ne possède que le strict minimum vital et laisse une impression désagréable aux PJs. Celui-ci consiste en une grande pièce à vivre reliée à la cuisine et à deux autres pièces qui doivent être une chambre à coucher et une salle de bain sommaire. De grandes auréoles couvrent le papier peint déchiré en de nombreux endroits, témoins de l'humidité qui règne dans la pièce. Une grande table bancale occupe une bonne partie de la grande salle et des restes de nourriture la recouvrent encore. Alors qu'ils terminent leur inspection des lieux, Miranda apparaîtra en sortant de la chambre à coucher.

Remarque importante au MJ : A partir de maintenant, deux choix s'offriront à vous, Maître du jeu, lors des descriptions ou des dialogues. Ces choix font suite aux deux fins possibles dans le scénario du Calice des Immortels. En fonction de l'option choisie par les PJs lors de l'affrontement final contre Ammanda Felswing et de la personne ayant bu le sang du Calice des Immortels, il vous faudra choisir l'option qui correspondante à cette fin. Ces choix indiquent toujours un choix 1 et un choix 2 : le choix 1 signifiant que Miranda a bu le sang du Calice alors que le 2 signifie qu'Ammanda a bu le sang. Notez simplement si le choix de vos PJs implique la partie 1 ou 2, puis ignorez les autres lors des descriptions et des dialogues.

L'apparence de Miranda :

Choix 1 : Miranda apparaît fatiguée et diminuée, mais étrangement plus jeune. Elle aura perdu de sa superbe par rapport à la dernière fois où le groupe l'a aperçue, mais possède toujours une aura imposante. Les yeux brillants d'une lueur jaune inquiétante, on distingue très clairement les canines proéminentes de l'ancienne professeure. Une vague odeur de fer émane d'elle. Sa robe de Sorcier est brûlée et déchirée en de nombreux points et le groupe distingue quelques bandages par les trous de celle-ci.

Choix 2 : Même si elle semble être en bonne santé, Miranda apparaît très fatiguée et se déplace avec raideur. Dans la fleur de l'âge quand elle est venue enseigner au collège, elle semble désormais porter le poids des ans sur elle. Le groupe apercevra des bandages sous sa robe de Sorcier trouée et brûlée en de nombreux emplacements.



Voici le dialogue qu'elle tiendra au groupe en fonction des choix fait dans la précédente quête :

Choix 1

- Je constate avec joie que vous êtes venus. Pardonnez-moi ce petit subterfuge, mais ma compagnie est recherchée ces derniers mois – et pas par des personnes bienveillantes. Mais nous sommes en sécurité ici, ne vous inquiétez pas.

Proposant aux enfants de s'asseoir, elle leur proposera du thé dans des tasses ébréchées avant d'enchaîner.

- Je n'avais pas le choix, il me fallait vous parler et vite. Une fois à Poudlard, vous auriez été hors d'atteinte et je n'aurais pas pu vous prévenir du danger.
- Le danger ?
- Comme vous pouvez le constater, je suis amoindrie physiquement. Le Sang contenu dans le Calice des Immortels aurait dû me rendre forte et me doter des pouvoirs du vampire Markus Sangdacier, mais il n'en est rien. Je suis tout juste bonne à vivoter et à me défendre contre tous ceux et celles qui désirent s'emparer d'un pouvoir que je ne possède pas. Mais ceci n'a pas d'importance. Si je suis ici, c'est pour vous mettre en garde.
- Contre ?
- Si les pouvoirs de Markus ont été amoindris, c'est que quelque chose les a drainés, et ce quelque chose doit encore se trouver à Poudlard. Je pensais que Iona allait tenter de mettre la main dessus, mais celle-ci a disparu en même temps que sa mère, dont j'ai perdu la trace.
- Donc, vous voulez que nous mettions la main sur l'objet qui contient les pouvoirs de Markus ?
- Je ne sais même pas s'il s'agit d'un objet ou d'une créature. A vrai dire, je ne sais presque rien sur la nature de ce qui a drainé cette magie. Une chose est certaine : un nom revenait sans cesse, et c'est celui de la famille Bulstrode.
- Bulstrode ? Comme la famille de Rebecca de Serpentard ?
- C'est possible. J'ai remarqué que Rebecca surveillait Iona l'année dernière. Je ne sais pas si je cherche un complot là où il n'y en a pas, mais une chose est certaine : ce nom revient sans cesse chez le clan des Sangdacier et le clan de Felswing, et pourrait être une piste.

Se levant, elle ira chercher une boîte de chocolats et la déposera sur la table. Puis elle lancera le sort de Portus dessus.

- Ce sera certainement dangereux, mais vous commencez à y être habitués. Si ce pouvoir tombe dans de mauvaises mains, alors un nouveau Seigneur des Ténèbres pourrait bien voir le jour. Restez discrets, je tenterai de mon côté de contacter Dumbledore, mais ceci aussi sera difficile. J'ai appris qu'un membre du Ministère de la Magie sera en permanence dans l'école cette année, aussi vous faudra-t-il redoubler de discrétion. Maintenant allez-y (sortant sa baguette), je crains d'avoir été retrouvée.

Puis, touchant la boîte de chocolats, le groupe sera téléporté dans un compartiment vide du train les emmenant à Poudlard alors que quelqu'un tambourine à la porte pour entrer. Alors que le groupe se remet péniblement debout et tente de remettre un peu d'ordre dans leurs vêtements et affaires, les coups sur la porte se feront de plus en plus pressant jusqu'à manquer de briser le loquet qui retient celle-ci. Les rideaux fermés du compartiment ne permettent pas de voir de qui il s'agit mais la personne semble très énervée.

Choix 2

- Je constate avec joie que vous êtes venus. Pardonnez-moi ce petit subterfuge mais les vampires protégeant Ammanda sont un peu collants ces derniers mois.

Proposant aux enfants de s'asseoir, elle leur proposera du thé dans des tasses ébréchées avant d'enchaîner.

- Je n'ai que peu de temps, aussi je vais aller droit au but. Vous courez un danger en retournant à Poudlard !
- Un danger ?
- Cela fait maintenant près de quatre mois que je traque Ammanda et, même si je n'ai pu l'approcher de près qu'à deux ou trois reprises, je peux désormais affirmer que le Sang contenu dans le Calice des Immortels ne contenait pas les pouvoirs du vampire Markus Sangdacier, du moins pas entièrement. Ammanda est apparue diminuée, famélique, et bien moins impressionnante qu'avant d'avoir bu le sang. Ses fidèles restent cependant persuadés qu'elle possède les pouvoirs de Markus, preuve qu'elle a réussi à donner le change jusque-là.
- Mais si elle n'a pas ses pouvoirs, qui les a ?



- Si les pouvoirs de Markus ont été amoindris, c'est que quelque chose les a drainés, et ce quelque chose doit encore se trouver à Poudlard. Je pensais que Iona allait tenter de mettre la main dessus, mais celle-ci a disparu en même temps que sa mère, dont j'ai perdu la trace.
- Donc, vous voulez que nous mettions la main sur l'objet qui contient les pouvoirs de Markus ?
- Je ne sais même pas s'il s'agit d'un objet ou d'une créature. A vrai dire, je ne sais presque rien sur la nature de ce qui a drainé cette magie. Une chose est certaine : un nom revenait sans cesse, et c'est celui de la famille Bulstrode.
- Bulstrode ? Comme la famille de Rebecca de Serpentard ?
- C'est possible. J'ai remarqué que Rebecca surveillait Iona l'année dernière. Je ne sais pas si je cherche un complot là où il n'y en a pas, mais une chose est certaine : ce nom revient sans cesse chez le clan Sangdacier et le clan de Felswing, et pourrait être une piste.

Se levant, elle ira chercher une boîte de chocolats et la déposera sur la table. Puis elle lancera le sort de Portus dessus.

- Ce sera certainement dangereux, mais vous commencez à y être habitués. Si ce pouvoir tombe dans de mauvaises mains, alors un nouveau Seigneur des Ténèbres pourrait bien voir le jour. Restez discrets, je tenterai de mon côté de contacter Dumbledore, mais ceci aussi sera difficile. J'ai appris qu'un membre du Ministère de la Magie sera en permanence dans l'école cette année, aussi vous faudra-t-il redoubler de discrétion. Maintenant allez-y (sortant sa baguette), je crains d'avoir été retrouvée.

Puis, touchant la boîte de chocolats, le groupe sera téléporté dans un compartiment vide du train les emmenant à Poudlard alors que quelqu'un tambourine à la porte pour entrer. Alors que le groupe se remet péniblement debout et tente de remettre un peu d'ordre dans leurs vêtements et affaires, les coups sur la porte se feront de plus en plus pressant jusqu'à manquer de briser le loquet qui retient celle-ci. Les rideaux fermés du compartiment ne permettent pas de voir de qui il s'agit mais la personne semble très énervée.

4. UNE PREFETE MECONTENTE ET UNE NOUVELLE MENACE



Finalement, la porte cédera et c'est la préfète Horrifica Scarpin de Serpentard qui entrera dans le compartiment. Les yeux exorbités, les cheveux à moitié hirsutes comme à son habitude, elle dévisagera les élèves les uns après les autres en pointant sa baguette sur eux avant de lancer :

- Je ne sais pas où vous étiez passés, mais une chose est sûre : vous n'étiez pas ici il y a deux minutes encore. Je ne vais donc pas m'embarrasser de fioritures, car c'est ma dernière année dans ce bahut et j'ai besoin que tout se passe pour le mieux. Alors, vous allez me dire où vous étiez passés, qu'on puisse vous renvoyer chez vous séance tenante, et que j'aie la paix cette année

Devant le refus et/ou les mensonges du groupe, elle soupirera :

- Vous m'avez suffisamment prise pour une imbécile ces deux dernières années avec vos petites escapades nocturnes. Cette fois-ci, je vais aller chercher l'information à la source, ce sera plus simple.

Levant sa baguette en direction des élèves, elle s'apprêtera à jeter un sort quand une main se posera sur son épaule. C'est Alicia Chaucney, une préfète de Serdaigle que le groupe a croisé à quelques



reprises mais sans jamais réellement lui parler. Elle s'adressera à Horrifica avec une voix mielleuse, toute en douceur :

- Très bien Horrifica, je vois que tu les as retrouvés, les professeurs seront rassurés. Je pense que tu peux y aller maintenant, je me charge de leur passer un savon.
- Mais je...
- Allons Horrifica, je sais que tu meurs d'impatience de faire ton rapport au nouveau professeur de Défense contre les Forces du Mal. Alors vas-y, il t'attend.

Voyant Horrifica pâlir et bredouiller quelques paroles inintelligibles, le groupe commencera à s'inquiéter. Puis Horrifica abandonnera le groupe, laissant retomber sa main tenant toujours sa baguette le long de son corps comme si l'incident n'avait jamais eu lieu. Soupirant, le groupe pourra se détendre mais Alicia fermera la porte et lancera un sort d'Alarme avant de se retourner d'un air menaçant vers le groupe :

- Êtes-vous complètement stupides ou quoi ? Disparaître ainsi alors que le Ministère de la Magie soupçonne un membre de Poudlard d'avoir kidnappé Iona ? Je ne sais pas ce qui vous a pris, ni où vous étiez, mais un petit conseil : accordez vos violons quant à l'histoire que vous allez sortir quand le professeur Graves vous interrogera, car c'est bien ce qui va se passer dès que vous aurez mis un pied à Poudlard.

Regardant dans le couloir, elle conclura :

- Graves est un ancien Auror qui travaille aujourd'hui comme Langue-de-Plomb au Ministère de la magie. Il était connu pour ses techniques d'interrogation des Mangemorts. Il nous a posé des questions sur ce qu'il s'est passé ces deux dernières années (elle sera saisie d'un tremblement incontrôlable), enfin, sur les malaises des autres élèves d'il y a deux ans et sur les bizarreries de l'année dernière. Étrangement, vos noms, celui de Iona et des professeurs Scallander et Branstone revenaient sans cesse. Je ne sais pas ce que vous avez fait, ni ce que vous manigancez, mais méfiez-vous de lui. Quand il vous regarde, c'est comme s'il lisait vos pensées et...

S'arrêtant net, elle lancera Finite Incantatem au moment où Horrifica arrivera devant la porte.

- Les professeurs nous cherchent, ils veulent nous parler avant que nous arrivions à l'école. Ils sont tendus et je ne veux pas les faire attendre.

Puis se retournant vers le groupe, elle lancera :

- Nous arrivons dans moins d'une heure, tenez-vous à carreau et ne disparaissez plus, c'est possible ?

Sur la réponse affirmative du groupe, elle laissera sortir Alicia et claquera la porte.

5. UNE CEREMONIE MANQUEE ET UN NOUVEAU PROFESSEUR

Alors que tous les élèves se pressent pour entrer dans la Grande Salle et être prêts pour l'entrée des premières années, le groupe se fera interpellé par la préfète de leur maison, Alicia Chaucney. Elle les orientera un peu à l'écart du tumulte pour leur parler. Ils sortiront alors du bâtiment principal pour se diriger en direction de la partie nord du château. Se faisant, ils retourneront à l'extérieur, sous une pluie battante.

- Bon, les jeunes, le temps presse, suivez-moi !
- Qu'est-ce qu'on a fait encore ?
- Rien, pour le moment en tout cas, mais ça pourrait changer. Le professeur Graves veut vous voir en privé avant que ne débute la cérémonie de répartition. Il n'a rien voulu savoir et les autres professeurs sont furax, surtout Flitwick, qui s'est formellement opposé à cette réunion. Mais Graves a fait jouer son statut de membre du Ministère de la Magie et sa mission, et ça a mis fin au débat. Autant dire que l'ambiance dans le wagon n'était pas géniale.
- Qu'est-ce qu'il nous veut ?
- Vous interroger sur ces deux dernières années. Pour reprendre ses propres termes « Faire toute la lumière sur les Mystères qui entourent votre groupe ». Je ne le sens pas, ce Graves, mais alors pas du tout. Quelqu'un capable d'effrayer Horrifica, ça ne me dit que qui vaille et...

Arrivée la hauteur de la salle 58, Alicia sera interrompue par une voix grave et légèrement éraillée qui fera dresser les cheveux sur la tête des élèves.

— Prêfète Chaucney, je constate avec joie que vous avez accédé à ma requête. Voici donc les fameux élèves. Mmh, mais il me semble qu'il est de rigueur que les professeurs récompensent les élèves pour leurs actions à Poudlard. Aussi j'accorde 10 points à la maison Serdaigle.



Le professeur Arthus Graves, puisqu'il s'agit de lui, se présente comme un Sorcier légèrement voûté, les cheveux et la barbe blanche légèrement hirsutes et taillés de manière approximative. Habillé de vêtements noirs ayant connus des jours meilleurs, il arbore le symbole du Ministère de la Magie, un M séparé en son centre par une baguette magique

Marquant une légère pause, il cessera de dévisager le groupe pour reporter son attention sur Alicia :

— Vous pouvez désormais disposer, prêfète

Bien que n'ayant pas haussé le ton, cette dernière phrase résonne comme un ordre non discutable et Alicia s'exécutera en lançant un regard désolé au groupe.

— Veuillez me suivre dans cette salle, les enfants

Entrant dans la salle 60, le groupe se retrouvera devant une série d'appareils pour le moins étranges. Émettant tantôt des lueurs, des sons cristallins, dégageant de la fumée ou tournoyant dans les airs sous l'impulsion d'une force inconnue, leurs utilités sont aussi obscures que leurs formes improbables. Avisant un bureau isolé à l'extrémité de la salle, proche de la seule et unique fenêtre de la salle, ils seront invités à s'installer sur les chaises installées là à leur intention.

— Bienvenus dans mon bureau, les enfants, veuillez prendre place et, surtout, ne touchez à rien de ce qui vous entoure. Il s'agit d'instruments de mesure très fragiles, qui risquerait de vous blesser, de vous tuer, ou pire.

Attendant que le groupe s'installe, il contournera lentement le bureau et s'installera à celui-ci. Il sortira ensuite sa baguette et fera léviter quelques dossiers devant lui, faisant semblant de les lire durant d'interminables minutes. Reportant finalement son attention sur le groupe, il annoncera les noms des PJs avant de continuer :

— Le fait que je vous aie convoqués ici est un secret connu seulement des prêtres et de vos professeurs. Il va donc sans dire que, dès demain, toute l'école sera au courant – si ce n'est déjà fait.

Marquant une nouvelle pause, il enchaînera comme à contrecœur

— Tous s'imaginent que je veux vous interroger sur ce qu'il s'est passé ces deux dernières années, mais ils se trompent également. Je me moque de ce que vous pourriez me dire, car il ne s'agirait là que de fadaïses et galéjades de jeunes enfants en manque d'aventures et de sensations.

Jetant un regard qui fera froid dans le dos aux PJs, il enchainera

— Je sais déjà tout ce qu'il est nécessaire que je sache ; mais pour être bien sûr que vous compreniez la gravité de la situation, laissez-moi vous résumer les choses dans des termes que même des enfants puissent comprendre. Depuis la mort du Seigneur des Ténèbres, certains objets et créatures refont surface. Privées de maîtres, laissés à l'abandon, ils sèment le chaos et la destruction autour d'eux, et il est du ressort du Ministre de la Magie d'y mettre un terme.

Se levant, il se penchera en direction des Pjs, qui pourront voir l'éclat brillant dans ses yeux outremer.

— Voilà pourquoi je suis ici cette année : pour mettre un terme à tout acte de magie noire qui troublerait la formation de jeunes élèves. Je n'hésiterai pas envoyer à Azkaban tous ceux et celles qui y prennent part, fussent-ils professeurs ou élèves. Me suis-je bien fait comprendre ?

Attendant que le groupe acquiesce, il tentera de conclure au moment où plusieurs de ses appareils se mettront à sonner et briller plus intensément en émettant une sorte de carillon désagréable

— Impossible, comment une telle chose est-elle arrivée ici ? (Se retournant vers le groupe) Vous n'êtes toujours pas partis ? **SORTEZ !**

Profitant pour sortir de la salle dans laquelle la pression était devenue insoutenable, le groupe se dirigera – au pas de course – en direction de la Grande Salle. Arrivés à quelques mètres de celle-ci, il sera cependant intercepté par le Professeur Rogue, qui semblera sortir d'un mur comme par magie.

— Mais qu'avons-nous là ? Des retardataires qui tentent d'échapper à la cérémonie de répartition.

— Mais, professeur, nous étions avec le professeur Graves.

— Le professeur Graves, vous dites ? Étonnant, il me semblait pourtant que le nouveau (rictus de dégoût) professeur de Défense contre les Forces du Mal se trouvait à l'intérieur de la Grande Salle, avec les autres enseignants. Mais vous me semblez de bonne foi, aussi je vais vous laisser le bénéfice du doute. Nous allons entrer et, si le Professeur Graves se trouve à la table des enseignants, je retirerai 10 points à Serdaigle pour chacun d'entre vous.

Se sentant pris au piège, le groupe n'aura d'autre choix que d'accepter et entrer dans la Grande Salle sous les yeux des autres élèves et des professeurs. Assis tout à droite de la table des enseignants, le professeur Graves dévisagera le groupe, un léger rictus aux lèvres.

6. UNE NOUVELLE ANNEE ET UN NOUVEL ELEVES

S'éclaircissant la gorge, le professeur Dumbledore reprendra son discours là où celui-ci s'est arrêté avant que le groupe n'entre en ajoutant :

— Maintenant que les derniers élèves sont arrivés, permettez-moi de vous présenter un nouvel élève quelque peu particulier. Monsieur Jack Wilkes, voulez-vous bien vous avancer et déposer le Choixpeau sur votre tête, je vous prie ?

Un jeune garçon s'avancera alors. Ayant visiblement le même âge que le reste du groupe, celui-ci est assez grand, maigre et se déplace avec la démarche assurée de ceux qui savent se battre et qui sont prêts à en découdre à tout moment. Les cheveux noirs qui lui descendent jusqu'aux épaules, légèrement hirsutes, il possède des yeux verts qui ne cessent de se déplacer d'un élève à l'autre comme pour évaluer si quelqu'un représente une menace. Alors qu'il s'avance, Dumbledore ajoutera :

— Jack représente un cas un peu particulier, car il n'a été appelé à nous rejoindre que cette année. Je compte donc sur votre soutien pour lui permettre de rattraper son retard. Quelle que soit la Maison à laquelle Jack sera rattaché, je vous prie de l'accueillir et de l'aider au mieux.

Déposant le Choixpeau sur sa tête, l'élève écarquillera les yeux et le silence se fera durant plusieurs secondes. Finalement, le Choixpeau annoncera :

— Je ne puis décider d'une Maison pour cet élève, qu'il choisisse de lui-même.

Cette réplique provoquera un tonnerre de discussions parmi les enseignants et les élèves, jusqu'à ce que Dumbledore intervienne :

— S'il vous plaît, un peu de silence ! Même si ce cas de figure est extrêmement rare, cela s'est déjà produit dans notre histoire. Qu'il en soit fait selon les désirs du Choixpeau. Jack Wilkes, à toi de choisir quelle Maison tu désires rejoindre pour ta formation. Tu connais les qualités de chacune, aussi choisis judicieusement.

Se levant pour détailler une nouvelle fois la salle, celui-ci s'arrêtera en face des Serpentards et plus particulièrement en face de Rebecca Bulstrode et de sa bande qui lui jettera un regard noir. Esquissant un sourire en coin, il déclarera d'une voix étonnement grave :

— Le choix sera vite fait, professeur, ce sera Serpentard.

Sous un tonnerre d'applaudissements des Serpentards, le professeur Dumbledore ajoutera :

— Qu'il en soit ainsi, Serpentard sera donc ta nouvelle Maison. Puisse-elle te former comme elle a formé de nombreux autres grands Sorciers de notre histoire.

Se levant pour se diriger vers la table de sa nouvelle maison, Jack ajoutera :

— Sauf votre respect, professeur, je ne choisis pas cette Maison pour le prestige qu'elle pourrait m'apporter. Quelqu'un m'a dit un jour « Sois proche de tes amis, et encore plus proche de tes ennemis » et je me suis toujours efforcé d'appliquer cet adage.

Sur cette phrase qui jettera un froid dans la Grande Salle, Dumbledore reprendra :

— Bien, cela étant réglé, je tiens à vous présenter les quelques règles qui régiront notre année scolaire. Tout d'abord, permettez-moi de vous présenter le professeur Arthus Graves, qui enseignera la Défense Contre les Forces du Mal cette année. Professeur, désirez-vous vous exprimer ?

Se levant, Graves s'exprimera de sa voix légèrement éraillée

— Merci, monsieur le directeur. Je tiens à vous exprimer toute ma gratitude pour le poste que vous m'avez offert et pour votre accueil dans ce lieu rempli de souvenirs et de nostalgie. J'imagine que de nombreuses rumeurs circulent actuellement à mon sujet, aussi laissez-moi faire toute la lumière sur la raison de ma présence en ces lieux. Je me nomme Arthus Graves, ancien Auror et actuellement membre du département des Mystères au Ministère de la Magie

Entendant ceci, de nombreux élèves murmureront entre eux. Même s'il sera difficile de comprendre de quoi les conversations sont faites, le groupe distinguera clairement les mots « langue-de-plomb », « Iona », « vampires », « élèves dans le coma » et autres remarques sur ce qu'il s'est passé ces deux dernières années.

— Bien, je vois que plusieurs d'entre vous se doutent de la raison de ma venue. Je suis effectivement ici pour enquêter sur ce qu'il s'est passé ces deux dernières années. Rien à voir avec mes collègues présents l'année dernière cependant. Il n'est pas dans mes intentions de brider vos déplacements et de vous empêcher de suivre le précieux enseignement qui vous sera dispensé. Pas d'inquiétudes donc, considérez cette année comme une année tout ce qu'il y a de plus normal. Je me contenterai de vous questionner en cas de besoin. Directeur, si vous voulez bien continuer.

