

# Tout va de travers au Chemin de Traverse





# TABLE DES MATIERES

<b>AVANT-PROPOS</b> .....	<b>2</b>
<b>1 DÉTERMINER LE CONTEXTE</b> .....	<b>3</b>
<b>2 LE CHEMIN DE TRAVERSE</b> .....	<b>3</b>
2.1 ÉTAPE 0 : PRÉSENTER LE CHEMIN DE TRAVERSE.....	3
2.2 ÉTAPE 1 : VOTRE BAGUETTE MAGIQUE – CHOIX DU BONUS DE BAGUETTE .....	4
2.3 ÉTAPE 2 : LES OUVRAGES SCOLAIRES – APPRENTISSAGE DES JETS DES COMPÉTENCES.....	5
<i>JET DE COMPÉTENCE – EXEMPLE DU JET DE FOUILLE</i> .....	6
2.4 ÉTAPE 3 : LES VÊTEMENTS – APPRENTISSAGE DES JETS DE CARACTÉRISTIQUE .....	7
<i>JET DE CARACTÉRISTIQUE – EXEMPLE DU JET DE PERCEPTION</i> .....	8
2.5 ÉTAPE 4 : CHAUDRON : PRÊTER ASSISTANCE ET SUBIR DES DÉGÂTS .....	9
<i>JET DE COMPÉTENCE – VENIR EN AIDE</i> .....	10
<i>DÉGÂTS LÉTAUX ET NON-LÉTAUX</i> .....	11
2.6 ÉTAPE 5 : MATÉRIEL D’ÉCRITURE – DU CHOCOLAT ET UN ÉTRANGE SORCIER .....	11
<i>CHOCOLAT MAGIQUE</i> .....	12
<i>JET DE COMPÉTENCE – MALUS ET BONUS</i> .....	13
2.7 ÉTAPE 6 : LES GLACES DE FLORIAN FORTARÔME ET L’AUROR .....	14
2.8 ÉTAPE 7 : LE MAGASIN DE FAMILIERS : LA POURSUITE CONTRE LE DIABLOTIN .....	15
<i>APPRENDRE À PRÉCISER SES ACTIONS</i> .....	16
<i>ATTRAPER UN ADVERSAIRE - LA POURSUITE</i> .....	16
<b>3 L’ALLÉE DES EMBRUMES</b> .....	<b>18</b>
<i>PLAN DE SITUATION</i> .....	18
3.1 NEUTRALISER LE DIABLOTIN – BASES DU COMBAT ET ÉTAPES QUI LE COMPOSE.....	19
<i>ÉTAPE 1 DU COMBAT : L’INITIATIVE</i> .....	19
<i>ÉTAPE 2 DU COMBAT : DÉCLARATION D’INTENTION</i> .....	19
<i>ÉTAPE 3 DU COMBAT : RÉOLUTION</i> .....	20
3.2 NEUTRALISER LE DIABLOTIN – EXEMPLES D’ACTIONS DES JOUEURS ET RÈGLES INHÉRENTES .....	20
<i>EXEMPLE D’ACTION 1 : SE DÉPLACER</i> .....	20
<i>EXEMPLE D’ACTION 2 : LANCER UN SORTILÈGE</i> .....	21
<i>EXEMPLE D’ACTION 3 : LANCER LE FILET</i> .....	21
<i>EXEMPLE D’ACTION 4 : COMBATTRE AU CORPS À CORPS</i> .....	21
<i>EXEMPLE D’ACTION 5 : TENTER D’ASSOMMER DE DIABLOTIN</i> .....	22
<i>EXEMPLE D’ACTION ... : AUTRES</i> .....	22
3.3 NEUTRALISER LE DIABLOTIN – EXEMPLES D’ACTIONS DU DIABLOTIN ET RÈGLES INHÉRENTES .....	22
<i>PIÈGE 1 – LES FLAQUES DE GLUE</i> .....	23
<i>PIÈGE 2 – LES BOOMERANGS À MOUVEMENT PERPÉTUELS</i> .....	23
<i>PIÈGE 3 – PÉTARDS MOUILLÉS DU DR FLIBUSTE</i> .....	23
<i>PIÈGE 4 – BOMBABOUSE</i> .....	24
<b>4 LES GAINS DE FIN DE QUÊTE</b> .....	<b>24</b>
<b>5 ANNEXES</b> .....	<b>25</b>
<b>6 SOURCES DES IMAGES</b> .....	<b>27</b>

## AVANT-PROPOS

Amis Potterheads et rôlistes en tout genre, soyez les bienvenues dans ce scénario d'introduction à Harry Potter JdR. Vous avez parcouru les bases et suppléments proposés par notre équipe et vous désirez désormais vous lancer dans cette aventure qui vous ramènera sur les lieux qui ont fait le succès de la saga de notre jeune héros préféré, mais vous ne savez pas exactement par où commencer et comment appliquer les règles qui vous ont été présentées ? Pas d'inquiétude, ce petit scénario est là pour vous aider à y voir plus clair et à familiariser vos joueurs avec les règles de base de ce jeu de rôle.