Reprenant, Dumbledore ajoutera :

— Merci, professeur Graves. La première règle sera donc d'aider au mieux votre professeur dans son enquête en répondant le plus honnêtement possible à ses questions. Afin de ne pas gêner celui-ci, l'accès au sommet de la « Tour Est » sera interdit, tout comme l'accès aux cachots centraux du troisième sous-sol (salles -314 à -320). Tout élève étant surpris dans l'un de ces lieux sera automatiquement sanctionné. Les sortilèges de brume paralysante n'ayant pas été suffisamment dissuasifs les années précédentes, il a été décidé d'employer des brasiers noirs pour interdire l'accès à ces lieux. Comme toujours, notez que l'accès à la Forêt est strictement interdit à tous les élèves. Cela étant dit, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter un excellent appétit !

Le reste du repas, bien que toujours festif, sera néanmoins un peu plus tendu pour le groupe pour plusieurs raisons. Premièrement, les élèves de leur maison leur en veulent d'avoir déjà perdu des points avant même que l'année ne commence officiellement. Deuxièmement, le regard du professeur Graves qui ne cesse de s'arrêter sur eux et qui semble détailler les moindres de leurs faits et gestes. L'annonce des sortilèges de brasier noir semble également inquiéter certains élèves. Un jet en enchantement DD20 permettra de savoir à quoi correspond ce fameux sortilège et ses effets.

Côté Serpentard, le moral n'est pas à la fête non plus. Non seulement la disparition de Iona semble affecter les autres élèves, mais le remplacement par Jack n'est pas pour leur plaire. Celui-ci est d'ailleurs isolé à la table commune de sa Maison et mange en silence, un léger sourire aux lèvres.

C'est donc dans cette ambiance un peu particulière que l'année scolaire débutera. Celle-ci s'annonce haute en couleurs et assez compliquée pour le groupe, qui sera très certainement surveillé de près non seulement par leur nouveau professeur, mais aussi par les élèves de leur propre Maison qui tenteront de les empêcher de s'attirer des problèmes qui provoqueraient des pertes de points.

7. LES COURS DU CURSUS COMMUN ET MATIERES ENSEIGNEES

Prenons ici un peu de temps pour détailler les cours qui seront donnés durant cette année scolaire ; mais surtout, les éléments enseignés dans les différentes matières. Cette partie permettra de gérer les sorts, les potions, mais également les autres connaissances qu'apprendront les joueurs et qui pourront se retrouver dans leurs aventures.

Remarque sur les périodes scolaires : Pour faciliter la gestion de l'apprentissage des PJs, l'année est découpée en trois périodes qui devraient à chaque fois, amener un jet d'expérience quand elles prennent fin. Voici les dates de ces périodes. A chaque fin de période, un PJ gagne 1d4+1 points d'expérience dans sa compétence

Période 1 : 1 septembre au 20 décembre

Période 2 : 3 janvier au 7 avril

Période 3 : 20 avril au 21 juillet

Remarques au MJ :

Cours à options : La troisième année à Poudlard est l'occasion pour les élèves de choisir une ou deux nouvelle(s) branche(s) dans la liste des cours à option. Celles-ci font partie de la même liste que pour les cours de deuxième année. Comme l'année précédente, les élèves ont le choix entre les branches suivantes : Arithmancie, Divination, Étude des Moldus, Étude des Runes et Soins des Créatures magiques. Bien entendu, les élèves ne peuvent pas choisir une branche déjà possédée. Ils peuvent cependant laisser de côté une ou deux branches à option précédemment choisies pour se concentrer sur deux nouvelles branches. Finalement, les élèves doivent avoir au minimum deux branches supplémentaires et au maximum quatre.

Supports de cours : Si vos joueurs désirent des cours plus étoffés ou si vous désirez développer ceux-ci, vous pouvez vous baser sur les suppléments « Plans d'études » disponibles sur notre site.

7.1. ASTRONOMIE

Cours commun avec **Serpentard**

Tour d'astronomie au septième étage – Salle 623

Matière de troisième année : Création d'une carte stellaire

Période 1 : Révision générale sur les calculs de trajectoire et apprentissage des techniques de création de cartes du ciel.

Période 2-3 : Création d'une carte astrale avec annotations

7.2. BOTANIQUE

Cours commun avec **Gryffondor**

Serre : Serre 1

Matière de troisième année : La troisième année – en plus des révisions des plantes vues en première et deuxième – traite de plante aux effets magiques employées pour les potions. Le sortilège de découpe est également enseigné afin que les élèves puissent prélever certaines plantes en toute sécurité.

Période 1 :

Plantes : Champifleur (révision) ; Valériane ; Plantes vampiriques

Théorie : Bases de botanique

Potion : Engrais magiques

Période 2 :

- **Plantes** : Empestine ; Ortie (révision)
- **Théorie** : Bases de botanique , Base de la classification
- **Sortilèges** : Herbivicus
- **Potion** : Fertilisants

Période 3 :

- **Plantes** : Mandragores (révisions) ; Mimulus mimbletonia
- **Théorie** : Bases de botanique , Base de la classification
- **Potions** : Regermination, Rejutage

7.3. DEFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL

Cours commun avec **Serpentard**

Salle : 307

Matière de troisième année :

Période 1 : Esprits, Pitipong et sort des **Quatre-Points** (E-10%)

Période 2 : Epouvantards et sort **Riddikulus** (S-20%), Strangulot

Période 3 : Lumières de détresse (E-10%), Parcours à obstacle

7.4. DUELS MAGIQUES

Cours commun avec **Serpentard**

Salle : -302

Période 1 : Base des duels magiques et Sortilège **Jambencoton** (S-15%)

Période 2 : **Déflexion** (S-35%)

Période 3 : **Stupéfixion** (S-40%) et **Enervatum** (E-20%)

7.5. HISTOIRE DE LA MAGIE

Cours commun avec **Poufsouffle**

Salle : 173

Matière de troisième année

Période 1 :

- **Nouvelle matière** : Chasse aux Sorcières
- **Révisions** : Assemblée médiévale des Sorciers européens

Période 2 :

- **Nouvelle matière** : Chasse aux Sorcières
- **Révisions** : Convention des Sorciers de 1289

Période 3 :

- **Nouvelle matière** : Gwendoline la Fantasque
- **Révisions** : Convention des Sorciers de 1289

7.6. METAMORPHOSE

Cours commun avec **Gryffondor**

Salle : 127

Matière de troisième année : métamorphose d'objets en animaux, création d'objets simples à partir de matière inerte et les Animagus

Période 1 : *Changement de couleur ; Draconifors*

Période 2 : *Durcissement ; Felifors*

Période 3 : *Lapifors ; Tourtereau en lettre d'amour*

Théorie : Animagi

Révisions : Annulation de métamorphose ; Sortilège de réparation ; Souris en tabatière

7.7. POTIONS

Cours commun avec **Poufsouffle**

Salle : cachot salle -220

Matière de troisième année : La troisième année permet d'apprendre les premières potions réellement utiles dans la vie de tous les jours.

Période 1 :

- **Potions** : Antidote aux Poisons courants (-30%) ∞ Doxycide (-10%) ∞ Potion fortifiante (-30%)
- **Ingrédients de potion** : Bézoard, Figue d'Abyssinie, Foie de dragon, Jus de sangsues, Œufs de Doxy, Racine de marguerites

Période 2 :

- **Potions** : Doigts agiles (-20%) ∞ Philtre de confusion (-30%) ∞ Neutralisation (-30%)
- **Ingrédients de potion** : Carapaces de Ciseburine, Ciguë, Corne de Grapcorne, Crochet de serpent, Dard de Billywig, Graines de feu

Période 3 :

- **Potions** : Antidote aux Poisons rares (-40%) ∞ Potion de l'œil vif (-30%) ∞ Potion Wiggeweld : Théorie ∞ Vérification (-30%)
- **Ingrédients de potion** : Ailes de fée, Baies de gui, Ciguë aquatique, Crin de licorne, Hippocampes volants, Rate de rat, Thorax de libellule

7.8. SORTILEGES

Cours commun avec **Serpentard**

Salle : 500

Matière de troisième année : voici la liste des sortilèges qui seront enseignés durant la troisième année scolaire. Dans l'ordre, nous trouvons :

Période 1 :

- **Nouveaux sortilèges** : Maléfice du saucisson (S-30%) ∞ Anti-maléfice du saucisson (E-30%) ∞ Sècheresse (E-15%)
- **Formules extrêmes** : Lumière
- **Révisions** : Sortilège de Lévitacion

Période 2 :

- **Nouveaux sortilèges** : Allégresse (E-25%) ∞ Carpe Retractum (E-30%)
- **Formules extrêmes** : Lévitacion
- **Révisions** : Anti-sort Général

Période 3 :

- **Nouveaux sortilèges** : Danse endiablée (S-30%) ∞ Répulsion (E-15%)
- **Formules extrêmes** : Réparation
- **Révisions** : Glacius
- **Spécial** : Familles de sortilèges

8. COURS A OPTION ET MATIERES ENSEIGNEES

8.1. ARITHMANCIE

Salle 317

Classe de deuxième année : 8 Participants inscrits : **Bulstrode Rebecca** ; **Cooper Kyle** ; **Finnigan Ethan** ; **Fuller Duncan** ; **MacMilliam Andy** ; **Prescott Prude** ; **Rosebury Garry** ; **Su Li**

Matière de première année :

Période 1-3 : Principes de base de l'Arithmancie, histoire de l'Arithmancie, et premiers calculs

Classe de première année : 6 Participants inscrits : **Jack Wilkes**, **Hudson Kelly** ; **Jesse Duke** ; **Mortague Larse** , **Parkin Elfrida** , **Robinson Elizabeth**

Matière de deuxième année :

Période 1-3 : Reproduction des principes arithmétiques de l'histoire de la magie

8.2. DIVINATION

Tour de Divination – Salle 714

Classe de première année : 5 Participants inscrits : **Buckley Raynes** ; **Lauwrence Peter** ; **MacDougal Isabel** ; **Harrison Colin**, **Proud Alfred**

Matière de première année :

Période 1-2 : Lecture de l'avenir dans des feuilles de thé

Période 3 : Chiromancie : interprétation des lignes et autres signes de la main

Classe de deuxième année : 14 Participants inscrits : **Bartholomew Lynn** ; **Clumsy Ginny** ; **Deans Penny** ; **Garrison Amy** ; **Gulliver Morgane** ; **Finnigan Ethan** ; **Jacobs Rachel** ; **Johnson Neal** ; **Lowell Marsch** ; **MacAlister Kateline** ; **Mortague Larse** ; **Shand Dave** ; **Su Li** ; **Tempel Arthur**

Matière de deuxième année :

Période 1 : Lecture de l'avenir dans des boules de cristal

Période 2 : Lecture de l'avenir dans des boules de cristal et base du Thème astral

Période 3 : Thème astral : Astrologie, interprétation des phénomènes célestes

8.3. ÉTUDE DES MOLDUS

Salle : 131

Classe de première année : 4 Participants inscrits : **Dawkins Susan** ; **MacDougal Isabel** ; **Merill Jodie** ; **MacAlister Kateline**

Matière de première année :

Période 1 : L'électricité et ses principes

Période 2 : Technologies Moldues

Période 3 : Technologies Moldues

Classe de deuxième année : 14 Participants inscrits : Anderson Willow ; Bartholomew Lynn ; Clumsy Ginny ; Cornfoot Stephen ; Fuller Duncan ; Harrison Colin ; Hudson Kelly ; Jesse Duke ; Knight Tracy ; Lowell Marsch ; Prescott Prude ; Proud Alfred ; Rosebury Garry ; Turtwig Ivy

Matière de deuxième année :

Période 1 : L'habillement chez les Moldus et le principe de la mode

Période 2 : Le téléphone

Période 3 : La photographie

8.4. ÉTUDE DES RUNES

Salle : 220

Classe de première année : 7 Participants inscrits : Jack Wilkes, Entwhistle Kevin ; Garrison Amy ; Su Li ; Bartholomew Lynn, Cornfoot Stephen, Robinson Elizabeth

Matière de première année :

Période 1 : Bases de la runologie

Période 2 : Alphabets runiques et premières traductions

Période 3 : Traductions simples

Classe de deuxième année : 16 Participants inscrits : Buckley Raynes ; Bulstrode Rebecca ; Cooper Kyle ; Dawkins Susan ; Fleming Alice ; Gulliver Morgane ; Karaboss Melissa ; Lauwrence Peter ; MacAlister Kateline ; MacDougall Isabel ; MacWilliam Andy ; Merill Jodie ; Parkin Elfrida ; Shand Dave ; Tempel Arthur ; Willowis Archibald

Matière de première année :

Période 1 : Runes Futhark nouvelles et anciennes

Période 2 : Traductions

Période 3 : Enchantements runiques Futhark

8.5. SOINS AUX CREATURES MAGIQUES

Cabane du garde-chasse

Classe de première année : 6 Participants inscrits : Jack Wilkes, Buckley Raynes ; Karaboss Melissa ; Tempel Arthur ; Fleming Alice ; Knight Tracy

Matière de première année :

Période 1 : Veracrasse

Période 2 : Hippogriffe

Période 3 : Salamandre

Classe de deuxième année : 15 Participants inscrits : Anderson Willow ; Cornfoot Stephen ; Deans Penny ; Entwhistle Kevin ; Harrison Colin ; Hudson Kelly ; Jacobs Rachel ; Johnson Neal ; Karaboss Melissa ; Mortgage Larse ; Parkin Elfrida ; Robinson Elizabeth ; Turtwig Ivy ; Willowis Archibald

Matière de deuxième année :

Période 1 : Crabe de feu, Nouveaux

Période 2 : Murlap, Botruc

Période 3 : Niffleur, Musard

Note au Maître du Jeu : Pour animer les cours de soins aux créatures magiques, vous pouvez vous baser sur le « bestiaire des animaux fantastiques » qui contient toutes les informations nécessaires sur les créatures étudiées durant l'année scolaire.

8.6. VOL EN BALAI

Cours supplémentaire pour ceux inscrits en deuxième année

Terrain de Quidditch

Matière de troisième année : Tonneau ; Plonger ; Boucler la boucle (360°) ; Sortilège d'attelle (E -15%)

Remarque sur les cours de Vol en balais : Ce cours ne peut être suivi que par les élèves ayant choisi de continuer la matière durant le dernier tiers de la deuxième année. Pour ceux et celles ayant changé d'avis, un petit examen d'entrée est nécessaire durant la première semaine pour rejoindre le groupe

9. PERIODE 1 : CAUCHEMARS ET PLEURS DANS LA NUIT

Seconde vue et visions : Si l'un des personnages possède le don de seconde vue, celui-ci est susceptible de s'enclencher à n'importe quel moment pour lui permettre de voir des bribes du passé ou du futur. Pas réellement maîtrisé, celui-ci s'active de manière erratique et généralement en cas de grosse fatigue ou de stress. Celui-ci peut s'avérer utile, comme ce fut le cas dans la quête précédente. Mal interprété, il peut également induire les personnages en erreur. À chaque évènement marquant, ce pouvoir a 5% de chance de s'enclencher. Ce pourcentage augmente au fil de la quête pour plafonner à 75%. Une fois déclenché, le pourcentage retombe à 5%, mais ne revient à la normale qu'une fois l'année scolaire écoulée. Cette année est quelque peu particulière, car deux histoires se dérouleront en parallèle (celle de Rebecca et celle de Jack). Les visions pourront alors tour à tour concerner Rebecca ou Jack. Voici quels sont les éléments susceptibles d'être vus grâce à ce don :

- *Des ténèbres insondables, puis deux sons se succédant, le premier métallique, le second minéral (la chute du Calice puis la chute de la larme de sang fixée sur ce dernier)*
- *Une silhouette de petite taille faite de ténèbres, une baguette d'os se tendant vers lui en le faisant disparaître (le moment où Jack a été oublié)*
- *Des flammes qui menacent de tout brûler sur leur passage et un cri terrifiant (la mort du vampire sur le terrain de Quidditch)*
- *Une silhouette spectrale qui déambule dans les couloirs du château en lévitant au-dessus du sol en pleurant. Celle-ci croise un élève et se met à hurler. (Le Spectre de la Mort qui déambule dans le château)*
- *Des ombres qui se déplacent dans la nuit, celle-ci arrivent devant une vieille maison délabrée et hautement familière, apercevant Miranda Brandstone par les yeux de l'une de ses créatures, celle-ci se retournera pour montrer Iona, les yeux luisant d'une lueur semblable à celle de sa mère.*
- *Le vol d'un aigle au-dessus du château à la nuit tombée (Miranda Brandstone veillant sur les élèves)*

9.1. LES PREMIERS COURS

Le début des cours : Bien que tous les cours soient importants, quelques-uns peuvent être intéressants à jouer dès la première semaine car ils apporteront quelques éléments importants pour la suite des cours, afin d'installer une ambiance et de développer le caractère de certains professeurs. Ceux-ci sont décrits ci-dessous :

Note au Maître du Jeu : Les différents éléments du scénario sont décrits dans un fichier annexe, « Calendrier des évènements scolaires 1984-1985 » qui reprend les éléments-clés, les quêtes secondaires et les cours particuliers proposés.

Règle du mentorat : La troisième année est également l'occasion pour les élèves de recourir au mentorat. Pour tout connaître sur cette règle, se référer au chapitre de la gestion des compétences de la base de Harry Potter JdR. En règle générale, c'est le professeur de la Maison des personnages qui propose le mentorat à ses élèves.

9.1.1. PREMIER COURS D'ASTRONOMIE

La professeure Sinistra annoncera le travail de groupe de cette année aura une importance toute particulière, puisque ce dernier s'étendra sur toute l'année scolaire.

— Cette année, vous aller créer votre carte stellaire. J'en vois déjà certains lever les yeux au ciel, aussi je vais être claire. Cette carte est très, très, TRES importante, car c'est sur celle-ci que vous ferez vos mesures lors de vos examens de fin d'année. Un manque de rigueur durant les cours et c'est comme si vos examens étaient déjà ratés. Me suis-je bien fait comprendre ?

La carte stellaire : La carte stellaire peut être un avantage non négligeable quand elle est bien faite. Au cours de l'année, les élèves devront réussir divers jets en astronomie (3 minimum) durant l'année pour créer leur carte stellaire. S'ils sont attentifs en cours et durant leurs révisions, vous pouvez leur donner un bonus de circonstance de 5 ou 10%, voire même 15% pour ces jets. Dans le cas contraire, les élèves emploient leurs jets sans bonus. Selon la moyenne des différences obtenues lors de ces jets, voici ce que donnera cette carte quand elle est utilisée :

- *Inférieure à 0 : rien*
- *De 0 à 19 : +5% en Astronomie*
- *20 et plus : +10% en Astronomie*

9.1.2. PREMIER COURS DE DEFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL :

Ce cours est très intéressant à donner puisqu'il est le premier de l'année et qu'il sera dispensé par le professeur Graves. Celui-ci ne sera visiblement pas ravi de voir quel enseignement aura été apporté jusque-là et le fera savoir à ses élèves :

- Prenez place et laissez baguettes et livres de côté pour quelques minutes. Bienvenue au cours de Défense contre les Forces du Mal de troisième année. Je ne vous cache pas que cette année risque d'être compliquée vis les enseignements précédents qui vous ont été donnés. Les Forces du Mal... Vous pensez peut-être qu'avec la chute du Seigneur des Ténèbres, celles-ci vont rester bien sagement dans leur maison et abandonner leurs actes malfaisants ? Foutaises ! Mangemorts, Rafleurs, criminels en tout genre, voleurs, pilliers et autres créatures malveillantes tels les Moremplis, Vampires, Spectres et autres Loups Garous, voilà sur quoi vous risquez de tomber quand vous serez sortis de l'enceinte protectrice de ce château. Vous risquez d'y laisser votre vie – certains d'entre vous succomberont certainement à l'une de ces engeances malveillantes, d'ailleurs. C'est le lot de nous autres Sorciers. La seule chose que je peux faire, c'est vous préparer à ce qui vous attend dehors. Agiter votre baguette en tous sens ne servira à rien si vous ne connaissez pas votre ennemi, aussi préparez-vous à travailler dur et à effectuer de nombreuses recherches.

S'ensuivra diverses questions sur des créatures du monde magique qui, pour la plupart, seront inconnues des jeunes Sorciers et auxquelles ils ne pourront pas répondre, ce qui n'aura de cesse d'agacer Graves, qui finira par demander aux élèves de lire quelques chapitres de leur livre sur les Esprits et Non-Être. Après une heure et demie de lecture, Graves s'exclamera :

- C'est cela, c'est décidé ! La fin de cette année sera marquée par un parcours d'obstacles qui réunira toutes les créatures et maléfices étudiés lors des cours. Il vous faudra évoluer dans celui-ci, résoudre les problèmes qui vous seront proposés et parvenir au bout dans le temps imparti, en un seul morceau de préférence. Ce parcours fera office d'examen de fin d'année !

9.1.3. PREMIER COURS DE DUELS MAGIQUES

Cette année, les cours de Défense contre les Forces du Mal se verront divisés en deux. Une partie du cours sera dédié aux duels magiques. Durant les duels magiques qui y seront pratiqués, le professeur Graves vérifiera que les sortilèges appris durant les précédentes années sont suffisants pour permettre aux jeunes Sorciers de se débrouiller une fois sortis de l'école.

- Pour la majeure partie des Sorciers, les duels magiques sont une chose acquise qui fait même partie de la tradition familiale. Malheureusement, tous ici n'en connaissent pas les règles et il me faudra donc y remédier. A quoi sert d'apprendre l'art du duel magique, me direz-vous ? Je répondrai simplement : à survivre. Entraînez vos réflexes, développez vos stratégies, et peut-être parviendrez-vous à résister plus de quelques secondes aux attaques d'un Mangemort. J'ai besoin d'un volontaire pour exposer les principes de base. Ensuite de quoi, nous formerons des duos composés d'un élève de chaque maison et nous commencerons.

9.1.4. PREMIER COURS DE POTIONS

Cette année, le professeur Rogue a décidé de proposer l'apprentissage de poisons et antidotes aux élèves. Toujours énervé de n'avoir pu enseigner les cours de Défense contre les Forces du Mal, il passera – comme à son habitude – ses nerfs sur les élèves

- Je vois avec plaisir que vous êtes tous présents en cette nouvelle année, même si je m'étonne que certains d'entre vous n'aient pas encore abandonné l'idée de se présenter à mes cours. Les potions que nous allons voir cette année risquent fort de changer ce fait. Maintenant que vous maîtrisez – autant que vos maigres capacités le permettent – les rudiments de la préparation de potions basiques, nous allons nous atteler à la délicate préparation des poisons. Bien entendu, je ne m'attends pas à des miracles de votre part, mais j'espère que vous parviendrez au moins à ne pas vous empoisonner vous-même. Si ce devait être le cas, je vous conseille vivement de vous concentrer sur la préparation des anti-poisons. Il serait dommage qu'en plus de vous empoisonner vous-même – ce qui arrivera forcément – vous ne puissiez vous soigner car vous auriez échoué à préparer l'antidote idoine. Mais commençons...

Le cours débutera ensuite par les premières préparations.

9.2. ÉLÉMENTS DE QUÊTE

Structure des éléments de quête : L'organisation des éléments de quête fonctionne de la manière suivante. Le Scénario « Les Spectres d'un passé oublié » est un entremêlement de plusieurs histoires qui vont se développer parallèlement durant l'année scolaire. Entre l'histoire principale, celle de Iona, de Rebecca, de Jack, voir celle de Fynn si vous désirez l'ajouter, la structure fonctionne de la manière suivante :


- 1) La structure principale est divisée en trois, correspondant aux trois périodes de l'année
- 2) Chaque période est divisée en petits chapitres reprenant, semaine par semaine, les éléments de quête pour chaque petite histoire.
- 3) Tous ces éléments et les codes couleurs sont repris dans le calendrier annuel pour plus de lisibilité

9.2.1. DEAMBULATION DU SPECTRE DE LA MORT ET PREMIERS CAUCHEMARS


L'année ne débutera pas dans une ambiance très bonne, puisque non seulement le groupe se verra surveillé par les autres élèves de leur année et des années supérieures, mais en plus, l'enquête du Ministère installera un climat de stress et de délation très peu propice aux études. Déjà bien pesante, l'atmosphère s'alourdira encore quand les premiers cauchemars débiteront. Stressés, les élèves ne remarqueront pas tout de suite qu'ils en sont victimes ; mais dès la seconde semaine, les premières rumeurs commenceront à circuler sur le fait que plusieurs élèves sont victimes de cauchemars terribles dans lesquels ils se voient aspirés dans les ténèbres. Ces rumeurs arriveront tout d'abord difficilement au Pjs, car les autres élèves semblent ne pas vouloir leur parler mais – petit à petit – elles finiront tout de même par arriver à leurs oreilles. Il se peut aussi très bien que les cauchemars frappent les PJs et que les rumeurs viennent confirmer ce qu'ils savaient déjà.


La nature des cauchemars : Les cauchemars que les élèves subissent sont terribles. Les élèves se réveillent en sueur, le cœur battant et ne savent plus exactement où ils se trouvent. Il leur faut alors plusieurs minutes pour se remettre et tenter de retrouver le sommeil. Malheureusement, ces cauchemars s'estompent rapidement et il devient vite très difficile de s'en rappeler la nature. Au début, seuls les élèves avec une faible maîtrise de leur esprit (comprenez par là une faible valeur de pouvoir) commenceront à avoir ces cauchemars. Ceux-ci sont provoqués par la présence du Spectre de la Mort qui rôde dans l'école et qui se déplace dans les couloirs. Jamais deux nuits au même endroit, le Spectre est difficile à appréhender et il faudra du temps pour que les soupçons de sa présence soient avérés. Avec le temps et l'augmentation de la fatigue, les cauchemars se multiplieront et toucheront de plus en plus d'élèves.


Même si les cauchemars frappent un peu tous les élèves, ceux-ci seront plus présents vers certaines salles communes au cours des semaines. Voici où le Spectre de la Mort sera présent au fil de la première période.

 **Semaines 1-2 :** Aux alentours de la salle 629, là où s'est déroulé l'affrontement entre Ammanda Felswing et Miranda Brandstone. N'intervenant que la nuit, il ne provoquera des cauchemars qu'aux élèves qui sortent en dehors des heures autorisées.


Fantômes de Poudlard : Les fantômes de l'école, même s'ils ne savent pas exactement à quoi ils ont affaire, sentiront la présence du Spectre de la Mort, qui est également un esprit. Dès la semaine 3, ils commenceront à éviter ce dernier. Sa nature maléfique fera qu'ils n'approcheront pas des lieux dans lesquels il se trouve. S'ils sont interrogés par le groupe, ils se contenteront de répondre que quelque chose de mauvais rôde dans l'école, que cela arrive de temps à autres, et que généralement cela finit toujours par partir.

 **Semaines 3-5 :** Aux alentours des salles 169-170, dans la partie nord du château. Il s'agit d'une partie du château dans laquelle nombre de clubs se réunissent une fois les cours terminés, ce qui augmentera considérablement le nombre d'élèves touchés par les pouvoirs du Spectre de la Mort.

 **Semaines 6-9 :** Aux alentours de la salle -304, très proche de la salle commune des Serpentards, qui en subiront les conséquences. Cette salle sera évitée par les élèves durant ces semaines.

 **Semaines 10-13 :** Près des salles 223-224 : Ces salles de bains et toilettes sont généralement laissées de côté car la salle 223 est hantée par Mimi Geignarde. Le fait qu'elles se trouvent près des escaliers mouvants


fait que nombre d'élèves passent à proximité. Ceci donnera naissance à des rumeurs sur la source des gémissements et des cauchemars.


 **Semaines 14-16 :** *Près de la tour de l'horloge (salle 203-206) : Proche de la tour des Serdaigles, qui subiront les cauchemars de plein fouet.*


Les pleurs du Spectre de la Mort : Le Spectre de la Mort sanglote et pousse des plaintes une fois la nuit tombée. En règle générale, apercevoir cette créature suffit à plonger une personne dans une panique totale. Si la créature pousse son hurlement mortel, elle est capable de tuer n'importe qui sur le coup. Heureusement pour les élèves, le pouvoir de ce Spectre de la Mort semble bridé et l'entendre hurler ne fait que plonger les victimes dans un coma durant environ une semaine en laissant au passage un profond traumatisme, voire un début de phobie du noir.

9.2.2. LES RUMEURS SUR IONA

Même si Iona a quitté Poudlard (volontairement ou non, ça, personne ne le sait pour le moment), elle continue d'alimenter les rumeurs les plus folles. De mémoire d'élève, aucun élève avant la cinquième année n'avait quitté Poudlard et les informations qui parviendront aux élèves ne seront pas là pour les rassurer :

 **Semaine 1 :** *La disparition de Iona de Poudlard sera aussi l'un des sujets de discussion principal entre les élèves de troisième année, et même parmi les élèves plus âgés. Selon beaucoup d'élèves, jamais rien de tel ne s'était produit à leur connaissance. Ne pas hésiter à ajouter des commentaires du genre « J'ai envoyé une lettre à mon grand frère qui était à Poudlard il y a une dizaine d'année, lui non plus n'a jamais rien entendu de tel... ». D'autres élèves commenteront que Iona cherchait les ennuis à force de sortir la nuit dans les couloirs et à cause de ses visites dans la forêt interdite.*

 **Semaine 3 :** *Certains élèves arriveront avec l'avis de recherche sur Iona. Découpé dans un journal autre que celui que les PJs ont lu (s'ils l'ont lu), il permettra de se rendre compte qu'elle n'a pas seulement quitté Poudlard, mais qu'elle a disparu, ce qui accentuera le climat déjà tendu entre les élèves.*









 **Semaine 9 :** *Quelques éléments surviendront sur Iona. Celle-ci aurait été aperçue par les autorités avec sa mère biologique dans la ville de Comrie. Même s'il faudra quelques jours avant que le lien ne se fasse entre cette information et l'avis de recherche, il est devenu rapidement clair que Iona est proche de sa tante et que cette ville se trouve très proche de Crieff, dans laquelle la tante de Iona vit. Malheureusement, il ne faudra pas longtemps avant que les soupçons du groupe ne se confirment. Dumbledore quittera l'école à ce moment pour partir à la recherche de Iona et de sa mère, malheureusement sans succès.*

9.2.3. LES RECHERCHES DE REBECCA BULSTRODE



Durant la première période, Rebecca tentera de rechercher l'objet qui a drainé l'énergie du sang présent dans le Calice des Immortels. Il s'agit d'une petite pierre précieuse rouge en forme de larme qui se trouvait sur le fameux Calice, et nommée la Larme de Sang. Cette pierre est très importante pour Rebecca car elle est étroitement liée à sa famille, qui se trouve actuellement incarcérée à Azkaban.

La Larme de Sang : En apparence, ce petit rubis est une pierre tout ce qu'il y a de plus normal. Il s'agit certes d'une belle pierre, qui doit posséder une certaine valeur marchande, mais là n'est pas son principal intérêt. Lors de la chute de Voldemort, la famille Bulstrode – alors connue comme des partisans du Seigneur des Ténèbres – ont décidé de recourir à un subterfuge pour ne pas finir enfermés à Azkaban. Pour ce faire, ils ont métamorphosé deux Moldus pour qu'ils leur ressemblent trait pour trait, et ont liés cette transformation à cette pierre par un lien de sang que seul un membre de la famille peut briser. Pour alimenter la pierre, ils ont lié celle-ci au Calice des Immortels et au sang de Markus Sangdacier. Le sang devait nourrir la pierre durant des années, laissant le temps à la communauté magique de les oublier. Comme système de secours en cas d'épuisement du Calice, ils lièrent également le Spectre de la Mort de leur famille à la pierre. Seuls ceux qui parviendront à détruire le Spectre pourront alors mettre la main sur la pierre. Même si Rebecca n'est pas au courant du subterfuge, elle en sait suffisamment pour savoir que mettre la main sur la pierre lui permettrait de sauver sa famille. Elle se rendra également compte que le Spectre est celui de sa famille quand elle se retrouvera devant lui. Cette pierre est protégée contre toute forme de magie qui permettrait de la localiser, de l'attirer ou de la détruire par un autre moyen que le lien du sang.

-  **Semaine 1-3 :** Durant les premières semaines, Rebecca cherchera la Larme de Sang là où le combat a eu lieu et où le Calice a été utilisé. Le groupe sera susceptible de tomber sur elle, ou sur un autre membre de son groupe, qui protégera les lieux lors de ses recherches. Il n'est cependant pas aisé pour Rebecca de mener à bien ces recherches, car le Professeur Graves est également à la recherche de tout indice pouvant l'aider à comprendre ce qu'il se trame dans le château. Les brasiers noirs rendent aussi les accès à ces lieux assez difficiles. Le groupe de Rebecca devra donc sans cesse éviter le professeur, ainsi que le groupe de PJs qui tentera certainement de savoir ce qu'il se trame également. Il est fort probable que cela donne lieu à des affrontements entre les deux groupes qui se termineront par l'intervention des préfets et par la punition des deux groupes (se référer au chapitre « Récompenses et Punitions » de la base)
-  **Semaine 4 :** Participe à la requête : Ranger le bureau de Rusard, pour tenter de mettre la main sur la Larme de Sang.
-  **Semaine 5-6 :** Les recherches continuent, mais Rebecca devient de plus en plus tendue car elle ne trouve aucun indice. Très susceptible, elle n'hésitera pas à passer ses nerfs sur d'autres élèves de son année et des années inférieures avec l'aide de son groupe.
-  **Semaine 7 :** Rebecca et son groupe se feront prendre en dehors des couloirs durant la nuit. Ne voulant pas se faire attraper, elle tentera de neutraliser le Préfet de Serdaigle (Alicia) qui l'a repérée. Bien entendu, cela ne se déroulera pas comme elle l'entend et elle sera punie. Elle et son groupe perdront 10 points chacun, faisant plonger Serpentard au classement. Elle écopera de deux semaines de punition durant lesquelles elle devra effectuer des inventaires de classe avec son groupe.
-  **Semaine 8-9 :** Punitons
-  **Semaine 10 :** A force de déambuler dans le château à la recherche de la Larme de Sang, Rebecca et son groupe finissent par découvrir la Salle sur Demande
-  **Semaine 11-13 :** Apprentissage du sortilège de désillusion pour continuer les investigations en toute discrétion
-  **Semaine 14-16 :** Rebecca apprend la mort de la tante de Iona. Désormais persuadée que quelque chose se trame, elle reprend de plus belle ses investigations. Elle commencera d'ailleurs à s'intéresser aux rumeurs concernant le Spectre de la Mort qui sévit dans le château. Ce faisant, elle va tomber plusieurs fois sur Graves et sur ses recherches. Dès ce moment, Rebecca et son groupe vont commencer à prendre des notes sur les déambulations du Spectre, les lieux des cauchemars, afin de déterminer les lieux d'intervention de ce dernier. Elle ne tardera pas à comprendre que ce dernier suit les lieux dans lesquels le Calice s'est trouvé, ce qui l'amènera à concocter un plan pour le rejoindre.

Le Spectre de la Mort et les Bulstrode : Si Rebecca est tant attirée par le Spectre de la Mort, c'est que ses parents possédaient un Spectre Gardien lorsque le Seigneur des Ténèbres était encore au pouvoir. La venue d'un tel spectre à Poudlard ne peut pas être une coïncidence, surtout que ses parents avaient prévenu Rebecca qu'ils avaient caché certaines choses à Poudlard. Rebecca va donc tenter de rencontrer ce Spectre de la Mort pour en avoir le cœur net.


Les maladresses des rivaux : Les nombreux cauchemars que subissent les Serpentard et l'ambiance générale de l'école font que tous les élèves sont stressés dès le début de l'année, ainsi que passablement fatigués. Il est donc normal que certains membres des rivaux laissent échapper quelques informations au détour d'une discussion ou laissent traîner quelques documents par inadvertance. En tant que Maître du Jeu, vous pouvez laisser filtrer certaines de ces informations pour orienter vos personnages joueurs. Vous pouvez par exemple :


- Larse rappelle à Elfrida qu'ils doivent rester sérieux car cette chasse au Spectre peut s'avérer dangereuse.
- Raynes demande à Larse ce qu'il pense que les Bulstrode ont pu cacher à Poudlard
- Elfrida râle sur le fait qu'il leur manque encore 2 caches-oreilles et que c'est difficile de s'en procurer
- Un papier traîne à la bibliothèque et traite de certains ingrédients ainsi que le lieu où les trouver. Il s'agit d'ingrédients pour une potion d'Hilarité.


9.2.4. LES RECHERCHES ET INTERROGATOIRES DU PROFESSEUR GRAVES


Le Professeur Graves sera l'un des éléments récurrents de cette première période. Semblant apparaître tel un spectre dans les couloirs au moment où on s'y attend le moins, il sera aussi actif le


jour que la nuit. Toujours en train de griffonner des remarques dans un petit calepin noir, il interrogera les élèves sur des sujets qui ne semblent pas liés à son enquête. Des questions du genre « et donc, cela fait maintenant deux ans que vous avez rejoint l'équipe de Quidditch ? Pour quelle raison avez-vous fait ce choix ? » ou « Je remarque que par trois fois déjà vous vous êtes blessés l'année dernière, dans quelles circonstances ? » ou encore « sur les vingt derniers devoirs d'histoire de la magie, seul un tiers ont obtenu une note au-dessus de la moyenne, auriez-vous des soucis avec l'histoire ? » en sont quelques exemples. Graves semble tout savoir, même ce qui ne devrait pas être su.


 **Semaines 1 à 3 :** Le Professeur Graves commencera ses déambulations dans le château afin de repérer les lieux dans lesquels se sont déroulés les événements des deux premières années. Il se rendra donc là où l'Amulette a sévi et là où le Calice a été stocké, interdisant momentanément l'accès à leur salle commune aux Serpentards. Il est fort possible que le groupe rencontre Graves durant ses investigations en train de jeter des sortilèges.

 **Semaine 4 :** Inspection du bureau de Rusard : comme l'Amulette du Savoir a été stockée dans le bureau de Rusard durant quelques semaines, le Professeur y fera également un tour. Durant deux jours, il mettra à sac le bureau pourtant parfaitement rangé du concierge, détruira quelques objets qu'il jugera « potentiellement dangereux » et laissant un capharnaüm de tous les diables. Cette semaine sera d'ailleurs proposée la requête : Ranger le bureau de Rusard, car le pauvre concierge aura bien du mal à tout ranger par lui-même.

 **Semaine 5-9 :** Une fois les recherches terminées, Graves débutera les interrogatoires des élèves. Cela lui prendra plusieurs semaines durant lesquelles presque tous les élèves de troisième depuis la quatrième année passeront dans son bureau. Ceux qui en sortent sont exsangues et profondément perturbés. Chose étonnante, les PJs ne seront pas interrogés par Graves, qui se contentera de les observer et de les surveiller de loin. Ce faisant, Graves créera une sorte d'animosité des autres élèves envers le groupe.


 **Semaines 10-11 :** Graves se retire dans son bureau pour compiler les informations recueillies. Dès lors, il ne sera plus présent que durant les cours, sans pour autant être très attentif. Il sera presque toujours en train de consulter son carnet noir tout en prenant certaines notes dedans. Il donnera principalement des chapitres à lire à ses élèves durant cette période. Impossible également pour les élèves de l'interroger et celui-ci sera absent de la Grande-Salle lors des repas.

 **Semaine 11 :** Le Spectre de la Mort s'est installé proche des toilettes de Mimi Geignarde et cause de plus en plus de cauchemars. Cette proximité et le fait que Mimi est connue pour ses gémissements et ses sanglots fait que celle-ci sera soupçonnée d'être responsable des cauchemars des autres élèves. Le professeur Graves interviendra donc pour mettre au clair cette situation. Tentant d'interroger celle-ci de manière un peu brutale, en faisant irruption dans ses toilettes, il provoquera une réaction hystérique de sa part, qui provoquera une inondation comme Poudlard n'en a que rarement connu et qui durera près de deux semaines.

 **Semaines 12-16 :** Graves commence à s'intéresser au Spectre de la Mort qui sévit à Poudlard. Même s'il ne sait pas encore à quoi il a affaire, il procédera comme pour son autre enquête, en suivant le parcours de celui-ci, puis en interrogeant les élèves jusqu'à ce qu'il comprenne de quoi il retourne.


9.2.5. LES PROBLEMES D'HUDSON KELLY

Le groupe a déjà rencontré Hudson Kelly à de nombreuses reprises. Élève de Gryffondor suivant nombre de cours en communs avec les PJs, le groupe a pu se rendre compte que ce dernier semblait avoir la désagréable capacité de mettre à jour les pensées les plus intimes et les secrets qu'on désirait garder pour soi. Avec l'arrivée de Graves qui semble posséder les mêmes capacités, il est fort possible que le groupe commence à entrevoir cette forme de magie particulière qu'est la Legilimancie. Kelly est un Legilimens-né, mais ne maîtrise pas très bien son pouvoir – ce qui ne va pas l'aider lorsque les cauchemars commenceront.

 **Semaines 3-6 :** Kelly est envoyé à l'infirmierie car ses cauchemars sont d'une violence telle qu'il est presque incapable de se rendre en cours. Tant que le Spectre est proche de lui, il ne peut pas dormir, ni se concentrer sur autre chose que les pensées maléfiques de cette créature. Si le groupe se rend à l'infirmierie pour lui rendre visite, ils apprendront que quelque chose de maléfique rode dans le château et que celle-ci désire causer du tort aux élèves. Kelly ne comprendra cependant pas pourquoi elle n'agit pas, car sa soif de souffrance en est presque douloureuse pour elle.

9.2.6. LES MALADRESSES D'HAGRID



 **Semaine 15-16 :** Au fil des deux dernières années passées à Poudlard, le groupe a établi des liens avec Hagrid, qui les a accompagnés dans nombre de leurs punitions. Ils savent donc que celui-ci a généralement de bonnes connaissances de ce qu'il se passe dans le château et qu'il laisse bien souvent échapper quelques informations des discussions avec les autres professeurs. Il y a donc fort à parier que le groupe tenter d'extirper quelques informations à notre brave Garde-chasse. Il ne sera même pas nécessaire d'entamer la discussion car Hagrid interrogera le groupe sur les cauchemars dès qu'ils seront dans sa cabane.

- **Hagrid :** Dites-moi les enfants, est-ce que vous dormez bien ces derniers temps ? Pas de cauchemars ?
- **Le groupe :** Si, presque toutes les nuits
- **Hagrid :** Je vois, je le savais. Buvez, c'est un excellent thé. J'y ai versé quelques gouttes de potion d'ataraxie que le professeur Dumbledore m'a donné. Un excellent moyen d'éviter les cauchemars. Il en met dans toutes les boissons d'ailleurs.
- **Le Groupe :** Pardon ?
- **Hagrid :** Oh, je n'aurais peut-être pas dû dire ça. Enfin, il n'y a pas de mal, vu ce qui rôde dans le château ces dernières semaines. Je ne comprends pas qu'on laisse une telle créature dans les couloirs d'ailleurs ; si ça ne venait pas du professeur Graves, je pense que le problème serait réglé depuis longtemps. Le professeur Brûlotop était hors de lui, mais vous connaissez son tempérament !
- **Le Groupe :** Une créature ? Quelle créature ?
- **Hagrid :** J'ai dit créature, non, je voulais dire... enfin vous savez les cauchemars et tout ça... bref je n'ai rien dit... Ne dites rien au professeur Graves, surtout. Oh non, ne lui dites rien... Allez à la bibliothèque, quand vous serez seuls. Cherchez et vous trouverez. Des cauchemars, des gémissements et des fantômes et vous verrez... enfin voilà. Je dois avoir des biscuits par ici, oui c'est ça, des biscuits et un bon verre d'hydromel aux épices.

Par la suite, Hagrid restera très évasif, se contentant de grogner quelques réponses en buvant son verre (de bonne taille) d'hydromel. Si le groupe continue tout de même ses questions, il finira par congédier les élèves, prétextant qu'il est l'heure pour eux d'aller se coucher.

9.2.7. LA PREMIERE PERIODE DE JACK WILKES

Jack a fort à faire durant cette première période car il doit rattraper près de deux ans en quelques semaines. Cependant, il est travailleur et n'hésite pas à aider les autres en cas de pépin, ce qui est assez inhabituel pour un Serpentard. S'étant attiré les foudres de Rebecca et de son groupe dès les premières minutes passées au château, il en subira les conséquences durant cette période en subissant nombre de maléfices et autres petites vengeance mesquines quand elle et son groupe en

trouvent le temps. Cela lui a cependant permis d'apprendre pas mal de maléfices et ses études ont fait le reste. Des dires des professeurs : « Jack est certainement l'un des élèves les plus intuitifs que Poudlard ait connu » et son apprentissage avance vite et efficacement. Il est fort à parier que le groupe des PJs se lie d'amitié avec lui, connaissant sa bonne humeur, son humour noir et son mépris pour Rebecca et son groupe ainsi que sa tendance à enfreindre les règles. Les PJs le rencontreront d'ailleurs lors de nombre de requêtes, où il fera preuve d'inventivité et d'un sens de la combinaison de ses connaissances moldues-sorciers assez impressionnant.

9.3. PREMIERE VISITE A PRE-AU-LARD

Comme on peut s'y attendre avec le dispositif de surveillance mis en place par le professeur Graves, les visites au Pré-au-Lard seront quelque peu repoussées cette année encore. Si ce fait – qui s'était déjà passé lors de l'année précédente – était passé inaperçu pour le groupe l'année passée, il n'en sera pas de même cette année et provoquera la grogne de nombreux élèves d'années supérieures. Graves restera intransigeant et il faudra attendre la semaine 14, soit près de 10 semaines de plus que d'habitude, pour que les sorties soient autorisées.

Visites et autorisations : Les visites au Pré-au-lard ne sont autorisées que si le jeune Sorcier ou la jeune Sorcière ont obtenu une autorisation signée de la main de l'un de leurs tuteurs légaux. C'est l'occasion pour le MJ de faire jouer les croches-pattes du destin du genre Haï de sa famille ou des éléments de background, comme Orphelin. Ces élèves n'auront certainement pas d'attestation signées et devront donc rester à Poudlard. Une petite quête annexe devrait cependant leur permettre de rejoindre Pré-au-lard en découvrant le passage secret donnant dans le sous-sol de Honeyduck. **Voir Requête : Braver l'interdit**

9.4. POINTS DES QUATRE MAISONS DURANT LA PREMIERE PERIODE :


Durant cette première période, les Poufsouffles et les Serdaigles seront quelque peu à la traîne alors que les Serpentards caracoleront largement en tête. Voilà quels seront les résultats à la fin de la première période :




10. SEULS AVEC LA MORT QUI RODE - LES VACANCES DE NOËL

Les Vacances de Noël à Poudlard seront quelque peu particulières puisque, au vu des cauchemars récurrents de ces dernières semaines, nombre d'élèves choisiront de repartir dans leur famille. L'école sera donc passablement vide et seuls une vingtaine d'entre eux, dont Rebecca Bulstrode, resteront dans l'enceinte de Poudlard. Les deux semaines de vacances seront l'occasion

pour le groupe d'effectuer quelques recherches en bibliothèque sur les conseils d'Hagrid afin de découvrir quelle créature se trouve dans les couloirs de Poudlard.

 **Pour les élèves restant à l'école :** Ces deux semaines se dérouleront dans une atmosphère quelque peu particulière puisque le nombre réduit d'élèves rend les sorties de nuit plus difficiles. Graves sera également de sortie et passera beaucoup de temps à faire des allers-retours entre son bureau et les couloirs avec différents outils de mesures tous plus extravagants les uns que les autres. Il n'hésitera pas à renvoyer les élèves dans leurs salles communes, même en pleine journée, sous divers prétextes. Si ceux-ci l'indisposent vraiment, il n'hésitera pas à les punir, le but étant d'avoir quartier libre pour mener à bien ses recherches sur la créature qui provoque ces cauchemars. Rebecca sera également très visible durant ces vacances alors qu'elle est normalement la première à rentrer chez elle pour bénéficier du luxe de sa famille (et ce, même si ses parents sont à Azkaban). Elle continuera à chercher la Larme de Sang et se confrontera à plusieurs reprises à Graves lors de ses sorties. Finalement, les recherches et investigations du groupe les orienteront vers le Spectre de la Mort, même si certains éléments ne semblent pas coller avec ce qu'il se passe.

 **Pour les élèves rentrant chez eux :** Les parents seront nécessairement très inquiets. Voir leurs enfants revenir épuisés de l'école n'a rien de très rassurant. De plus, la nouvelle de la disparition de Iona est désormais sur toutes les lèvres et les parents se demandent ce qui lui est arrivé. Dumbledore ayant quitté l'école, cette information semble également être parvenue jusque chez eux et les parents hésitent désormais à renvoyer leurs enfants à l'école. Cela pourrait être l'occasion pour les élèves de faire jouer de leur persuasion et faire preuve de diplomatie pour tenter de convaincre leurs parents que l'école est tout de même un endroit sûr.

10.1. RENCONTRE AVEC NYMPHADORA TONKS

Cette période est idéale pour introduire un personnage iconique de la série, puisque cette troisième année coïncide avec l'entrée à Poudlard de Nymphadora Tonks dans la maison Poufsouffle. Or, avant de décider de devenir Auror, Tonks était une farceuse de renom, qui aimait piéger ses camarades et professeurs et qui appréciait tout particulièrement de prendre Rusard comme cible.



Tonks peut être, à l'instar de Fynn, un élément perturbateur intéressant à ajouter à vos parties car elle génère passablement de problèmes au corps enseignant par ses farces souvent magistrales. Elle peut tantôt aider le groupe en créant une diversion, tantôt lui attirer des ennuis.

Voici comment vous pouvez introduire Tonks dans votre partie : Lors de l'une des escapades dans les couloirs, il est plus que probable que le groupe tombe sur cette élève de première année. Cette dernière n'apprécie pas du tout le règlement de l'école et prend un malin plaisir à le transgresser, jouant de mauvais tours à Rusard et aux préfets. A l'occasion d'une sortie nocturne dans les couloirs, celle-ci pourra attirer le concierge vers les PJs. Ils pourront alors découvrir la capacité particulière de métamorphomage de Tonks, et accessoirement risquer de récolter une punition à sa place.




11. DE VIEUX ENNEMIS ET UNE VEILLE AMIE - PERIODE 2

La seconde période verra l'arrivée dans le château d'une nouvelle menace. Alors que le Spectre de la Mort semble s'être enfin installé dans les cachots, là où se trouvait le Calice des Immortels une année auparavant, les vampires commenceront leurs recherches dans le château pour mettre la main sur la Larme de Sang.


Les Vampires de Felswing contre ceux de Sangdacier : Les vampires qui se présenteront ne seront pas très nombreux, pour ne pas éveiller les soupçons. Pour la plupart des enfants, ils s'introduiront au compte-goutte dans le château pour tenter de mettre la main sur la Larme de Sang. L'information a été découverte par la mère de Iona quand elle a récupéré sa fille. Grâce à une interrogation poussée et la lecture de ses pensées, les vampires qui suivent Iona ont réussi à déduire que cette pierre particulière contenait le pouvoir qu'ils recherchent. Malheureusement pour Ammanda Felswing, un traître a donné ces informations au groupe de vampires fidèles aux Sangdacier. Les deux groupes de vampires s'affronteront donc dans Poudlard pour mettre la main sur cette pierre.

11.1. ÉLÉMENT DE QUÊTE


11.1.1. L'APPRENTISSAGE DU SORTILÈGE RIDDIKULUS ET LE FAMILIER DE REBECCA

-  **Semaines 19 :** Cette seconde période débute avec l'apprentissage du sortilège Riddikulus lors des cours de Défense contre les Forces du Mal. Ce sortilège est particulièrement important, car il permet de se débarrasser des Épouvantards, des créatures assez communes dans le monde des sorciers. Toutefois, tout ne se passera pas pour le mieux durant ce fameux cours. Bien que la majorité des élèves parviennent à maîtriser le sortilège après quelques essais, Rebecca sera confrontée à une situation pour le moins singulière. Son Épouvantard prendra la forme d'un serpent géant, révélant que sa plus grande peur est celle des serpents – une peur difficile à assumer pour une élève de Serpentard. Humiliée, elle ne parviendra pas à lancer le sortilège. Pire encore, cet événement traumatisant se soldera par une incapacité définitive à apprendre Riddikulus.
-  **Semaine 20 :** Toujours traumatisée par son échec en cours de Défense contre les Forces du Mal, Rebecca prendra une décision radicale. Alors qu'elle s'était choisie un serpent comme familier pour dissimuler sa peur aux autres, elle décidera de l'abandonner dans la Forêt interdite, bien décidée à tirer un trait sur cet épisode douloureux. Dès lors, elle se braquera chaque fois que quelqu'un évoquera le sujet. Son familier réapparaîtra l'année suivante sous la forme d'un familier sauvage (voir Chapitre idoine du Bestiaire)
-  **Semaine 21 :** Rebecca réapparaîtra un jour avec un furet blanc comme nouveau familier, sans fournir la moindre explication.

11.1.2. L'ABSENCE DE CERTAINS ÉLÈVES

-  **Semaines 19 à 21 :** À la suite des événements survenus lors de la première période, quelques familles ont décidé de ne pas renvoyer leurs enfants à Poudlard, jugeant que l'école n'était plus assez sûre. Bien entendu, Dumbledore décidera de partir chez ces familles pour les rassurer et faire revenir ces élèves pour qu'ils puissent continuer leur formation. Parmi les connaissances du groupe, trois élèves de leur année ne reviendront pas après les vacances. Il s'agit de : Hudson Kelly, Johnson Neal, MacMilliam Andy. Étrangement, Andy et Neal sont liés aux événements survenus avec l'Amulette du savoir, et Kelly est un élève réservé qui semble avoir la dérangeante capacité de savoir ce qu'on pense et ce qu'on tente de cacher aux autres. D'autres élèves des années précédentes et même d'années plus élevées seront également absents. Il faudra près de trois semaines pour que Dumbledore parvienne à ramener les parents à la raison et puisse faire revenir les élèves à l'école. Cette période est relativement calme et permettra au groupe de se préparer à affronter le Spectre de la Mort.


11.1.3. LA POTION D'HILARITE


 **Semaine 20 :** Maintenant que le groupe sait quelle est la menace qui plane sur l'école, il est temps pour lui d'intervenir. Quelques recherches à la bibliothèque permettront de trouver le point faible de la créature, mais il ne sera pas simple de s'en débarrasser. Premièrement, celle-ci est intangible, donc les sortilèges classiques ne fonctionnent pas sur elle. Deuxièmement, seule une potion d'hilarité permet de la détruire. Cette potion est une potion de niveau 4, donc assez difficile à appréhender pour le groupe de troisième année. Heureusement pour eux, cette potion ne possède presque que des ingrédients classés comme « Rares », donc peu difficile à se procurer.




4	Potion d'hilarité	Rares	A/P	-40%	Provoque une forte hystérie chez la personne qui la consomme, qui peut durer jusqu'à une journée complète. Effet : -50% à toutes les actions. Effets secondaires : sauts émotionnels et développement de phobies. Durée : 4d6 heures. Remarque : quand elle est mal préparée, les effets peuvent varier d'une folie hystérique à une profonde et inconsolable mélancolie
---	-------------------	-------	-----	------	--


Parmi les ingrédients, on trouve : Eau de source, Feuilles d'Alihotsy, Ailes de Billywig, Épines de Nouveux, Poils de Boursouffles, Poudre de raifort, des rires.

 **Semaine 21 :** Tous les ingrédients sont simples à trouver, sauf les épines de nouveux qui semblent avoir été toutes employées lors d'autres cours. En se renseignant auprès des autres élèves, personne ne semble posséder de ces fameuses épines. En commander prendrait également près de 4 semaines, ce qui est très long compte tenu du temps de préparation. Reste la réserve des potions. Très rapidement cependant, le groupe constatera que la réserve a été dévalisée récemment et que Rogue veille au grain. S'ils s'y rendent, ils auront tout loisir d'entendre Rogue énumérer les punitions qu'il attribuera s'il met la main les responsables. Ne reste plus qu'une option : se rendre là où se déroulent les cours de soins aux créatures magiques, dans l'enclos des Nouveux, pour prélever les épines à la source.

 **Semaine 22-24 :** Les trois semaines qui suivent serviront à la fabrication de la fameuse potion et à sa surveillance, et à élaborer une protection contre le cri de la créature. (Un casque antibruit contre les mandragores pourrait s'avérer utiles par exemple, ou toute autre technique permettant de se protéger contre le son)

11.1.4. NEUTRALISER LE SPECTRE, PAS AUSSI SIMPLE QU'IL N'Y PARAÎT


 **Semaine 25 :** Maintenant que la potion est prête, il est grand temps pour le groupe d'aller neutraliser celui-ci, de percer le mystère que l'entoure et – au passage – de redorer son blason en gagnant quelques points de Maison. Les rumeurs concernant les cauchemars des Serpentards se font de plus en plus précises et le groupe sait désormais que celui-ci se situe proche de la zone des cachots centraux. Comme par hasard, cette zone se trouve être l'une des zones interdites d'accès cette année. Il faudra donc que le groupe fasse preuve d'habileté pour rejoindre le Spectre. Alors que le soir se profile, le groupe arrivera proche de ces cachots pour tomber sur un élève inconscient au sol. Il s'agit de Entwhisle Kevin, un autre Serdaigle qui est connu pour être l'un des meilleurs élèves en potions. Le groupe constatera que celui-ci a une potion d'hilarité serrée dans sa main et qu'il semble avoir tous ses muscles contractés. Même s'il est inconscient, celui-ci semble souffrir. Aucune protection pour ses oreilles n'est visible sur place, ce qui leur fait craindre le pire. Il leur faudra donc l'amener à l'infirmerie, ce qui les fera probablement punir pour la semaine suivante. Un faible prix à payer pour sauver un camarade.

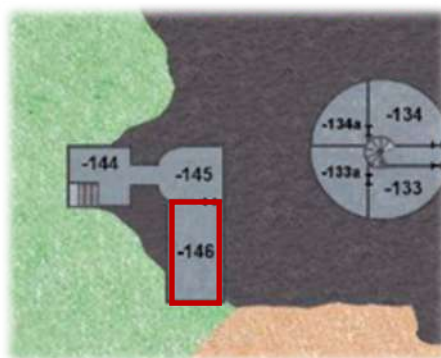
 **Semaine 26 :** Le groupe est puni et passe ses soirées à effectuer diverses corvées. Cette punition sera l'occasion de remarquer les allées et venues d'élèves étranges. Ceux-ci semblent posséder des uniformes de Poudlard, mais soit ceux-ci sont en piteux état, soit ils sont d'un modèle dépassé. Le groupe est maintenant persuadé que des personnes extérieures au château s'y sont introduits pour se faire passer pour des élèves.

La salle de réunion des rivaux et les cuisines : Placer au moins l'un de vos élèves dans les cuisines, sous l'étroite surveillance de Pitt, l'Elfe de maison en chef des cuisines. Il s'agit d'une corvée difficile et éprouvante physiquement, surtout si la punition dure durant une semaine, mais celle-ci possède deux avantages non négligeables.


- 1) **Découverte du passage secret des cuisines** : Comme presque toujours dans Harry Potter JdR, le fait d'être puni permet d'accéder à certains secrets. Cette fois-ci ne diffère pas car être de corvée de cuisine signifie avoir accès aux cuisines. De fait, le passage secret qui y mène sera révélé aux élèves attribués à cette corvée par leur Préfet en chef.
- 2) **Découverte de la salle de réunion des rivaux** : Au bout de deux jours, les elfes de maison seront habitués aux nouveaux venus. Il se plaindront alors que certains élèvent emmène de la vaisselle dans le château sans le ramener en cuisine, les obligeant à se rendre sur place pour la récupérer. Rien de très intéressant jusqu'à ce que les noms de Bulstrode, Montargues et Parkins arrivent dans la discussion. Il s'agit des rivaux du groupe et ceux-ci voudront certainement se rendre utile en allant chercher cette fameuse vaisselle manquante, ce que les elfes apprécieront. Ils leur indiqueront alors la salle en question

11.1.5. LA SALLE SECRETE DES RIVAUX

 **Semaine 25** : Si le groupe a été puni durant cette semaine et a été assigné dans les cuisines, ils ont certainement obtenu l'information sur l'emplacement de la salle secrète des rivaux. Il s'agit d'une pièce désaffectée, difficile d'accès et que le groupe n'a certainement jamais visitée. Celle-ci est atteignable depuis l'extérieur et se situe au sous-sol. Si vous employez les plans du château, il s'agit de la salle -146, visible sur le schéma ci-contre. Celle-ci est fermée à clé mais peut être ouverte avec un jet de serrurerie réussi ou un simple sortilège d'ouverture. Il s'agit d'une petite salle dans laquelle des canapés, étagères et autres éléments de confort ont été installés, comme des tapis, des coussins et bien d'autres encore. Des caisses et des draps blancs qui étaient visiblement entreposés dans la salle avant l'installation du groupe s'y trouvent encore dans le coin gauche de celle-ci, offrant une cachette idéale. De grandes poutres de bois sont visibles au plafond et pourraient être escaladés assez facilement avec un jet d'athlétisme. La salle contient également un chaudron dans lequel des restes de potion se trouvent. Un jet dans la compétence Potion permettra de reconnaître la potion d'hilarité que le groupe a concocté. Diverses cartes du château avec des annotations s'y trouve également ; tout comme la fameuse vaisselle que les elfes de maison recherchent. Les envoyés des cuisines n'ont que peu de temps pour inspecter les lieux, mais une petite visite des lieux pourrait être intéressante par la suite, plus encore s'ils arrivent à se cacher dans celle-ci avant une réunion de leurs rivaux.



11.1.6. LE SECRET DE FYNN - PREMIERE PARTIE

 **Semaine 25** : La recherche des ingrédients interdits début seconde période : cette quête annexe peut être amenée de différentes manières. L'un des personnages peut avoir rejoint Fynn pour un « mentorat » non officiel, Fynn peut tomber sur le groupe « par hasard » au détour d'un couloir, ou simplement aller chercher le groupe ou certains de ses membres pour effectuer son larcin. Le but est de se rendre à la réserve d'ingrédients de Rogue pour y dérober des larmes de phénix. Se faisant, Fynn pourra démontrer ses capacités de conjureur de sorts en levant les protections placées sur la réserve avant de les remplacer une fois son vol effectué. Si le groupe lui demande pour quelle raison il a besoin de ses ingrédients, il se fermera cependant et s'ils insistent, il s'énervera rapidement, expliquant que cela ne les regarde pas.

11.1.7. DES PROBLEMES DANS LE NOMBRE D'ELEVES — LES OBSERVATIONS DE JACK WILKES

Alors que groupe constatera que les cauchemars ont cessés du moins pour eux, Jack fera deux remarques intéressantes. Selon lui, certains Serpentards continuent d'avoir des cauchemars, même si ceux-ci sont moins violents qu'avant. Il fera également remarquer que quelque chose ne joue pas au niveau du nombre d'élèves. Par moment, les groupes se rendant d'une classe à une autre semblent composés de trop d'élèves. Il conclura que c'est certainement parce qu'il n'est ici que depuis une année

seulement. Depuis cette remarque, le groupe constatera qu'effectivement, certains élèves surnuméraires semblent être présents dans les couloirs. Difficile de savoir s'il s'agit d'élèves d'années inférieures ou supérieures, ou si c'est simplement la remarque de Jack qui les induit en erreur.


Remarque sur les élèves surnuméraires : Au départ, seuls deux « élèves supplémentaires » auront été envoyés pour enquêter à Poudlard sur cette fameuse Larme de Sang. Ceux-ci resteront discret, surtout qu'ils n'appartiennent pas au même clan de vampires (pour connaître leurs caractéristiques, se référer aux annexes de ce scénario).

Ceux-ci tenteront de se mêler aux autres élèves et emploieront des sortilèges de camouflage pour passer inaperçu. Pour les personnages possédant le Troisième œil (avantage permettant de voir à travers les illusions), ces « élèves » paraîtront plus âgés et posséderont un teint plus clair que la normale, mais les distinguer dans la masse des autres élèves restera difficile. A partir de ce moment, la règle de l'infraction est légèrement modifiée pour que le groupe puisse tomber sur ces « élèves » quelque peu particuliers.


Adaptation de la règle de l'infraction : Cette seconde période est quelque peu particulière puisqu'il y a un grand nombre d'intervenants qui se trouvent dans les couloirs durant la nuit. Graves continue ses rondes à la recherche de ce qui cause les cauchemars alors que le Spectre de la Mort semble l'éviter pour déambuler sans but dans le château. Des vampires infiltrés à Poudlard sont également présents, tout comme les habituels trublions tels que Fynn et le groupe des antagonistes. Jack n'est également pas en reste de son côté et se baladera aussi la nuit pour tester ses nouveaux sortilèges. En cas d'infraction avérée, faire lancer 1d6 à l'un des joueurs.

Résultats : 1 = ils croisent le professeur Graves, 2 = Ils croisent un ou plusieurs autres élèves (antagonistes, Fynn, Jack, autre...), 3 = le concierge ou le gardien (en extérieur) passe par là, 4 = Ils croisent le Spectre de la Mort (sans confrontation, peur incontrôlée amenant à la fuite), 5 = c'est un professeur ou un préfet. 6 = l'un des vampires infiltrés dans le château

11.1.8. LA SORTIE DU COMA DE KEVIN

 **Semaine 27 :** Le groupe apprendra que Kevin est sorti du coma. Allant le voir, ils pourront apprendre que celui-ci a compris qu'un Spectre de la Mort rôdait dans le château. Afin de remonter les points de sa Maison (très bas à cause du groupe justement), il a décidé de concocter une potion pour s'en débarrasser. Il s'était équipé d'un casque antibruit « emprunté » dans l'une des serres de botanique. Au moment d'entrer dans les salles après avoir effectué les vérifications pour voir si elles étaient protégées, il a constaté la présence d'une brume blanche mais qui semblait sans effet. Puis il a constaté qu'il entendait ce qui l'entourait, signe que son casque antibruit n'était plus là. Puis un hurlement à glacer le sang s'est fait entendre, semblable à celui qu'il entendait dans ses cauchemars en début d'année. Il s'agissait d'un hurlement de Spectre de la Mort, mais la question est de savoir pourquoi Kevin n'est pas mort. Tout ce qu'il se rappelle au moment de sombrer dans l'inconscience est une lueur rouge étincelante provenant du caveau. Très peu motivé à retourner affronter le spectre, Kevin donnera ses trois potions d'Hilarité au groupe, assurant qu'elles ont été dument vérifiées.

11.1.9. CONFRONTATION AVEC LES VAMPIRES

 **Semaine 27 :** La punition finie, il est fort à parier que le groupe veuille suivre ces élèves. Cela n'a rien de très compliqué puisque, dès que le soleil se couche, ceux-ci déambulent librement dans le château. La présence de brume indiquera rapidement et clairement leur réelle nature de vampire au groupe. Le groupe pourra alors les suivre dans le château et ils arriveront inévitablement au niveau des cachots, où Kevin a été retrouvé. C'est alors qu'ils tomberont sur Rebecca et son groupe, en plein combat contre deux autres « élèves ». Le groupe peut alors décider d'intervenir pour aider Rebecca (ce qui aura pour effet de la rendre folle de rage une fois la confrontation terminée) ou de la laisser combattre entre deux feux. Dans ce second cas, un professeur interviendra pour séparer les deux groupes (permettant aux vampires de s'échapper) et réprimandera le groupe pour ne pas avoir aidé Rebecca, ce qui vaudra des points en moins au groupe.



Semaine 28 : Une annonce est faite dans la Grande salle lors du dîner pour annoncer que les salles interdites du Cachot seront désormais gardées nuit et jour jusqu'à nouvel avis, et que ceux et celles qui s'en approcheront seront renvoyés de Poudlard sur le champ. Le Professeur Dumbledore fera également une annonce que des personnes extérieures se sont introduites dans l'enceinte du château. Celles-ci ne représentent pas une menace, mais tout élève constatant la présence suspecte d'un autre élève qui ne lui semble pas appartenir à Poudlard devra l'annoncer aux professeurs. Le reste de la semaine se passera dans une ambiance particulière, chaque élève scrutant son voisin de manière à déterminer s'il s'agit d'un ennemi ou non.

11.1.10. LE VÉRITABLE VISAGE DU PROFESSEUR GRAVES



Semaine 29 : Le groupe apercevra Rebecca quitter l'enceinte de l'école pour se rendre en direction du terrain de Quidditch. Étrangement, il s'agit du seul jour de la semaine où les entraînements n'ont pas lieu, et Rebecca n'est pas connue pour être une grande fan de ce sport. En observant le terrain dans la pénombre du jour en train de se coucher, le groupe aura également l'impression qu'une étrange lueur blanche émane de celui-ci. Suivre Rebecca ne sera pas bien compliqué. Même si le chemin pour se rendre au terrain est assez à découvert, la Serpentard n'a pas l'air de s'intéresser à ce qui l'entoure. Au contraire, elle semble concentrée sur un objet qu'elle tient entre les mains et qu'elle pointe de temps à autre devant elle, comme pour s'assurer de la direction à prendre. Elle ne déviara pas du chemin menant au terrain, même si elle fera plusieurs arrêts pour s'assurer de la direction en s'y rendant. Il faudra une dizaine de minutes en tout pour que le groupe rejoigne le terrain pour tomber sur le Professeur Graves, qui semblera apparaître devant eux comme par magie :

— **Graves :** Encore vous ? Que faites-vous ici ?

Voyant des volutes de brume se former au sol et se diriger en direction de Rebecca, Graves se ravisera

— **Graves :** Pas de temps pour les explications, on dirait que mon petit piège a fonctionné. Cependant, je ne m'attendais pas à ce qu'il attire ce genre de créatures. Logique mais décevant. Je vais devoir me repencher sur mes calculs.

Se retournant vers le groupe, il ajoutera :

— **Graves :** Il est temps de mettre vos connaissances en pratique pour sauver votre amie. Ces créatures sont des Gytrash, une sorte de spectre de chien particulièrement agressif. Vous maîtrisez le sortilège de lumière ? Forme classique et extrême ? Alors ça devrait aller. Ah, et essayez de ne pas mourir, vous n'imaginez pas la quantité de formulaires à remplir en cas de mort d'élève dans l'enceinte du château.

Gytrash : Les Gytrash et leurs capacités sont décrits dans le « Bestiaire des Animaux Fantastiques ». Prévoir 1 Gytrash par participant au combat + 1 Alpha qui attaquera Graves.

Une fois que le groupe se sera débarrassé des créatures, Graves se rendra en direction du centre du terrain pour y récupérer une sorte de cristal. Rebecca est allongée au sol, inconsciente mais ne souffrant que de quelques blessures légères. Lançant le sortilège d'attelle, Graves se retournera vers le groupe.

— **Graves :** Idiote, qu'est-ce qui lui a pris de toucher mon installation. On ne vous apprend donc rien dans cette école ? Heureusement, vous savez au moins vous servir de vos baguettes, tout n'est peut-être pas perdu pour vous.

Alors que le Professeur parle, la brume se sera épaissie autour du groupe. Même pour un soir d'hiver, cette situation est préoccupante.

A travers la brume : Si on personnage possède l'avantage « troisième œil » lui permettant de voir à travers les illusions, il verra approcher ce qui semble être un être humain, un homme pour être exact. Cheveux blancs, yeux à la pupille jaune, il est habillé de vêtements noirs en assez mauvais état, il sortira sa baguette de sous sa tunique.

Une sorte de carillon semblera provenir de Graves, qui sortira deux billes d'acier de sa poche. Celles-ci se mettront à tourner rapidement dans sa main en continuant à carillonner. Le groupe l'entendra chuchoter « Hominium revelo »

— Graves : *On dirait que mon piège à finalement mieux fonctionné que je ne l'espérais*

Pointant sa baguette en direction de la brume, il lancera le sortilège de vent

— Graves : *Ventus maxima*

Un vent violent se lèvera, chassant la neige et la brume pour révéler celui qui s'y cachait. Comme le groupe s'en doute, il s'agit d'un vampire. Celui-ci regardera autour de lui avant de sourire et de dévoiler ses canines proéminentes. S'en suivra un duel entre lui et Graves qui obligera le groupe à se mettre à l'abri. Comme celui-ci pourra vite le constater, Graves maîtrise cet art à la perfection et son adversaire perdra rapidement le sourire sous ses assauts. Finalement, un Stupéfix viendra frapper le vampire en le projetant en arrière. Avant qu'il ne touche le sol, Graves le stoppera en le faisant léviter.

— Graves : *Et maintenant les réponses.*

Arrivé devant lui, Graves se placera devant le vampire pour le regarder dans les yeux. Le groupe pourra alors constater l'expression de haine sur le visage du professeur, ce qui les dissuadera d'intervenir. Pointant sa baguette en direction du vampire, Graves lancera le sortilège de Legilimancie

— Graves : *Legilimens*

Les yeux du vampire se voileront alors et Graves marmonnera des questions. Même si le groupe n'entendra pas tout, il saisira quelques phrases du genre « non, ce n'est pas ça qui m'intéresse », « je me moque de Sangdacier, il n'a aucune importance », « Felswing, voilà qui est plus intéressant ». Finalement, Graves s'arrêtera de marmonner pour s'exclamer :

— Graves : *Une Larme de Sang, mais bien sûr, ça ne pouvait être que ça !*

Il relâchera son emprise sur le vampire, qui s'écroulera au sol. Grave sortira alors son petit calepin noir pour y noter rapidement quelques informations obscures tout en monologuant, le vampire visiblement oublié. Tout en faisant quelques pas en direction du château, il se parlera à lui-même :

— Graves : *Bien entendu, ça explique tout, mais où est cette Larme et à qui est-elle liée ? Et pourquoi ne l'ai-je pas repérée plus tôt ? Une protection ? Bien sûr, mais de quelle nature ? Je dois retourner dans mon bureau, il me faut mettre de l'ordre dans tout ça et... ah oui j'oubliais.*

Se retournant en direction de vampire, il lâchera d'une voix grave qui sonnera comme une sentence :

— Graves : *Tu ne me sers plus à rien, semi-être. Il est temps pour toi de mettre un second pied de l'autre côté du voile.*

Une vision qui se réalise : si on personnage est doté de l'avantage « vrai voyant », il ressentira une impression de déjà-vu. Pour être plus précis, une impression de déjà vécu. Cette scène, qu'il a déjà vécue de nombreuses fois lors des cauchemars, est sur le point de se réaliser et cela le tétanisera totalement.

Levant sa baguette trop rapidement pour que quelqu'un puisse intervenir, Graves lancera le sortilège de feu en formule extrême.

Graves : Incendio maxima !


Un jet de flammes violent viendra frapper de plein fouet le vampire, qui prendra feu presque instantanément en poussant un hurlement aigu. Il ne faudra que quelques secondes pour qu'il ne reste rien de lui, des cendres voletant dans l'air et retombant telle de la neige sur le sol. La violence de la scène, surtout pour des enfants de 13 ans, nécessitera un jet de POUvoirx2 pour ne pas être en état de choc pour la semaine qui vient. Se retournant vers le groupe choqué, Graves lancera :

Graves : Une excellente chose de faite. Mais j'oubliais, excellent travail avec les Gytrash. J'offre 15 points supplémentaires pour chacun à la Maison Serdaigle. Maintenant, regagnez vos dortoirs, et que je ne vous revoie pas à traîner dans les couloirs.

Puis Graves abandonnera les élèves au milieu du terrain de Quidditch. Quelques secondes plus tard, Jack sortira de derrière l'une des tentures pour aider le groupe qui, blessé, choqué, aura bien besoin de son aide pour regagner le château. Il ramassera la baguette du vampire, une bague, ainsi qu'un parchemin tombé au sol.

Il faudra quelques jours à l'infirmerie pour que le groupe et Rebecca ne se remette et puisse reprendre les cours.

11.1.11. EN ETAT DE CHOC...

 **Semaines 30 et 31 :** Même s'ils sont parvenus à s'en sortir, le groupe devra passer une bonne semaine à l'infirmerie, où Pomfresh diagnostiquera un état de choc. Le groupe passera cette semaine alité, de même que Rebecca, et aura l'impression d'être entouré de coton. Ils auront alors vaguement conscience que d'autres personnes viennent leur rendre visite et que des professeurs viennent également les voir, mais sans réellement réussir à se remémorer l'ordre des jours et des visites. Puis la seconde semaine, le groupe reprendra petit à petit conscience de ce qui l'entoure. Un matin, lors de leur réveil, ils constateront que Rebecca n'est plus là et que Dumbledore est assis sur une chaise en train de grignoter des friandises amenées par les camarades du groupe. Voyant que ceux-ci émergent, il se lèvera :

Dumbledore : Pardonnez mon impolitesse mais je n'ai jamais pu résister à ce genre de douceurs. Je crains cependant que vos estomacs ne crient grâce bien avant de parvenir à digérer tout ce que vos camarades vous ont apporté. S'il vous fallait une preuve que les vilains rumeurs qui couraient sur vous étaient infondées, je crois que cette pyramide de sucre suffirait à vous convaincre.

Suivant le regard du groupe en direction du lit de Rebecca, il ajoutera

Dumbledore : Mademoiselle Bulstrode se porte mieux, du moins aussi bien qu'elle est susceptible de se porter dans la situation dans laquelle elle se trouve. Oh, je sais que vous ne la portez pas dans votre cœur et qu'elle n'a rien fait pour mériter votre amitié, mais sachez qu'elle n'a pas eu une enfance facile et qu'elle ne peut compter que sur elle-même pour s'en sortir à présent. Nombre sont ceux qui lui ont proposé de l'aide, mais elle est si fière qu'elle ne peut accepter. J'espère sincèrement qu'elle finira par trouver ce dont elle a besoin et qu'elle se rende compte qu'au final, cette chose est loin d'être ce dont elle pense avoir besoin...

Laissant cette phrase énigmatique en suspens, il enchaînera de manière plus sérieuse :

Dumbledore : Je sais que ce que vous avez vécu vous a profondément marqué, même si vous ne le ressentez plus à présent. Sachez que c'est encore là, au fond de vous, et que cela peut refaire surface à tout moment. Il faudra vous y préparer, arriver à stopper la panique avant qu'elle n'emporte votre capacité à réfléchir, mais je gage que vous y parviendrez. Ce qu'a fait le professeur Graves est... inqualifiable, tout simplement. Il voue une haine sans borne aux Vampires et à toutes les autres créatures non-humaines qui ont lutté contre Voldemort. Sa fille Hope a été tuée par un Vampire et, depuis, il s'applique à les exterminer jusqu'au dernier. Malheureusement, le droit magique n'octroie pas le même genre de privilège aux Vampires qu'aux autres Sorciers et, même si la chasse aux Vampires fut interdite, les Sorciers sont en droit de les tuer s'ils représentent une menace. Je n'essaie pas de défendre ce qu'il a fait, mais simplement de vous faire comprendre les raisons de son acte. La notion de Bien et de Mal varie d'un être à l'autre. Si vous parvenez à comprendre ce fait, alors vous sortirez grandis de cet événement. Sinon, vous aurez réellement tout perdu cette nuit-là.

Piochant une dernière sucrerie dans le tas déjà bien entamé, il ajoutera.



- *Dumbledore* : Demain débutent les vacances de Pâques. Je me doute que vous avez très envie de retrouver le réconfort de votre famille (du moins pour certains) mais j'aimerais que vous profitiez de rester à Poudlard durant ces deux semaines. J'aimerais vous aider à surmonter ces difficultés en vous donnant quelques cours particuliers. J'ai la conviction, et c'est aussi celle de notre amie commune, que certaines compétences particulières pourraient s'avérer utiles pour la suite de votre scolarité.

Se levant, il s'arrêtera sur le pas de la porte pour lancer

- *Dumbledore* : Ah mais j'allais oublier. Un message des plus étranges m'est parvenu tôt ce matin. Que disait-il déjà ? « L'aigle aux yeux d'or déploie ses ailes sur les cimes du château. N'ayez crainte de la brume qui rôde, car la lumière brille à nouveau en ces lieux ». Étrange message s'il en est, vous ne trouvez pas ?

11.1.12. CE QUE FAIT JACK DURANT CETTE PERIODE

Jack continue ses cours et tous les enseignants s'extasient sur les progrès qu'il fait et la vitesse à laquelle il apprend. En plus des cours classiques, Jack suit des cours particuliers et ne semble jamais fatigué, il dévore tous les ouvrages qui lui tombent sous la main avec voracité. A côté de cela, Jack suit également Rebecca et ses sbires, à qui il ne cesse de chercher des noises. Ayant découvert qu'il apprenait les sortilèges bien plus rapidement en les subissant qu'en les travaillant, il n'est pas rare que des altercations entre lui et l'un des membres du groupe ne dégénèrent et qu'il finisse à l'infirmerie. Cependant, son éventail de sortilèges, surtout en Mauvais Sorts, grandit en conséquence.

Si l'un des membres du groupe se retrouve à l'infirmerie, il y a presque 50% de chance qu'il s'y trouve également. Dans le cas contraire, madame Pomfresh parlera de lui en disant « qu'aucun élève à sa connaissance n'a fait autant de séjours chez elle en un si court laps de temps depuis qu'elle travaille à Poudlard ».

Les quelques interactions du groupe avec Jack et les cours en commun se passent bien, et celui-ci est venu à l'apprécier pour ce qui est, un élève un peu bourru qui aime chercher l'embrouille, mais qui n'hésite pas à rendre service aux autres.



Semaine 24 : L'altercation à Pré-au-lard : Si le groupe se trouve à Pré-au-lard durant le week-end de cette semaine, ils pourront tomber sur l'une de ses fameuses altercations entre Jack et le groupe des rivaux. Alors qu'ils reviennent de faire leurs achats, ils verront Larse se faufiler de manière sournoise entre les maisons pour se rendre en direction de la Cabane hurlante. Mais au lieu de se diriger vers elle, il obliquera à droite pour arriver à une sorte de petit parc entouré de murs en pierre sèches caractéristiques de ce village. Il ne sera pas très difficile de se cacher et de le suivre. Ils tomberont alors sur Rebecca et son groupe en pleine discussion avec Jack.

- *Rebecca* : Alors Jack ? Encore une fois seul contre tous ? Peut-on savoir pourquoi tu nous suivais, cette fois ?
- *Jack* : Comme toujours, pour essayer de déterminer la source de l'odeur pestilentielle qui règne ici. Mais je crois que j'ai trouvé.
- *Larse* : Comme oses-tu !
- *Jack* : Oh mais, voici le furet de Becky, Larse le suintant, l'anguille de Serpentard ! Alors ? toujours en train de te cacher ? On a peur de la lumière ?
- *Larse* : Tu vas le regretter !
- *Jack* : Des menaces, toujours des menaces, Larse, mais pour passer aux actes, il n'y a plus personne. (Écartant les bras). Je suis à ta merci, ô grand Larse. Mais c'est vrai... (lui tournant le dos) tu n'attaques jamais par devant.
- *Rebecca* : Suffit Larse ! n'entre pas dans son jeu, c'est ce qu'il veut. Plantons-le ici, c'est tout ce qu'il mérite. Nous avons mieux à faire.

S'éloignant, Rebecca fera signe à son groupe de la suivre.

- *Jack* : Mieux à faire que de passer du bon temps avec ce très cher Jack ? Comme par exemple fureter dans le château à la recherche de fantômes ? Ou plutôt devrais-je dire, à la recherche des Spectres de ton passé ?
- *Rebecca* : (se retournant en empoignant sa baguette) Qu'as-tu dit ?
- *Jack* : Oooh, ne dirait-on pas que j'ai réussi à attirer ton attention ? Tu sais que Graves est au courant pour ce qui se trouve dans le couloir interdit et qu'il sait aussi que tu le recherches. Il joue avec toi, pauvre folle. Il ne te laissera jamais l'atteindre, ni le détruire.
- *Rebecca* : Ça suffit, tais-toi !
- *Jack* : Je ne sais pas ce que tu cherches à faire, ou ce que tu cherches tout court, mais si c'est dans mes moyens, alors je mettrai la main dessus avant vous, juste parce que ça me permettra de voir palpiter cette petite veine à ton front. Ça te va si bien !
- *Rebecca* : LA FEMRE ! LEVICORPUS !



Faisait léviter Jack dans les airs, Rebecca sera en proie à une crise de colère comme le groupe l'a rarement vu. C'est cependant le bon moyen de lancer un petit combat entre le groupe et les rivaux. A la suite de celui-ci, le groupe apprendra la méthode que Jack emploie pour apprendre des sorts.

11.2. POINTS DES QUATRE MAISONS DURANT LA DEUXIEME PERIODE :

Durant cette seconde période, les Serpentards perdront par mal de leur avance à cause des nombreuses escapades de Rebecca et de ses acolytes. Voilà quels seront les résultats à la fin de la deuxième période :



12. LES VACANCES DE PAQUES – COURS PARTICULIERS AVEC DUMBLEDORE

Les vacances de Pâques verront beau nombre d'élèves quitter Poudlard pour rentrer chez eux. Le groupe a cependant tout intérêt à rester à l'école pour y suivre les cours de Dumbledore. Ceux-ci seront donnés dans le bureau de ce dernier et permettront d'apprendre les bases de l'Occlumanie afin de renforcer leurs esprits. Ces cours seront également l'occasion de mieux apprendre à connaître le Gryffondor Hudson Kelly. Ce dernier semble rôder autour du groupe tout en le fuyant sans cesse. A l'occasion de ce cours, le groupe apprendra qu'il est lui-même Legilimens, et donc capable de lire dans les pensées de ceux et celles qui l'entourent. Actuellement cependant, il ne maîtrise pas ses pouvoirs.

Legilimens et Occlumens : Si d'autres personnages sont Legilimens et Occlumens dans le groupe, ce sera l'occasion parfaite pour gagner de l'expérience dans ces compétences. Au bout des deux semaines, chaque personnage gagne 2d6+3 points dans les compétences possédées

A la fin de cette période de cours intensifs sous l'égide d'un maître en la matière, le groupe gagnera la compétence Occlumanie à 10+2d6+3% de maîtrise, avec un degré de maîtrise maximal de 80%. Au moment de quitter le bureau du professeur Dumbledore, passablement fatigués par les cours intensifs proposés, celui-ci retiendra le groupe en laissant partir Kelly Hudson. Il attendra que la porte du bureau se referme pour lancer :

— *Dumbledore :* Vous savez, même si le monde semble plus sûr depuis la fin de la guerre, les forces du Mal qui avaient agi en plein jour n'ont pas disparu du jour au lendemain à la chute du Seigneur des Ténèbres. Ceci peut effrayer plus d'un Sorcier, mais il ne faut pas oublier que là où les ténèbres semblent s'étendre, il y aura toujours une lumière pour les dissiper.

Allant s'asseoir à son bureau, il fera signe au groupe qu'il peut disposer.

— *Dumbledore :* Une dernière chose les enfants, quand la solution à un problème me semble « intangible » (Dumbledore insiste sur ce terme), j'aime prendre du recul et lire un bon livre pour me détendre. Tenez, pas plus tard que la semaine dernière, je lisais l'excellent livre « Une anthologie des monstres pour enfants » de Norbert Dragonneau. Je crois d'ailleurs que c'est monsieur Entwistle Kevin qui me l'avait emprunté. Alité comme il l'est, je pense qu'un peu de visite lui ferait le plus grand bien. Je suis certain qu'il acceptera de vous prêter cet excellent ouvrage si vous lui demandez gentiment

13. LA LARME DE SANG ET LE SPECTRE DE LA MORT : PERIODE 3

Le troisième période verra l'aboutissement de la lutte contre le Spectre de la Mort. Désormais en possession de la potion d'Hilarité et des casques anti-bruit, il ne reste plus au groupe qu'à trouver un moyen de faire boire la potion au Spectre. La dernière phrase de Dumbledore est clairement un indice pour se débarrasser du Spectre, mais encore faut-il la comprendre. L'emploi du mot intangible est clairement en rapport avec la capacité du Spectre et le livre doit contenir les informations nécessaires pour le vaincre.

13.1. ÉLÉMENT DE QUÊTE


13.1.1. JACK ET LA RECHERCHE DE SON PASSE OUBLIE


Maintenant que Jack possède un arsenal de sortilèges qui lui permet de se débrouiller plus ou moins correctement. Il va se mettre à rechercher un moyen de retrouver la mémoire qu'il a perdu. Depuis qu'il a développé ses pouvoirs magiques, il sait que quelque chose lui manque, une information importante mais pas moyen de mettre le doigt dessus. Celle-ci lui reste inaccessible et le rend presque fou à mesure qu'il cherche à s'en rappeler.

Il commencera par tenter de fabriquer des potions de mémoire qui, même si elles sont de bonne qualité – n'y changeront rien. Il tentera ensuite de fabriquer d'autres potions, plus puissantes et plus dangereuses. Pour ce faire, il se rendra dans la réserve de la bibliothèque pour consulter certains ouvrages interdits, volera des ingrédients et des potions dans la réserve personnelle de Rogue et disparaîtra parfois durant des jours pour mener à bien ses expériences qui resteront, malheureusement pour lui, infructueuses. Seuls certaines bribes de souvenir lui reviendront mais rien de très important. Il s'agira principalement de flashes plutôt que de réels souvenirs, un peu comme des images de son enfance, sa rencontre avec un Abraxan, son premier match de Quidditch mais aussi des moments plus sombres. La mort de son familier et quelques sensations, souvenirs d'émotions qui lui faisaient pressentir un danger.

Peu importe ce dont il se souvient, il notera tout dans un grand journal, dans les moindres détails, afin de retracer son passé. Ses souvenirs et certaines images sont retranscrites avec beaucoup de soin et de nombreuses notes dans les marges tentent de faire le lien entre eux, voire de donner une chronologie au tout. Si le groupe interagit avec lui, il est fort possible qu'ils voient ce fameux journal ou qu'ils tombent sur des notes traitant du passé de Jack sans savoir à quoi cela se rapporte.

13.1.2. LE LIVRE DE DRAGONNEAU ET LE BRASIER NOIR – LE SECRET DE FYNN PARTIE 2

 **Semaine 34 :** En retournant voir Kevin, le groupe apprendra que ce dernier n'a plus le livre mais qu'il l'a prêté à Su Li. Le temps de retrouver Su, celle-ci indiquera qu'elle a donné le livre à Fynn. Fynn quant à lui sera assez difficile à trouver. Étonnement discret, le groupe mettra toute la semaine avant de pouvoir le coincer. C'est à ce moment-là que le groupe apprendra qu'il se trouve au niveau du Spectre de la Mort. Se rendant sur place, le groupe tombera sur Jack, qui semble faire le guet. En voyant arriver le groupe, il rangera sa baguette et fera signe au groupe de se boucher les oreilles (si ce n'est pas déjà fait) à l'aide des casques de protection. Par des gestes, il leur fera comprendre d'attendre quelques instants. Puis Fynn sortira du brasier pourpre bloquant de la zone interdite comme si de rien n'était, marquant un temps d'arrêt devant le groupe avant de hausser les épaules. Il donnera quelque chose à Jack avant d'inviter le groupe à le suivre dans une autre salle désaffectée. S'il a déjà effectué la première partie de la quête optionnelle « le secret de Fynn », le groupe commencera à se poser des questions sur ce que fait ce dernier.

 **Fynn :** Nous n'avons pas beaucoup de temps avant qu'ils ne découvrent ce que j'ai fait, aussi je ne vais pas tourner autour du pot pour une fois. Peu importe ce que vous avez l'intention de faire ou de ne pas faire, oubliez ça pour le moment, laissez les choses se tasser.

Entendant des voix et une course précipitée dans le couloir, Fynn se lèvera pour surveiller le couloir. Hochant la tête d'un air satisfait.


— *Fynn* : Dans quelques secondes, nous allons avoir une ouverture pour regagner notre salle commune. Il faudra être rapide. Non, pas de questions, pas maintenant. Tenez, prenez ce livre, je crois que c'est ça que vous vouliez. Pour le reste, retrouvez-moi dans la salle sur demande ce samedi (si la salle sur demande n'est pas encore découverte, il indiquera la salle la plus proche devant laquelle se retrouver)

Une grande explosion puis des cris et un vacarme d'enfer se fera ensuite entendre

— *Fynn* : C'est le moment, courez aussi vite que vous le pouvez !

Une fois que la poursuite contre les préfets, Rusard et quelques autres enseignants est terminée, à l'abri dans leur salle commune, le groupe pourra alors contempler le livre de Dragonneau. Le livre ne paye pas de mine. Petit, usé, avec des illustrations pour enfants. Il contient des informations sur certaines créatures magiques qui peuplent le monde des Sorciers.

13.1.3. UNE BIEN ÉTRANGE SALLE ET QUELQUES REPONSES

 *Semaine 35* : La semaine 35 sera assez chargée au niveau des devoirs, comme si les enseignants savaient que certains s'étaient approchés du lieu interdit et qu'ils désiraient empêcher que cela se reproduise (ce qui est exactement le cas d'ailleurs). Le weekend aura également lieu le match de Quidditch entre Serdaigle et Serpentard avec entraînement le samedi après-midi et match le dimanche, de quoi occuper les participants de ce sport. Le groupe aura à peine le temps de lire l'ouvrage durant le peu de temps libre qu'il leur restera. Voici ce qu'ils apprendront : Écrit sous forme de comptines, voire même de petites fables, ce livre parle effectivement du combat d'un Sorcier contre un terrible Spectre, incarnation de la mort. Ce dernier emploie un leurre sur lequel le Spectre s'acharne avant de le vaincre par le rire au moment opportun, alors que le Spectre ouvre grand la bouche pour hurler sa haine sur le Sorcier, déversant la joie dans sa gueule béante. Vaincre le Spectre de la Mort sera donc une question de timing. Il faudra que quelqu'un l'occupe le moment qu'un autre puisse lui verser la potion dans la bouche une fois qu'il hurle pour tuer sa victime. Ne reste plus qu'à rejoindre Fynn devant la salle sur demande. La lecture de ce livre rapporte 1% point en Soins des créatures magiques et 1% en Mythes et légendes des Sorciers (S).

La Salle sur Demande : Il est probable que la salle sur demande ait été découverte à ce point de leur scolarité ; mais si ce n'est pas le cas, faire apparaître Fynn par magie au milieu du couloir. Celui-ci expliquera alors le fonctionnement de la salle et s'étonnera que le groupe ne l'ait pas encore découverte après toutes les explorations effectuées dans le château.

Entrant dans la salle qui se présente sous la forme d'une grande pièce aux canapés confortables, où brûle un feu de bois et où de grandes tentures couvrent les murs, le groupe se sentira immédiatement bien. Une table avec des assiettes couvertes de nourriture et de boissons est également présente pour compléter le caractère douillet de la salle. Fynn invitera le groupe à prendre place.

— *Fynn* : Avant de vous expliquer la raison de ma présence, enfin, de notre présence près de cette salle, j'aimerais savoir ce qui vous a pris de vous y rendre..

— *Groupe* : Nous voulions trouver ce livre et nous avons appris que c'était toi qui l'avais.

Sortant quatre potion d'Hilarité de sa poche, il les déposera sur la table. Les fioles sont assez reconnaissables pour que le groupe se rende compte qu'elles leur appartiennent.

— *Fynn* : Ne cherchez pas, ce sont vos potions, j'ai profité de notre entrevue rapide la semaine dernière pour vous les subtiliser et les tester. Alors récapitulons : un livre contenant des informations sur les Spectres de la Mort, des casques anti-bruit « empruntés » dans l'une des serres de botanique et des potions d'Hilarité. Je crois que nous savons tous quoi en conclure, mais la question est "pourquoi".

— *Le groupe* : Explique ses raisons

— *Fynn* : Je vois. Mais vous avez commis deux erreurs. La première était de ne pas prendre en considération le brasier pourpre. Cette protection, ce n'est pas de la magie de pacotille. Quiconque met un pied dans celui-ci se verra immédiatement calciné. Je ne comprends toujours pas comment Dumbledore a autorisé une telle protection dans une école, mais j'imagine que c'est du fait de cette fouine de Graves.

— *Le groupe* : Cette fouine ?



- *Fynn* : Et je pèse mes mots, ce type est une Langue-de-Plomb, un Légilimens médiocre mais tout de même suffisamment puissant pour tirer des informations des esprits simples et effrayés à la manière d'un Éruptif en pleine charge. Et plus que tout, c'est un fanatique de sang-pur qui hait les créatures non-humaines plus que tout depuis la mort de sa fille.
- *Le groupe* : Tu sembles bien le connaître
- *Fynn* : J'ai fait mes recherches. Mais parlons de votre seconde erreur. Vous n'avez pas pris garde à être suffisamment discrets et vous avez été suivis.
- *Le groupe* : Suivis ? par qui ?
- *Fynn* : Une vieille amie, du genre disparue de Poudlard depuis le début de cette année.
- *Le groupe* : Iona ? Iona est de retour à Poudlard ?
- *Fynn* : Et elle sait exactement où se trouve le Spectre désormais, et aussi qu'il existe un moyen de traverser le brasier pourpre. Peu importe ce que vous décidez de faire, tout va se bousculer dans les jours à venir. Mais nous bénéficions d'un petit sursis. Comme vous l'avez remarqué cette semaine, nos très chers enseignants ont décidé de nous serrer la vis, si vous me passez cette expression moldue. Ces prochaines semaines risquent d'être rudes et les préfets n'auront de cesse de quadriller le secteur. Il n'y a que peu de chances pour que l'attaque se déclenche avant plusieurs jours.

S'enfonçant dans le fauteuil, Fynn conclura :

- *Fynn* : Voilà, vous savez tout, enfin presque. Concernant ma présence en ces lieux, je ne peux que vous dire que je prépare quelque chose et qu'il me fallait un ingrédient un peu particulier. Je ne pensais pas pouvoir le trouver avant la fin de ma scolarité, mais le destin en a voulu autrement. J'ai maintenant tout ce qu'il me faut aussi je ne pense pas revenir à Poudlard l'année prochaine.

Posant une fiole sur la table dans laquelle tourne un liquide argenté dont les circonvolutions semblent former une silhouette spectrale, il s'expliquera :

- *Fynn* : Pour cette potion, il me fallait un hurlement de Spectre de la Mort, autant vous dire que je me suis jeté à l'eau, enfin au feu, dès que j'ai appris que Poudlard en hébergeait un. Pour la suite ça ne regarde que moi.

Marquant un temps d'arrêt, Fynn ajoutera comme à contrecœur

- *Fynn* : Concernant Jack...

Il marquera un temps d'arrêt de plusieurs secondes avant de reprendre

- *Fynn* : Jack est quelqu'un de particulier, mais j'imagine que vous vous en êtes rendu compte. J'avais besoin de son aide pour entrer dans ce brasier pourpre sans être brûlé vif. Ne me demandez pas par quel miracle, mais il a réussi à subtiliser une potion de protection contre les flammes pourpres dans la réserve personnelle de Graves. Jack est... je le sens pas, à vrai dire. Il apprend trop vite. A ce stade, ce n'est même plus de l'apprentissage. D'après lui, il a perdu une partie de sa mémoire lors de son enfance. J'ai presque l'impression qu'il se souvient des sortilèges qu'on lui enseigne, pas qu'il les apprend. C'est... perturbant, et je n'arrive pas à le cerner. C'est un chic type, n'allez pas me faire dire le contraire, mais j'ai un étrange pressentiment par moment.


Si le groupe demande ce que Jack a eu en contrepartie, Fynn ajoutera simplement :

- *Fynn* : J'ai promis de ne rien dire et je ne reviendrai pas sur ma promesse. J'ai beaucoup de défauts, mais je ne trahis jamais une promesse faite à quelqu'un. Vous deviez partir maintenant, Il semblerait d'Horifica ait eu vent de votre absence et qu'elle cherche à vous mettre la main dessus.


13.1.4. QUAND POU DLARD SE CHANGE EN PRISON POUR LES ELEVES

- 🕒 *Semaine 36* : Cette semaine est à la fois très intense et fatigante pour le groupe. Non seulement les devoirs sont-ils très nombreux, mais en plus la préparation du tournoi de duels occupera-t-il bon nombre d'heures libres malheureusement déjà rares. Comme Fynn l'avait annoncé, cette semaine sera simplement infernale et il est fort à parier que le groupe finisse sur les rotules une fois le week-end arrivé. Le samedi verra se dérouler le fameux tournoi, qui laissera le groupe épuisé une fois terminé. Comme le groupe le remarquera rapidement, les préfets veillent au grain et les patrouilles sont nombreuses dans le château, empêchant toute sortie une fois les cours terminés.



 **Semaine 37 :** Peu reposé par rapport à la semaine précédente, celle-ci s'annonce également compliquée pour le groupe et pour une simple et bonne raison. Les résultats des duels ont mis Serdaigle et Serpentard pratiquement à égalité au niveau de points de Maison et le dernier match de Quidditch qui se déroule ce samedi est entre ces deux Maisons. Celui qui remporte celui-ci aura donc la quasi-certitude de remporter le tournoi des Quatre Maisons. Autant dire que toute l'école ne parle plus que de ce match et que les entraînements risquent d'être très intenses. Pour les élèves participant aux matchs, les devoirs seront allégés, mais pour les autres, les Professeurs feront tout pour que les tensions entre Serpentards et Serdaigles n'éclatent pas en bagarre. Malgré tout, plusieurs altercations – également dues à la tension intense qui règne dans le château – auront inévitablement lieu durant cette semaine, laissant les préfets et enseignants sur les nerfs.

13.1.5. LE SECRET DE FYNN – PARTIE 3


 **Semaine 38 :** Alors que l'étau de sécurité se desserre autour des élèves, il est fort à parier que le groupe se retrouve dans les couloirs une fois la nuit tombée. Ce sera le moment idéal pour faire intervenir la dernière partie des secrets de Fynn (pour cette année du moins). Au détour d'un couloir, le groupe entendra des conversations chuchotées, provenant d'une salle de cours désaffectée. Suivant ceux-ci, ils tomberont sur une scène cocasse : Fynn est en pleine conversation avec Horrifica. Serait-il possible que ceux-ci soient en couple ? Rien de moins probable qu'une préfète de Serpentard et une canaille du genre de Fynn, mais ne sait-on jamais. Écoutant les conversations, le groupe déchantera rapidement :

- **Fynn :** Tu as ce que je t'ai demandé ?
- **Horrifica :** Ca n'a pas été facile. Mais, par Merlin, que vas-tu faire de Cendres d'Inferi ?
- **Fynn :** Ca, c'est moi que ça regarde ; il n'a jamais été question que je partage ces informations avec toi, seulement que je récupère un certain document dans le bureau de Dumbledore.
- **Horrifica :** Et tu l'as ?
- **Fynn :** Pour qui me prends-tu ? J'ai des défauts, mais contrairement à vous autres de Serpentard, je suis loyal. Quand je donne ma parole, je la tiens.
- **Horrifica :** Je n'apprécie que moyennement ce genre de remarque, mais je ne peux pas te donner entièrement tort. Bien, je crois que nous en avons terminé.


S'avançant en direction de la porte de la salle, elle s'arrêtera

- **Horrifica :** Fynn ?
- **Fynn :** Quoi encore !?
- **Horrifica :** Fais attention à toi, quoi que tu fasses et... merci pour ton aide.
- **Fynn (avec un sourire jusqu'aux oreilles) :** Mais c'est qu'elle sait être polie !
- **Horrifica :** T'y habitue pas, espèce d'idiot !
- **Fynn :** Je préfère ça !

13.1.6. LE RENDEZ-VOUS DES RIVAUX DANS LA SALLE SECRETES

 **Semaine 35 :** Si le groupe a récupéré des informations sur la salle secrète de leurs rivaux, ils parviendront à savoir que ceux-ci prévoient de se retrouver le vendredi soir de cette semaine, peu après le souper, afin de mettre les derniers détails de leur grand plan au point. C'est le moment idéal pour le groupe de mettre au point une petite mission d'espionnage. Ceux-ci peuvent se rendre dans leur salle avant eux et se cacher dans les caisses poussées au fond de la salle ou sur les poutres. S'ils le font, ils pourront apprendre que le groupe prévoit d'intervenir auprès du Spectre en fin de semaine prochaine, non pas pour s'en débarrasser mais pour mettre la main sur la Larme de Sang. Celle-ci est donc liée au Spectre, mais l'intervention est risquée et, par acquis de conscience, Rebecca récapitulera le plan à plusieurs reprises. Elle s'assurera que tous ont au moins deux potions d'hilarité et des cache-oreilles pour se protéger. Le groupe est tendu et Rebecca ne cessera pas de regarder une photo entre chaque récapitulation. Si ceux qui les observent sont assez proches, ils pourront distinguer Rebecca plus jeune sur cette photo avec deux adultes, des Sorciers au regard austère. La femme sur la droite de Rebecca porte un collier sur lequel une pierre précieuse en forme de Larme est clairement visible.

13.1.7. LE TOURNOI DE DUEL


 **Semaine 38 :** La fin de l'année approchant à grand pas, les cours de duels toucheront à leur fin, l'occasion d'organiser un grand tournoi entre les élèves de chaque année scolaire. Toutes les personnes désirant y participer le peuvent. Tous ne désirent cependant pas participer, par manque de temps ou parce qu'ils ne le jugent pas nécessaire. En tout, il y aura 32 participants, ce qui donnera 5 matchs maximum pour arriver premier. Les récompenses sont les suivantes :

- 1^{ière} place : 100 points de Maison, un trophée de champion de duel et un étui à baguette de duel (dégainer la baguette permet d'agir dans la phase 2 d'attaque au lieu de la 3)
- 2^{ième} place : 50 points de Maison, une médaille d'argent de duel et un étui d'entretien de baguette
- 3^{ième} place : 25 points de Maison, une médaille de bronze de duel et un étui d'entretien de baguette

Les règles du tournoi sont simples : les duels se déroulent en trois manches. Il faut en remporter deux pour gagner le duel. Uniquement des sorts qui ne blessent pas.

N°	Participants	Huitième	Quart	Demi-finale	Finale	Vainqueur
1	Mortague Larry					
2	Turtwig Ivy					
3	Dawkins Susan					
4	Lauwrence Peter					
5	Cooper Kyle					
6	Anderson Willow					
7	Fleming Alice					
8	Jack Wilkes					
9	Proud Alfred					
10	Merill Jodie					
11	Tempel Arthur (Artémis)					
12	Li Su					
13	Prescott Prude					
14	Bartholomew Lynn					
15	Gulliver Morgane					
16	Hudson Kelly					
17	Knight Tracy					
18	Parkin Elfrida					
19	Cornfoot Stephen					
20	Jacobs Rachel					
21	Jesse Duke					
22	MacMilliam Andy					
23	Rosebury Garry					
24	Fuller Duncan					
25	Willowis Archibald					
26	Johnson Neal					
27	Garrison Amy					
28	Buckley Raynes					
29	Karaboss Mellissa					
30	Lowell Marsch					
31	Bulstrode Rebecca					
32	MacDougal Isabel					

13.1.8. LA LARME DE SANG ET LA FIN DU SPECTRE DE LA MORT

 **Semaine 40 :** Après deux semaines d'enfer, les tensions sont retombées suite à la fin du match qui a défini le grand gagnant de la Coupe des Quatre Maisons. Alors que les préparations pour les examens finaux débutent, le samedi soir sera le moment que choisiront les vampires pour passer à l'attaque. Alors que le groupe déambule dans les couloirs après leur repas du soir, un violent vacarme se fera entendre en provenance de la zone interdite où se trouve le Spectre de la Mort. Suivant le bruit, le groupe arrivera devant une scène digne d'une guerre ouverte :

Quelques flammes pourpres brûlent encore çà et là, mais les murs du château semblent avoir été détruits sous l'effet d'une explosion. Des gravats sont éparpillés un peu partout et des nuages de poussière rendent l'atmosphère quasiment irrespirable. Des sortilèges fusent dans tous les sens sans que le groupe



ne puisse savoir avec certitude leur provenance. Apercevant furtivement le Spectre de la Mort, le groupe se munira rapidement de ses casques anti-bruit pour éviter d'entendre son cri. La suite de la scène se déroulera alors dans un silence de mort, ajoutant encore à l'irréel de la situation.

Alors que la poussière se dissipe, les joueurs verront leurs rivaux en train de combattre trois vampires, dont Iona. Celle-ci semble néanmoins bien différente de celle que le groupe a connue. Le teint pâle, les yeux jaunes semblant irradier d'une lumière interne, elle est loin de la jeune Sorcière timide qu'elle était et affiche désormais une assurance et une sorte d'aura qui semble capter le regard. A l'autre bout de la salle, Rebecca s'approche du Spectre de la Mort tout en lui parlant. Celui-ci semble captivé par sa voix et finira même par enlacer la jeune fille. Rebecca en profitera alors pour récupérer la gemme rouge – La Larme de Sang – qui ceint son front. Le groupe ressentira alors un changement chez le Spectre de la Mort et sera pris d'un léger mouvement de recul dû à la peur. Quoi qu'ait bridé cette Larme de Sang chez le Spectre, c'est désormais terminé.

Sentant son pouvoir revenu, le Spectre de la Mort se retournera en direction des vampires qui affrontent le reste des rivaux. Plusieurs d'entre eux ont désormais perdu leur casque de protection, tout comme Larse et Elfrida, qui sont donc menacés de mort. Tandis que le Spectre ouvre la bouche pour lancer son cri, le groupe y verra le moment rêver de le neutraliser à l'aide de la potion d'Hilarité.

Neutraliser le Spectre de la Mort : Si le groupe décide de ne pas intervenir, ce qui serait assez mal vu par la suite car cela reviendrait purement et simplement à condamner deux de leurs camarades (pas terrible pour des enfants de 13 ans), Rebecca constatera l'imminence du danger et interviendra, lançant une potion dans la bouche du Spectre gardien de sa famille et le terrassant par la même occasion. Entre son pouvoir et le choix de la vie de ses amis, elle optera pour faire le Bien, ce qui en dit long sur sa nature profonde.

Dans un rire provoqué par la potion d'Hilarité, le Spectre se recroquevillera pour implorer dans un silence surnaturel qui enverra voler toutes les personnes présentes dans la salle et achèvera de faire s'écrouler les derniers pans de murs encore debout. Bien entendu, la chute obligera Rebecca à lâcher la Larme de Sang, qui roulera en direction du vide laissé par le mur extérieur explosé. Vampires et Sorciers se regarderont quelques secondes avant de tenter de s'emparer de la pierre dans une pagaille sans nom. Les sortilèges voleront en tous sens et chacun tentera de s'emparer de la pierre. Finalement, le furet blanc de Rebecca s'emparera de la pierre et tentera de fuir. Rattrapé par Iona qui s'est changée en chauve-souris géante, il sera saisi et tous deux se dirigeront vers la forêt interdite. Voyant les Vampires suivre Iona, Rebecca jurera, regardera le groupe, puis jurera une nouvelle fois avant de se changer elle-même en corneille pour suivre les fuyards sous les exclamations des membres des rivaux et du groupe, qui ne savaient visiblement rien de son aptitude à se changer en Animagus.

Heureusement pour le groupe, les déplacements de Iona, partiellement entravés par les assauts de Rebecca et par le furet qu'elle transporte, laisseront assez de temps pour que le groupe rejoigne la forêt interdite, profitant du chaos qui règne dans l'école pour passer inaperçu.

13.1.9. CONFRONTATION DANS LA FORÊT INTERDITE

Il faudra quelques minutes de déplacement pour arriver au lieu où se trouvent les Vampires et Rebecca. Celle-ci a l'air blessée mais fait bravement face à cinq Vampires, plus une Iona également blessée. Voyant arriver le groupe, elle affichera durant une seconde un air rassuré avant de se ressaisir pour afficher son air renfrogné habituel. Regardant autour d'elle, Iona lancera :

— *Iona : Encore vous ? Vous ne cesserez jamais de vous mettre en travers de ma route !!! Mais aujourd'hui est différent, aujourd'hui vous n'aurez pas pour vous l'effet de surprise, ni celui du nombre. Avery, où sont les autres ?*

S'avançant avec déférence vers Iona, un jeune Vampire répondra

— *Avery : Nous ne savons pas, Maîtresse Felswing, cela fait plusieurs jours que nombre des nôtres disparaissent sans laisser de trace.*

— *Iona : Graves, maudit sois-tu ! Tant pis, je réglerai ça moi-même !*

S'engage un combat en un contre un entre les Vampires et le groupe plus Rebecca, qui n'a d'autre choix que d'aider ce dernier. Les Vampires étant légèrement moins puissants que les personnages du groupe, il est fort à parier que le combat tourne en leur faveur. Ne pas hésiter à faire intervenir quelques Vampires supplémentaires au fil du combat, ceux-ci rejoignant tardivement Iona pour l'aider. Épuisés, les membres du groupe verront alors apparaître un autre visage familier, celui d'Ammanda Felswing



Remarque importante au MJ : A partir de maintenant, deux choix s'offriront à nouveau à vous, Maître du jeu, lors des descriptions ou des dialogues. Ces choix font suite aux deux fins possibles dans le scénario du Calice des Immortels. En fonction de l'option choisie par les PJs lors de l'affrontement final contre Ammanda Felswing et de la personne ayant bu le sang du Calice des Immortels, il vous faudra choisir l'option qui correspondante à cette fin. Ces choix indiquent toujours un choix 1 et un choix 2 : le choix 1 signifiant que Miranda a bu le sang du Calice alors que le 2 signifiant qu'Ammanda a bu le sang. Notez simplement si le choix de vos PJs implique la partie 1 ou 2 puis ignorez les autres lors des descriptions et des dialogues.

Choix 1

Ammanda apparaîtra en compagnie de deux autres vampires adultes. L'aura de fascination qu'ils dégagent est telle qu'il est difficile pour le groupe de soutenir leur regard. Ammanda apparaît amoindrie, probablement dû aux luttes de ces dernières semaines et à la traque de Miranda, mais paraît résolue à en finir rapidement. Embrassant des yeux le champ de bataille, elle lancera à sa fille :

- *Ammanda* : Comme toujours, tu traînes à résoudre les problèmes, ma fille. J'espérais que maintenant que tu possèdes les pouvoirs de notre sang, tu serais à même de finir ce que tu avais commencé. Je me trompais une nouvelle fois.
- *Iona* : Mère, je vous prie de rester en dehors de cela. Ce sont mes proies et je...
- *Ammanda* : Silence, ne vois-tu pas qu'ils ne font que gagner du temps, petite idiote ? Si nous ne nous dépêchons pas d'en finir, il risque....

Une voix éraillée et grave s'élèvera de derrière Ammanda, reconnaissable entre mille puisqu'il s'agit du professeur Graves.

- *Graves* : Il risque d'avoir le temps de se débarrasser de votre comité d'accueil ? Est-ce là ce que vous vouliez dire, Ammanda Felswing ? Navré de vous apprendre cette douloureuse nouvelle, mais je crains fort que vos amis ne se joignent pas à notre petite fête.

Regardant le groupe, il secouera la tête

- *Graves* : Pourquoi ne suis-je pas surpris de vous trouver ici ? J'ai peut-être négligé certains détails lorsque je vous ai interrogés, au final, mais cela n'a pas d'importance.

Voyant l'un des deux vampires entourant Ammanda dégainer sa baguette, il lancera le sortilège de réduction qui réduira celui-ci en poussière.

- *Graves* : Vos amis sont très impolis, Dame Felswing, ou peut-être devrais-je vous appeler "comtesse Felswing de Glenshild" ? Vampire au service de Markus Sangdacier jusqu'à ce que vous le trahissiez à la demande du Seigneur des Ténèbres, et que vous vous en débarrassiez.
- *Ammanda* : Je vous interdis de ...
- *Graves* : Mais vous n'avez pas pu vous contenter de le tuer, n'est-ce pas ? Tout ce pouvoir, perdu à jamais. Non, il vous le fallait, et c'est pour cela que vous avez convaincu les autres membres de Sangdacier de procéder au rituel du Calice des Immortels. Vous les avez ensuite trahis pour vous en emparer, mais tout ne s'est pas passé comme vous l'entendiez.
- *Ammanda* : J'ai été trahie.
- *Graves* : Quelle ironie. Et voilà que le Calice réapparaît à Poudlard après la mort du Seigneur des Ténèbres et que votre fille s'y rend justement. Plus rien ne s'interpose entre vous et le pouvoir de vos rêves. Mais c'était sans compter les protections placées sur ce dernier par ceux qui s'en étaient emparé entre temps.
- *Ammanda* : Les Bulstrode, ils m'ont volé ce pouvoir, MON pouvoir ! Ils m'ont pris ce qui me revenait de droit ! Et sans cette Miranda Brandstone, ce pouvoir serait mien !!!

Une nouvelle voix se fera entendre depuis le sommet des arbres, puis une silhouette humaine tombera agilement au sol. C'est Miranda Brandstone, dans une tenue passablement déchirée, qui vient de faire son apparition. Les yeux toujours luisant d'une lueur jaune, elle n'a pourtant plus rien de l'aura imposante qui était la sienne lors de la rencontre avec le groupe, en début d'année scolaire. Alors qu'elle se met à parler, les personnages les plus proches constateront qu'elle ne possède plus de canines proéminentes et que ses ongles sont presque redevenus normaux.

- *Miranda* : Vous faites erreur.
- *Graves* : Brandstone, enfin je mets la main sur vous.
- *Miranda* : Arthus, c'est toujours un plaisir de vous revoir ; les enfants, excellent travail.
- *Ammanda* : Espèce de sale...

Levant sa baguette, Miranda la pointera sur Ammanda, tout comme Graves le fait lui-même sur Miranda avant de passer à Ammanda. Alors qu'elle sourit, le groupe entier pourra constater qu'elle n'a plus de canines pointues.

- *Miranda* : Comme je vous le disais, vous faites erreur ; mais vous devez déjà vous en être rendue compte, je me trompe ?
- *Ammanda* : Le pouvoir des Sangdaciens, qu'avez-vous fait ?
- *Miranda* : Rien. Il avait été épuisé par la Larme de Sang depuis déjà longtemps. Il ne restait assez de magie dans le Calice que pour m'offrir une seconde chance après ma blessure. Mais depuis, il s'est évanoui.
- *Ammanda* : Impossible !

Se retournant en direction de Rebecca et de son furet, elle lancera

- *Ammanda* : Qu'ont-ils fait, qu'ont fait tes maudits parents à mon Calice ? Soyez maudits, toi et toute ta famille ! Puissent-ils pourrir à Azkaban pour le reste de leur misérable existence !
- *Graves* : Maintenant, il est temps de vous rendre, Ammanda Felswing. Baissez cette baguette et tout se passera bien

Cependant, un jet de psychologie du groupe permettra de remarquer que Graves a un comportement et une intonation totalement inverses à ce qu'il vient de dire. En position agressive, il s'approche même, menaçant, d'Ammanda

- *Graves* : Si vous coopérez, le Ministère de la Magie sera compréhensif, je vous l'assure.
- *Ammanda* : Rien, il ne me reste rien. Plus de pouvoir, plus de clan. Tous sont morts, tout est fini ; il ne me reste rien.
- *Iona* : Mère, je suis encore là pour vous. Je peux vous aider si...
- *Ammanda* : Silence ! Vas-tu finir par te taire ? Tu es inutile, aussi inutile que l'était ton père et aussi inutile que le reste de ce clan maudit. Je dois...

Levant les yeux emplis de folie en direction de Rebecca, elle achèvera sa phrase :

- *Ammanda* : ... commencer par me venger, puis je récupérerai cette maudite Larme de Sang pour découvrir son secret. Mais je vous tuerai tous avant et je me repaîtrai de vos forces.
- *Graves* : Qu'il en soit ainsi !
- *Miranda* : Graves, non !

Débutera alors un combat entre Ammanda, le second Vampire qui l'accompagnait, Iona, Graves et Miranda, alors que le groupe tente de se mettre à l'abri avec Rebecca. Touchée par une explosion, cette dernière tombera au sol non loin du groupe, qui pourra la tirer à l'abri. Ce faisant, du sang de la jeune Serpentard coulera sur la Larme de Sang, qui se mettra à briller d'une intense lueur rouge avant de se fissurer et de tomber en poussière. Le combat s'achèvera par la mort de Felswing, qui sera tuée par Graves employant le sort Avada Kedavra pour la tuer. Voyant sa mère mourir sous ses yeux, Iona quittera précipitamment le lieu des affrontements avec quelques Vampires survivants avant d'être poursuivie par Graves, blessé lors de ses affrontements. Ne restera que le groupe, Miranda, et Rebecca inconsciente.

Choix 2

Ammanda apparaîtra en compagnie de deux autres vampires adultes. L'aura de fascination qu'ils dégagent est telle qu'il est difficile pour le groupe de soutenir leur regard. Ammanda apparaît amoindrie, presque vieille par rapport à celle que le groupe a connu lors que leur première rencontre. Embrassant des yeux le champ de bataille, elle lancera à sa fille :

- *Ammanda* : Je t'ai pourtant appris à te hâter de mettre un terme aux nuisances, il me semble. Pourquoi sont-ils encore en vie ?
- *Iona* : Ils sont plus résistants qu'il n'y paraît, mère.
- *Ammanda* : Et plus malins aussi ; ne vois-tu pas qu'ils ne font que gagner du temps, petite idiote ? Si nous ne nous dépêchons pas d'en finir, il risque....

Une voix s'élèvera de derrière Ammanda, reconnaissable entre mille puisqu'il s'agit du professeur Graves.

- *Graves* : Il risque d'avoir le temps de se débarrasser de votre comité d'accueil ? Est-ce là ce que vous vouliez dire, Ammanda Felswing ? Navré de vous apprendre cette douloureuse nouvelle, mais je crains fort que vos amis ne se joignent pas à notre petite fête.

Regardant le groupe, il secouera la tête

- *Graves* : Pourquoi ne suis-je pas surpris de vous trouver ici ? J'ai peut-être négligé certains détails lorsque je vous ai interrogés, au final, mais cela n'a pas d'importance.

Voyant l'un des deux Vampires entourant Ammanda dégainer sa baguette, il lancera le sortilège de réduction qui réduira celui-ci en poussière.

- *Graves* : Vos amis sont très impolis, Dame Felswing ; ou peut être devrais-je vous appeler "comtesse Felswing de Glenshild" ? Vampire au service de Markus Sangdacier jusqu'à ce que vous le trahissiez à la demande de Vous-savez-qui, et que vous vous en débarrassiez.
- *Ammanda* : Je vous interdis de ...
- *Graves* : Mais vous n'avez pas pu vous contenter de le tuer, n'est-ce pas ? Tout ce pouvoir, perdu à jamais. Non, il vous le fallait, et c'est pour cela que vous avez convaincu les autres membres de Sangdacier de procéder au rituel du Calice des Immortels. Vous les avez ensuite trahis pour vous en emparer, mais tout ne s'est pas passé comme vous l'entendiez.
- *Ammanda* : J'ai été trahie
- *Graves* : Quelle ironie. Et voilà que le Calice réapparaît à Poudlard après la mort du Seigneur des Ténèbres et que votre fille s'y rend justement. Plus rien ne s'interpose entre vous et le pouvoir de vos rêves. Mais c'était sans compter les protections placées sur ce dernier par ceux qui s'en étaient emparé entre temps.
- *Ammanda* : Les Bulstrode, ils m'ont volé ce pouvoir, MON pouvoir ! Ils m'ont pris ce qui me revenait de droit ! Le Sang n'avait plus de pouvoir, tout n'était que mensonges, et me voici plus faible que je ne l'ai jamais été, par la faute de cette famille maudite !

Une nouvelle voix se fera entendre depuis le sommet des arbres, puis une silhouette humaine tombera agilement au sol. C'est Miranda Branstone, dans une tenue passablement déchirée, qui vient de faire son apparition. Très maigre et débraillée, elle a pourtant un air résolu et affiche un léger sourire en coin que le groupe ne lui connaît pas.

- *Miranda* : Ammanda, c'est un plaisir de vous revoir.
- *Graves* : Brandstone, ne vous mêlez pas de cela. Vous avez été démise de vos fonctions d'Auror
- *Miranda* : Arthus, c'est toujours un plaisir de vous revoir ; les enfants, excellent travail.

Levant sa baguette, Miranda la pointera sur Ammanda, tout comme Graves le fait lui-même sur Miranda avant de passer à Ammanda.

- *Ammanda* : C'est ici que tout s'arrête. Je vais me débarrasser de vous et de Graves par la même occasion.
- *Miranda* : Et ensuite ? Votre clan est dispersé. Ses membres ? Arrêtés pour la plupart par moi-même. Il ne vous reste rien, Ammanda, rendez-vous !
- *Ammanda* : Impossible !

Se retournant en direction de Rebecca et de son furet, elle lancera

- *Ammanda* : Qu'ont-ils fait, qu'ont fait tes maudits parents à mon Calice ? Soyez maudits, toi et toute ta famille. Puissent-ils pourrir à Azkaban pour le reste de leur misérable existence !
- *Graves* : Maintenant, il est temps de vous rendre, Ammanda Felswing. Baissez cette baguette et tout se passera bien.

Cependant, un jet de psychologie du groupe permettra de remarquer que Graves a un comportement et une intonation totalement inverses à ce qu'il vient de dire. En position agressive, il s'approche même, menaçant, d'Ammanda

- *Graves* : Si vous coopérez, le Ministère de la Magie sera compréhensif, je vous l'assure.
- *Ammanda* : Rien, il ne me reste rien. Plus de pouvoir, plus de clan. Tous sont mort, tout est fini ; il ne me reste rien.
- *Iona* : Mère, je suis encore là pour vous, je peux vous aider si...
- *Ammanda* : Silence ! Vas-tu finir par te taire ? Tu es inutile, aussi inutile que l'était ton père et aussi inutile que le reste de ce clan maudit. Je dois...

Levant les yeux emplis de folie en direction de Rebecca, elle achèvera sa phrase :


- *Ammanda* : ... commencer par me venger, puis je récupérerai cette maudite Larme de Sang pour découvrir son secret. Mais je vous tuerai tous avant et je me repaîtrai de vos forces.
- *Graves* : Qu'il en soit ainsi !
- *Miranda* : Graves, non !


Débutera alors un combat entre Ammanda, le second Vampire qui l'accompagnait, Iona, Graves et Miranda, alors que le groupe tente de se mettre à l'abri avec Rebecca. Touchée par une explosion, cette dernière tombera au sol non loin du groupe, qui pourra la tirer à l'abri. Ce faisant, du sang de la jeune Serpentard coulera sur la Larme de Sang, qui se mettra à briller d'une intense lueur rouge avant de se fissurer et de tomber en poussière. Le combat s'achèvera par la mort de Felswing, qui sera tuée par Graves employant le sort Avada Kedavra. Voyant sa mère mourir sous ses yeux, Iona quittera précipitamment le lieu des affrontements avec quelques Vampires survivants avant d'être poursuivie par Graves, blessé lors de ses affrontements. Ne restera que le groupe, Miranda, et Rebecca inconsciente.


14. LA DISPARITION DE GRAVES, LE RETOUR DE BRANDSTONE, DES EXAMENS ET UNE ENQUETE

Il faudra plusieurs heures pour que tout revienne à la normale. Le groupe est emmené à l'infirmerie par Miranda alors que le château est en effervescence. Miranda expliquera au groupe qu'elle a tenté d'exfiltrer les Vampires de Poudlard en les remettant au Ministère de la Magie pour qu'ils puissent y être jugés, mais qu'elle n'est pas parvenue à tous les récupérer. Réhabilitée en tant qu'Auror, elle devait également enquêter sur Graves – qui se comportait étrangement ces dernières années. Devenu fou de chagrin à la suite de la mort de sa fille, tuée par un Vampire, il menait une vendetta secrète depuis lors et faisait disparaître nombre de Vampire lors de ses enquêtes pour le Ministère. Après les événements de ce soir, il est fort à parier que la moitié des Aurors actifs soient à ses trousses. Entrera alors Dumbledore, qui saluera chaleureusement Miranda. S'approchant des enfants, il avouera :

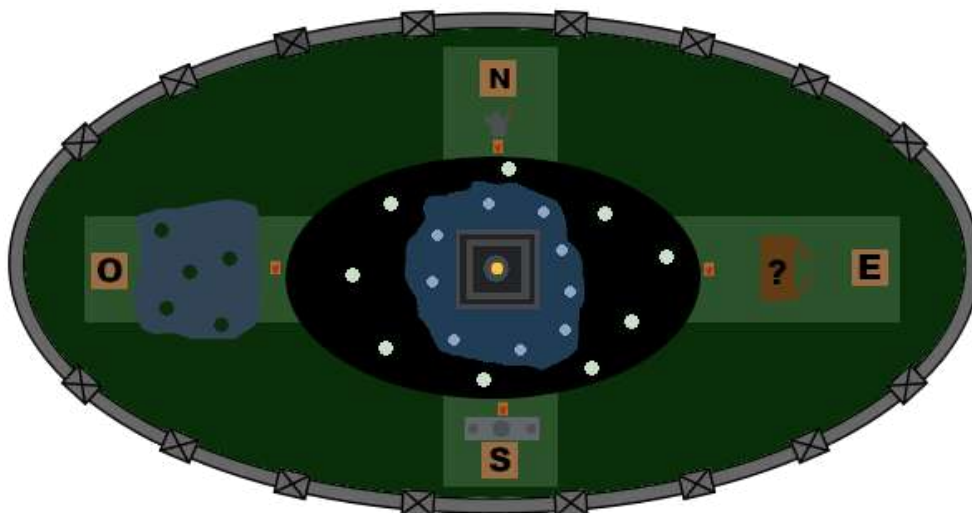
- *Dumbledore* : Je suis désolé que vous ayez eu à subir cette épreuve les enfants. En temps normal, tout aurait dû se dérouler sans heurts ; mais vous savez comme moi qu'aussi parfait soit un plan, il y a toujours mille et un détails sur lesquels nous n'avons pas de contrôle.
- *Miranda* : Est-ce que ça va aller pour Rebecca Bulstrode ? Avoir ses deux parents emprisonnés à Azkaban est déjà une épreuve assez difficile sans pour autant ajouter deux clans de Vampires vengeurs à la liste de ses problèmes.
- *Dumbledore* : Ma très chère Miranda, il m'est avis que nous entendons parler de cette histoire et de la famille Bulstrode dans très peu de temps. Je ne me fais pas de soucis pour Rebecca. Ce qu'elle a découvert ce soir sur elle, sur ses amis et sur ses « ennemis » l'aidera à surmonter cette épreuve. Sur ce, permettez-moi de vous abandonner. Je crains que le Ministère de la Magie ne cherche à me joindre dans les heures à venir et ne désire envoyer tous les inspecteurs à disposition pour faire toute la lumière sur cette histoire.
- *Miranda* : Je leur souhaite bien du courage
- *Dumbledore* : Miranda Brandstone, notre professeur de Défense contre les Forces du Mal étant actuellement absent pour une durée indéterminée, je désirerais qu'en votre qualité d'Auror, vous puissiez reprendre l'enseignement que vous avez laissé de côté l'année précédente pour raison personnelle. Puis-je compter sur vous pour faire passer les examens à mes élèves ?
- *Miranda* : Ce sera un réel plaisir, directeur.
- *Dumbledore* : Voilà une affaire de réglée. Miranda, les enfants, je vous souhaite tout le repos dont vous avez besoin.

 **Semaine 41** : Cette semaine sera marquée par la disparition de Graves, qui est parti à la recherche des Vampires survivants et de Iona. Le groupe n'en entendra plus parler que par la Gazette du Sorcier. Miranda Brandstone reprendra la gestion du cours de Défense contre les Forces du Mal, comme promis à Dumbledore. Le Ministère de la Magie enquêtera sur Graves et interrogera tous les élèves un par un pour savoir ce qu'il s'est passé, laissant au groupe toute une semaine pour se reposer et reprendre des forces ainsi que rattraper le retard dans les révisions. Le groupe reçoit 100 points supplémentaires s'il a vaincu le Spectre de la Mort et 25 points par personne s'il ont aidé Rebecca lors de l'attaque.

 **Semaine 42** : Cette semaine est placée sous le signe de la révision pour les examens et marque la fin de l'enquête du Ministère de la Magie. Celui-ci conclura que Graves est devenu fou et qu'il s'est servi de sa position pour assouvir une vengeance personnelle.

 **Semaine 43-45** : Passage des examens

Celui-ci se trouve installé sur le terrain de Quidditch, qui a été entièrement modifié pour ce faire. Des marais y ont été installés et des sorts qui désorientent ceux qui s'y trouvent ont été lancés pour qu'ils ne puissent en sortir. Une bordure faite de hautes haies empêche toute sortie du terrain et délimite la zone d'examen. Dans chaque tribune, un surveillant veille au bon déroulement de l'examen.



Les instructions pour réussir l'examen seront très simples :

— *Miranda* : Vous devez mettre la main sur un objet, qui se présente sous la forme d'un orbe étincelant. Celui-ci se trouve au centre du terrain. Voici 4 Portoloins. Chacun vous emmènera à l'un des points cardinaux du terrain. A vous de retrouver votre chemin en éliminant les menaces qui se présenteront devant vous. Toutes les magies, potions, capacités et objets magiques que vous désirez employer sont autorisés. Maintenant, choisissez !

— *Miranda* : Une dernière chose avant de commencer. Si vous désirez abandonner, veuillez utiliser le sortilège de Lumière de détresse. Nous viendrons alors vous chercher et vous serez évalués sur votre prestation.

Note sur les Portoloins : La chaussure mène au nord, le vieux seau rouillé mène au sud, la tasse ébréchée mène à l'est et le chaudron percé mène à l'ouest.

- 1) **S'orienter** : La première chose à faire dans cet examen est d'arriver à s'orienter. Le mieux est d'employer le sortilège des Quatre-Points, qui indique le nord. Il sera nécessaire de l'employer à plusieurs reprises, car les lieux sont changeants et le Sorcier risque de s'égarer.
- 2) 2-Nord) **La statue** : Une statue menaçante tenant une baguette se trouve en face du Sorcier. Dès qu'il avance dans sa direction, celle-ci lance un sortilège semblable à celui de Repoussetout. Une marque sur la statue ressemble au tracé sur sort de Déflection, mais encore faut-il pouvoir l'apercevoir. Pour neutraliser la statue, il suffit de lui renvoyer son attaque à trois reprises avec le sortilège de Déflection.
- 2-Est) **Epouvantard** : Affronter un épouvantard grâce au sortilège Riddikulus
- 2-Sud) **Le duel** : Il s'agit peut-être de la partie la plus complexe de l'examen. Le sorcier examiné se retrouve en face de l'un des préfets, qui doit évaluer ses capacités en duel. S'il trouve que celui-ci est suffisamment doué, il le laissera passer. C'est un préfet d'une Maison différente que celle de l'examiné qui fera passer l'examen.
- 2-Ouest) **Marais aux Strangulots** : Traverser une étendue d'eau où vivent plusieurs Strangulots.
- 3) **La zone de ténèbres et les Esprits** : le Sorcier arrive devant un dôme de ténèbres qui ne peut être dissipé. Une lanterne brûlant d'un feu magique lui est proposée à l'entrée et lui permettra d'avancer dans une sorte de dédale labyrinthique dans lequel des Esprits lui parleront. Employer le sortilège de lumière augmente la visibilité, mais empêchera les Esprits d'intervenir et le Sorcier se retrouvera automatiquement en dehors du dôme. Il faudra apprendre à reconnaître – comme en cours – si un Esprit ment ou dit la vérité pour s'orienter dans le dôme de ténèbres.



- 4) **Le marais des Pitipong** : Il s'agit de l'avant-dernière épreuve, commune à chaque participant : un marais dans lequel on voit flotter des Pitipong. Même si le Sorcier est sorti de la zone de ténèbres, la luminosité des lieux est encore très faible. La lanterne représente cependant un danger et peut-être vaut-il mieux ne pas l'employer.
- 5) **Le piédestal et l'orbe** : le piédestal sur lequel se trouve l'orbe est fait en deux roches de couleurs différentes – différence marquée par une illusion qui les fait apparaître identiques. Parfaitement lisse, il ne laisse aucune prise pour grimper. L'orbe est protégé contre les sortilèges d'appel comme accio, aussi va-t-il falloir employer la métamorphose pour avancer. Néanmoins, ces roches ne sont pas toutes les deux malléables par magie. Un sortilège de Révélation permettra de s'en rendre compte (sauf pour ceux et celles qui possèdent l'avantage Troisième-Ceil)

14.1.2. FIN DE L'ANNEE SCOLAIRE



Semaine 43-45 : Fin des examens et célébration de la Coupe des Quatre Maisons



Dès la semaine 46 : Vacances d'été

15. UN DERNIER JOURNAL — FIN DU SCENARIO

Donner aux joueurs la dernière Gazette du Sorcier qui fait état, dans les gros titres, de la découverte dans la prison d'Azkaban, des corps de deux Moldus qui devaient être Ryan et Raven Bulstrode. Selon l'enquête du Ministère de la Magie, les deux Sorciers leur auraient fait prendre leur place avant d'être enfermés à Azkaban. Personne ne sait à l'heure actuelle où ils se cacheraient.



16. ANNEXES

16.1. PROFESSEUR DE DEFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL : GRAVES ARTHUS

Données personnelles

Date de naissance : 02 décembre 1926

Date de mort : Inconnue

Nom complet : Arthus William Graves

Ascendance : Sang-pur

Famille : Graves

Père : William Graves

Mère : Amélia Faith

Enfants : Une fille nommée Hope, décédée lors de la chute de Voldemort

Frères et sœurs : Aucun

Organisations et attaches : Ministère de la magie - Département des mystères

Yeux : Bleu outremer

Cheveux : Gris-blanc, laissés longs et mal coiffés

Visage : Marqué par les batailles, une cicatrice entre les deux yeux lui barrant le visage

Autres caractéristiques : Après la chute de Voldemort, Graves rejoint le Ministère de la Magie. Il intégra rapidement le département des Mystères. Depuis cette période, on perdit sa trace jusqu'à ce qu'il revienne en force par suite des événements de Poudlard lors des années 1982 et 1983. Il possède une voix grave, légèrement éraillée comme s'il avait trop hurlé.

École : Poudlard

Dates : 1937-1944

Aptitudes : Experte en interrogatoires et en recherches sur la magie noire et ses applications

Métiers : Auror : 1966-1981 / Ministère de la Magie - département des mystères de 1981-1984 / Professeur de Défense Contre les Forces du Mal à Poudlard durant l'année scolaire 1984-1985

Épouvanter : Ombre noire informe

Baguette : Frêne épineux, ventricule de dragon, 32,55cm, épaisse et très rigide

Autres objets : Divers équipements ayant permis de lutter contre les Mangemorts

Particularité : Possède quelques capacités de Legilimens. Voue une haine quasi sans bornes à toutes les créatures qui ne sont pas considérées comme des êtres.



16.2. ÉNIGMES

Voici quelques énigmes qui pourront être utiles pour accéder à la salle commune des Serdaigles :

- 1) Écho d'un royaume ténébreux, murmures d'un avenir encore flou. Étrange sœur de la pensée. Je séjourne dans la nuit et craint la lueur de l'aube. Qui suis-je ? → **Les rêves**
- 2) Poison de l'âme, sombre masque de la passion. Fruit de l'amour, je cause inévitablement sa perte. Qui suis-je ? → **La jalousie**
- 3) Œil pour œil, dent pour dent... Payée doit être la dette de sang. Qui suis-je ? → **La vengeance**
- 4) Nul ne me connaît avant de me mesurer, et pourtant, je manque à tous quand je me suis envolé. → **Le temps**
- 5) Je n'ai jamais été, mais toujours je serai. Nul ne me voit arriver, et pourtant je suis invariable. Le porte en moi les craintes et les espoirs des hommes → **Demain**
- 6) Je crie sans voix, je voltige sans plumes, je mords sans mâchoire, je murmure sans chuchoter. Qui suis-je ? → **Le vent**
- 7) Une boîte sans charnière, sans clef, sans couvercle. Pourtant à l'intérieur est caché un trésor doré. → **Un œuf**
- 8) Cette chose toutes choses dévore : Oiseaux, bêtes, arbres, fleurs ; Elle ronge le fer, mord l'acier ; Réduit les dures pierres en poudre ; Met à mort les rois, détruit les villes et rabat les hautes montagnes. → **Le temps**
- 9) Solide comme l'acier, mais plus souple qu'une lame, je ne suis rien de plus que des trous liés à d'autres trous. → **Une chaîne**
- 10) Vivant sans souffle. Froid comme la mort. Jamais assoiffé, toujours buvant. En cotte de mailles, jamais cliquetant. → **Un poisson**
- 11) Je suis souvent tenue, mais rarement touchée. Je suis toujours mouillée mais ne rouille jamais. Parfois je suis pendue, parfois je suis mordue. Pour bien m'utiliser, tu dois avoir l'esprit vif. → **La langue**
- 12) J'éloigne des autres les noires pensées. Pourtant je pleure et avec chaque larme ma vie s'écoule. → **Une bougie**
- 13) Je suis un virage qui ne mène nulle part → **Le cercle**
- 14) Je suis toujours noire, pourtant je peux aussi être blanche → **La nuit**
- 15) Nous sommes les lumières qui sommes chassées par la lumière, qui sommes-nous ? → **Les étoiles**
- 16) Enfant de l'art, enfant de la nature. Sans prolonger les jours, j'empêche de mourir. Portant plus le temps passe et plus je fais imposture, car je reste trop jeune à force de vieillir → **Le portrait**
- 17) Bien au-dessus des Rois nous naissons et nulle ne peut ignorer notre colère. Notre vie est éphémère et notre sang nourrit la terre → **Les nuages**
- 18) Je me vide en me remplissant. Qui suis-je ? → **Le sablier**
- 19) Je porte robe par-dessus robe, sans point ni couture ! → **Un oignon**
- 20) Celui qui le fabrique ne le fabrique pas pour lui. Celui qui l'achète ne l'achète pas pour lui. Celui qui l'utilise ne le sait pas. → **Un cercueil**
- 21) Plus je m'allonge et plus je rétrécis, qui suis-je ? → **La vie**
- 22) Je peux tourner sans bouger, qui suis-je ? → **Le lait**
- 23) J'ai une serrure mais pas de porte → **Le cadenas**
- 24) Je mets mes dents entre tes dents. Qui suis-je ? → **La fourchette**
- 25) J'étais demain et je serai hier. → **Aujourd'hui**

16.3. HORAIRES

Périodes	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
9h-10h	Défense contre les forces du mal Pr. Arthus Graves Salle 307	<i>Étude des runes</i> Pr. Babbling Bathsheba Salle 106	<i>Étude des Moldus</i> Pr. Quirinus Quirrell Salle 85	Botanique Pr. Pomona Chourave Serre 1	<i>Étude des runes</i> Pr. Babbling Bathsheba Salle 220
10h-11h		Potions Pr. Severus Rogue Cachot salle -220	Métamorphose Pr. Minerva McGonagall Salle 127	Sortilèges Pr. Filius Flitwick Salle 500	Métamorphose Pr. Minerva McGonagall Salle 127
11h-12h	<i>Étude des runes</i> Pr. Babbling Bathsheba Salle 106				Potions Pr. Severus Rogue Cachot salle -220
Déjeuner					
14h-15h	Botanique Pr. Pomona Chourave Serre 1	Histoire de la magie Pr. Cuthbert Binns Salle 173	Sortilèges Pr. Filius Flitwick Salle 500	Duels magiques Pr. Arthus Graves Salle 307	<i>Soins des créatures magiques</i> Pr. Brûlopot Silvanus Cabane du garde-chasse
15h-16h			<i>Étude des runes</i> Pr. Babbling Bathsheba Salle 106		
16h-17h	<i>Étude des Moldus</i> Pr. Quirinus Quirrell Salle 85	<i>Soins des créatures magiques</i> Pr. Brûlopot Silvanus Cabane du garde-chasse	Cours de vol Pr. Rolanda Bibine Cour intérieure	<i>Arithmancie</i> Pr. Septima Vector Salle 325	<i>Étude des Moldus</i> Pr. Quirinus Quirrell Salle 85
17h-18h	Club : Athlétisme				<i>Étude des Moldus</i> Pr. Quirinus Quirrell Salle 85
Dîner					
20h-21h	<i>Divination</i> Pr. Sibylle Trelawney Tour de Divination Salle 714	<i>Arithmancie</i> Pr. Septima Vector Salle 325	<i>Arithmancie</i> Pr. Septima Vector Salle 325	Astronomie Pr. Aurora Sinistra Tour d'astronomie Salle 623	<i>Divination</i> Pr. Sibylle Trelawney Tour de Divination Salle 714
21h-22h					

Cours en noir : Cours du cursus commun

Cours en bleu : Cours à option de 2^{ème} année

Cours en orange : Cours à option de 1^{ère} année

Cours en rouge : Cours facultatifs

16.4. REQUETES, QUETES ANNEXES ET OPTIONNELLES

Voici quelques petites quêtes annexes (accessibles aux Personnages Joueurs) qui seront proposées au fur et à mesure que l'année avance. Certaines d'entre elles ne prennent que quelques heures pour être résolues alors que d'autres prennent quelques jours pour être menées à bien.

Ranger le bureau de Rusard

Demande : *Rusard*

Disponibilité : Semaines 4

Nature de la requête : À la suite de l'investigation du Professeur Graves dans mon bureau, celui-ci est dans un état de désordre catastrophique. J'ai obtenu du Professeur Dumbledore que cinq élèves viennent m'aider à ranger celui-ci. Bien que je ne sois pas d'accord avec lui, le professeur Dumbledore a promis une récompense à ceux et celles qui se porteront volontaires.

Prérequis : -

Temps nécessaire : 2x3 heures réparties sur le week-end

Récompenses : Par personne, choix entre l'un des objets suivants : Une fiole d'encre magique (apparition et disparition sur mot de commande) ; Un petit set d'ingrédients (peu commun) pour potion ; 1 fiole de potion d'Essence de Murlap ; un paquet de 10 cartes de chocogrenouilles ; une petite boîte de Cirassure (cire spéciale pour balai donnant un bonus de 5% en vol en balai durant 1 jour, 3 doses) ; 2 paquets d'aliments magique pour familier ; 1 Beuglante.

Apprentissage : -

Lien avec l'intrigue : Rebecca Bulstrode sera volontaire pour cette requête, ce qui semble anormal car elle ne se propose jamais pour aider les autres. Durant les rangements, elle s'efforcera de fouiller méticuleusement les lieux pour tenter de trouver (en vain) la Larme de Sang.

Création de potions d'Ataraxie

Demande : *Professeur Rogue*

Disponibilité : Semaines 10-11

Nature de la requête : Certains élèves quelques peu émotifs sont victimes de cauchemars ces dernières semaines. Sur demande de la direction, je me tiens prêt à vous enseigner l'art subtil de la création de la potion d'Ataraxie. Je n'ai cependant besoin que des meilleurs, aussi je me donne le droit de refuser les plus maladroits d'entre vous.

Prérequis : Compétence scolaire potions à 30%

Temps nécessaire : 10 heures réparties sur deux semaines

Récompenses : Maîtrise de la potion d'Ataraxie

Apprentissage : Potions +1%

La course de balais

Demande : *Winston Ward (Gryffondor)*

Disponibilité : Semaines 12

Nature de la requête : Maintenant que nous avons l'autorisation d'utiliser nos propres balais, j'ai envie de faire une petite course. Celui ou celle qui désire me défier pourra me retrouver samedi sur le terrain d'entraînement. S'il parvient à me vaincre, je suis prêt à lui offrir mon poster dédié des Vagabonds de Wigtown, c'est dire si je suis sûr de gagner.

Prérequis : Compétence scolaire Acrobatie/Quidditch à 30%

Temps nécessaire : 1 heure

Récompenses : Poster dédié des Vagabonds de Wigtown

Apprentissage : Acrobatie/Quidditch et Vol en balais +1%

Assécher les couloirs

Demande : *Professeur Dumbledore*

Disponibilité : Semaines 13-14

Nature de la requête : À la suite du petit incident avec Mimi Geignarde, nous recherchons des élèves motivés pour nous aider à assécher les couloirs et les escaliers jusqu'à ce que nous ayons pu calmer cette dernière.

Prérequis : Maîtriser le sortilège de niveau 1 « Sècheresse »

Temps nécessaire : 1 heure par jour

Récompenses : 2 points de Maison par jour de travail et au choix 1 tablette de chocolat ou 1 paquet de Dragées surprises de Bertie Crochue (pour 5 heures investies)

Apprentissage : Enchantement +1%

L'invasion des Hornglub

Demande : *Professeure Pomona Chourave*

Disponibilité : Semaines 16-17-18

Nature de la requête : Une colonie de Hornglub s'est développée dans la serre 6 sans que nous en rendions compte. Ils sont désormais assez nombreux pour représenter une menace. J'ai besoin d'élèves motivés pour se débarrasser d'eux avant qu'ils n'envahissent tout le château. Je crains que ceux-ci ne se soient pas seulement installés dans cette serre, aussi faudra-t-il procéder au nettoyage méticuleux des extérieurs de Poudlard.

Temps nécessaire : 2 heures par jour, le weekend

Première partie : Apprentissage de la manipulation du Venin de Murlap

Récompenses : 5 points de Maison par jour de travail

Apprentissage : Soins des créatures magiques +1% (si passé 4 jours à aider la Professeure)

Braver l'interdit

Demande : *Fynn Fricklefrack (Serdaigle)*

Disponibilité : Semaines 19

Aspect particulier de la requête : contrairement aux autres requêtes, celle-ci es plus petite et passe presque inaperçue des autres élèves. Il semblerait même que seuls ceux et celles qui n'ont pas accès à Pré-au-lard soient capables de la voir (ainsi que ceux et ceux qui possèdent le don de voir à travers les illusions)

Nature de la requête : Aux pauvres élèves qui – comme moi – n'ont pas la possibilité de se rendre à Pré-au-lard, je vous invite à me rejoindre pour bénéficier de mes inestimables services. Je peux vous proposer tout ce qui se trouve à Pré-au-lard et plus encore, si bien que vous aurez l'impression « d'y être allé vous-même ». Rejoignez-moi vendredi soir avec de bons vêtements (les nuits sont froides, je vous rappelle). Essayez aussi de garder ça secret, je n'ai pas envie de devoir oublier tout le château.

Temps nécessaire : 3 heures

Récompenses : Connaissance du passage secret menant à Honeydukes

Coût : Devoir un service à Fynn

L'énigme de Broderick

Broderick Rowena : Partageant son prénom avec la fondatrice de la maison Serdaigle, Rowena était une élève de cette Maison qui appréciait particulièrement les énigmes, jeux de mots et chasse au trésor. Élève à Poudlard lorsque Voldemort était au sommet de sa puissance, elle a caché divers objets dans le château pour les élèves et préparé de petites chasses au trésor pour que les élèves puissent oublier, pour un temps, les terribles événements qui se déroulaient à cette époque. Si aujourd'hui plusieurs de ces « trésors » ont été découverts, il arrive ponctuellement que certaines de ses énigmes refassent surface et déchaînent les passions parmi les élèves.

Demande : *Su Li (Serdaigle)*

Disponibilité : Depuis la Semaine 22 - jusqu'à la fin de l'année

Nature de la requête : Je suis tombée sur une énigme de Broderick en début de semaine et je recherche un groupe qui puisse m'aider à la résoudre. Je n'accepterai que les plus motivés qui savent de quoi je veux parler.

Quête : Résoudre l'énigme de Rowena Broderick intitulée : Double-sens

Solution :

- ◆ La croix cardinale donne la partie du château où débiter, l'énigme indique l'Ouest. Les secondes qui s'égrènent rapportent à la tour de l'horloge, le jet de fronde indique le bâtiment ouest.
- ◆ Les formes géométriques sont toutes des quadrilatères, ce qui indique le quatrième étage
- ◆ L'énigme indique une tapisserie. Une seule est visible au quatrième étage
- ◆ L'énigme parle de découpe. Il faudra donc employer le sort de découpe. Le zig-zig est d'ailleurs le mouvement à effectuer avec sa baguette. La tapisserie se reforme au passage de chaque élève, bloquant à nouveau le passage.

- ◆ Les escaliers sont piégés toutes les trois marches (indiquées sur le dessin) et ouvrent une trappe au fond de ceux-ci tout en devenant un toboggan y menant. Quiconque marche sur l'une de ces marches déclenche le mécanisme. Une fois celui-ci déclenché, un jet de DEXtéritéx2 ou d'Acrobatie DD10 doit être réussi pour ne pas tomber dans la trappe. Chuter dans celle-ci occasionne 1d4-1 dégâts et empêche la personne de remonter sans être aidée.
- ◆ L'œil sera gravé sur le sol. Il faudra poser sa baguette et tourner trois fois dans le sens de rotation lunaire (ouest-est dans le sens des aiguilles d'une montre)

Temps nécessaire : Variable

Récompenses : Le trésor de Broderick : Deux miroirs à deux sens de la taille d'un miroir de poche Moldu.

Éloigner les crabes de feu

Demande : Professeur Brûlopot

Disponibilité : Semaine 23

Nature de la requête : La migration des Crabes de Feu les a fait dangereusement s'approcher de Poudlard. Nous devons les empêcher d'entrer dans l'enceinte du château. J'ai besoin de volontaire qui ne craignent pas la chaleur pour m'aider à les capturer et les éloigner de Poudlard.

Temps nécessaire : 2 semaines à raison de 4 heures par semaine

Récompenses : Soins des créatures magiques +2% ; 10 points de Maison

Des recherches pour calmer mes nerfs

Demande : Kelly Hudson (Gryffondor)

Disponibilité : Semaine 27

Nature de la requête : Maintenant que je sais que des vampires étaient à l'origine phénomènes qui sont survenus l'année dernière, je ne dors presque plus. Il me faut absolument en savoir plus sur eux et sur les moyens de me défendre contre eux. Mais je ne suis pas doué pour faire des recherches en bibliothèque. Est-ce que quelqu'un pourrait me venir en aide ?

Apprentissage : Défense contre les forces du mal +1% ; Connaissances (Vampires) : 5%

Temps nécessaire : 2 weekends

Récompenses : 4 cartes de chocogrenouille

Un nouveau sortilège (Soins)

Demande : Professeur Flitwick

Disponibilité : Semaine 28

Nature de la requête : Comme chaque année, je propose aux élèves motivés d'apprendre un nouveau sortilège en plus de ceux enseignés en cours d'année. Cette année, je vous propose le sortilège de Soins. A tous les élèves intéressés, rendez-vous en salle de classe d'enchantement les lundis après le dîner et les mardis

Temps nécessaire : 4 semaines

Récompenses : Nouveau sortilège +5 points par élève pour leurs Maisons

De l'aide pour un sort

Demande : Anderson Willow (Poufsouffle)

Disponibilité : Semaine 29

Nature de la requête : J'ai besoin d'aide pour maîtriser le sortilège « Réparation d'objet ».

Quête : C'est devenu une habitude désormais ,mais j'aurais besoin d'aide pour maîtriser le sortilège de « Réparation d'objet ». Comme les deux autres années, j'aimerais que cela reste entre nous, aussi n'est-il pas nécessaire de prévenir le Professeur Flitwick

Temps nécessaire : 4x 2 heures

Récompenses : 3 cartes de chocogrenouille

De l'aide pour les examens

Demande : Su Li (Serdaigle)

Disponibilité : Semaine 39

Nature de la requête : L'année arrive à son terme et je ne me sens pas prête pour le parcours de survie du Professeur Graves. Des personnes pour m'aider à réviser les cours et pour me préparer à la pratique ?

Apprentissage : Défense contre les Forces du Mal +1%

Temps nécessaire : 2 semaines à raison de 4 heures par semaine

Récompenses : 4 cartes de chocogrenouilles



LES PREFETS DE L'ANNEE 1984

GRYFFONDOR

DARREN PEAKES : 7^{ME} ANNEE

APPARENCE : Très grand pour son âge, Darren a les cheveux longs, noirs, coiffés en queue de cheval, et les yeux bruns. Il possède une carrure impressionnante témoignant des années passées dans l'équipe de Quiddich de Gryffondor. Portant de petites lunettes rondes quand il lit, il possède un regard aiguisé.

COMPORTEMENT : Courageux comme tous les Gryffondor, il a tendance à en faire plus que demandé, ce qui le laisse souvent au bord de la fatigue. Tentant de se faire bien voir des enseignants, il n'hésite pas à passer sur certains éléments contre de petits services rendus, mais reste impartial quand il s'agit de fourberie et autres actes malveillants de nature.

PARTICULARITES : Ancien joueur de Quiddich, il possède une endurance hors du commun et des sens aux aguets.

AMMANDA RUFFORD : 7^{ME} ANNEE

APPARENCE : De nature gracile, elle porte des cheveux roux en bataille et son visage est constellé de taches de rousseur. Elle a les yeux verts et les traits fins. Plus petite que la normale, elle est aussi légèrement plus fine que les filles de son âge et son nez légèrement retroussé lui donne parfois des airs faussement hautains.

COMPORTEMENT : Ammanda est rusée et très agile. Elle aime à surprendre les élèves en infraction par surprise pour leur flaque la frousse de leur vie, pensant qu'ainsi ils se montreront plus sages et plus obéissants. Elle est intraitable quand il s'agit de punition et recourt souvent à l'intervention d'enseignants, au grand damne des élèves pris sur le fait.

PARTICULARITES : Elle est experte en sortilège de jambencoton et n'hésite pas à l'utiliser sur les élèves qui tentent de s'enfuir.

POUFSOUFFLE

PETER ROBINS : 7^{ME} ANNEE

APPARENCE : Peter est petit pour un garçon de son âge, si bien qu'on le prend souvent pour un élève de troisième jusqu'à ce qu'on constate qu'il porte un insigne de préfet. Trapu mais possédant une force bien supérieure à ses camarades, il semble être de perpétuelle mauvaise humeur mais ce n'est que la forme de son visage qui est trompeuse. Les cheveux blonds, les yeux bleus sans cesse plissés, il se fait souvent comparer à une fouine.

COMPORTEMENT : Peter aime le travail bien fait et prendra le temps nécessaire pour qu'une action soit faite correctement. Loyal envers ses amis, sa Maison, mais également envers Poudlard et ses professeurs, il s'emploie de tout son cœur à faire régner l'ordre et la discipline.

PARTICULARITES : Peter est un expert quand il s'agit de fouiller, de fouiner, de détecter et de trouver ce que les autres ne voient pas. Fléau des élèves qui se baladent la nuit dans les couloirs ou qui tentent de mettre en place farces et mauvaises blagues.

CARLA REDSTONE : 7^{ME} ANNEE

APPARENCE : Carla a les cheveux bruns, les yeux verts et, comme tous les autres membres de sa famille, arbore des taches de rousseur qui crépissent la totalité de son visage et de ses bras. Grande et svelte, elle a pourtant l'air d'avoir les cheveux éternellement en bataille, ce qui lui vaut les quolibets de ses camarades et des élèves des autres Maisons.

COMPORTEMENT : Carla veut toujours en faire plus qu'elle ne le devrait, si bien qu'elle est toujours au bord de l'épuisement. Cependant, elle essaiera toujours d'aider davantage qu'elle ne le peut. Elle se montrera cependant inflexible quand il s'agira de faire régner le règlement de Poudlard.

PARTICULARITES : Carla semble porter sur elle une multitude d'objets magiques divers qui n'ont pas l'air d'avoir une utilité quelconque.





SERDAIGLE

STEPHEN CORMACK : 7^{ème} ANNEE

APPARENCE : Stephen Cormack est très large d'épaules et d'une taille impressionnante pour un garçon de son âge. Les cheveux noirs et longs, il est toujours très bien mis et affiche sans cesse un air solennel lui donnant un aspect plus vieux que ce qu'il est en réalité.

COMPORTEMENT : Le comportement de Stephen est très différent de celui des autres préfets, car il tente toujours de donner une chance de s'expliquer à ceux qu'il prend en cas d'infraction. Certains disent qu'il a trop bon cœur, mais lui dira qu'il essaie de faire régner la loi et que la présomption d'innocence prévaut sur tout le reste.

PARTICULARITES : Stephen est très attaché à la Maison Serdaigle et tente par tous les moyens de préserver la réputation de celle-ci, parfois un peu au détriment des règles. Il punira par contre sévèrement ceux qui agissent sans réfléchir aux conséquences.

ALICIA CHAUCNEY : 7^{ème} ANNEE

APPARENCE : Alicia a des cheveux roux qui semblent parfois animés d'une vie propre, comme s'ils ondulaient dans l'air. Fine, les traits arrondis, elle est de taille moyenne pour son âge mais légèrement plus forte et plus musclée, témoignage de sa participation dans l'équipe de Quiddich les deux années précédentes.

COMPORTEMENT : Alicia est très paradoxale dans ses comportements, tantôt d'une patience infinie, tantôt furie, il est très difficile de la cerner. Elle reste cependant bienveillante de nature et très attachée à sa Maison.

PARTICULARITES : Alicia est une experte dans tous les sortilèges d'entrave, qu'elle pratique avec assiduité quand il s'agit d'arrêter les jeunes fouineurs se baladant dans les couloirs une fois la nuit tombée.

SERPENTARD

DEVLIN ALLEN : 7^{ème} ANNEE

APPARENCE : Très petit, il possède de larges épaules qui lui donnent un aspect légèrement bossu. Les cheveux noirs coupé court et les yeux bleus légèrement écartés, il est très agile, contrairement à ce que pourrait laisser penser son physique. Ses traits sont très carrés et le font paraître plus âgé qu'il ne l'est en réalité.

COMPORTEMENT : Devlin est mauvais de nature et aime prendre les élèves sur le fait, n'hésitant pas à déformer la vérité pour rendre les punitions plus sévères encore. Il aime fureter partout où on ne l'attend pas et possède des oreilles parmi de nombreux élèves de sa Maison.

PARTICULARITES : Il possède un rat domestique avec qui il peut communiquer mentalement. Cela lui permet de couvrir deux fois plus de surface quand il est de garde au château.

HORRIFICA SCARPIN : 7^{ème} ANNEE

APPARENCE : Horrifica possède des cheveux blancs, caractéristique pour le moins étrange pour son âge. Ses yeux sont de couleur grise et reflètent toujours une sorte de démente. Grande pour son âge, elle est très fine et ses traits sont très fins.

COMPORTEMENT : Son comportement est pour le moins anarchique. En cas d'infraction du règlement, elle pourra faire comme si de rien était ou se montrer totalement intransigeante. Il n'est pas rare d'ailleurs qu'elle change de comportement au cours d'une même conversation.

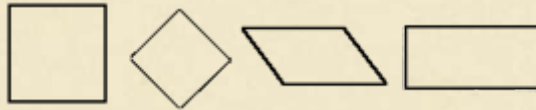
PARTICULARITES : Outre son comportement volontairement proche de la folie qui est, fort heureusement, souvent simulé, elle prétend entendre des voix.

A double-sens

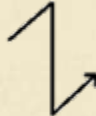
*Nord-Sud, résolument s'égrenent les secondes
Mais afin de les toucher, il faut une fronde*



*Il faut savoir monter pour pouvoir débater
Pas nécessairement, pour gagner le sommet*



*Témoin passif des fibres qui s'entremêlent
A la fois mur fictif et art intemporel*



*Si ce n'est diviser, pour pouvoir mieux régner
A seuls les plus doués, la voie sera montrée*



*Comptez et recomptez, ou vous serez piégés
Une deux trois puis sauter, pour ne pas y glisser*



*Ouvrez l'œil et le bon, le bois contre la pierr(e)
Tournez tournez en rond, trois cercles lunaires*



18. SOURCES DES IMAGES

- Illustration en première page : www.pottermore.com
- Illustrations de la quête : <https://www.wizardingworld.com/>
- Miranda Brandstone : <https://www.pinterest.ch/pin/>