Tout ce dont vous aurez besoin pour participer à ce scénario, ce sont les feuilles de personnages de vos différents joueurs que vous aurez créées en suivant les règles de création de personnage présentées dans le premier chapitre de la base ou en utilisant les personnages pré-tirés proposés à côté de ce scénario. Si vous avez cependant des problèmes pour créer vos personnages, je vous renvoie aux vidéos tutoriel présentées sur notre chaîne [Youtube](#) et à notre salon discord en cas de questions qui ne trouveraient pas de réponse.

Ce scénario fonctionne de la manière suivante : Vos joueurs se déplaceront de lieu en lieu sur le Chemin de Traverse afin de récupérer leurs fournitures scolaires. Chaque nouvelle escale sera l'occasion de traiter d'une règle spécifique. Libre à vous, maître du Jeu, de choisir celle que vous désirez traiter et de passer les autres, mais le scénario fonctionne mieux si vous respectez l'ordre des étapes et si vous n'en oubliez aucune car un fil rouge relie tous les lieux visités.

Au cours de votre lecture, vous remarquerez l'emploi de différents codes couleurs et encadrés. Voici ce qu'ils signifient :

- ✍ Les encadrés gris vous donnent quelques conseils pour maîtriser la partie ou vous renvoie à certaines règles et suppléments spécifiques.
- ✍ Les textes en bleu vous détaillent les règles traitées
- ✍ Les textes en brun vous donnent des descriptions des lieux et d'objets.
- ✍ Les textes en rouge servent de fil-rouge pour le scénario, détaillant les éléments qui seront apportés à l'intrigue dans chacun des lieux visités.

Si vous ne possédez pas encore de feuilles de personnages, des personnages pré-tirés vous sont proposés dans un fichier annexe en fonction des archétypes présentés dans la base.

Ces petites précisions faites, vous êtes désormais prêt à vous lancer dans cette première aventure. Il ne me reste qu'à vous souhaiter bon jeu !

Keul pour Geek-It

## 1 DÉTERMINER LE CONTEXTE

« Tout va de travers au Chemin de Traverse » est conçu pour être joué à n'importe quelle période, raison pour laquelle il n'a pas réellement de contexte historique ou politique qui l'entoure, contrairement aux autres scénarios qui vous seront proposés. Libre à vous de l'ancrer avec quelques éléments survenus durant la période durant laquelle vous désirez faire jouer votre groupe. Il n'est pas nécessaire d'entrer dans les détails. Quelques éléments du genre « nous sommes en l'an X, Y année(s) après la chute de Voldemort » ; « Durant cette année, le Ministère de la Magie vient de faire passer telle loi » ; « Vous vivez dans une période de paix, respectivement de troubles », etc. Vous trouverez des informations sur ce qu'il se passe année par année dans le monde des Sorciers sous le lien suivant : [Chronologie année par année du monde des Sorciers](#)

**Conseils pour les Maîtres du Jeu :** il peut être tentant de faire jouer votre campagne durant les aventures décrites dans les sept romans d'Harry Potter. Cependant, imaginez vos joueurs être confrontés aux héros des romans et demandez-vous comment ceux-ci pourraient occuper une place importante dans ces histoires. Vous remarquerez rapidement que c'est chose impossible. **Notre conseil :** évitez cette période pour vous concentrer sur ce qu'il se passe avant ou après pour laisser toute la liberté nécessaire à vos joueurs.

## 2 LE CHEMIN DE TRAVERSE

Pour un certain nombre de jeunes Sorciers et Sorcières, la visite du Chemin de Traverse représente la première réelle confrontation avec le monde de la magie. Pour les autres, il s'agit tout de même d'une grande étape dans leur vie puisque que celle-ci annonce le point de départ de leur scolarité à Poudlard. C'est donc plein de fébrilité que ceux-ci s'y rendent afin de récupérer leur matériel scolaire.

**Chemin de Traverse :** Notre équipe a consacré un supplément au Chemin de Traverse avec une carte précise des boutiques que vous y trouverez. Nous vous conseillons vivement de vous y référer pour les descriptions des boutiques et autres allées. Quand nous parlerons d'un lieu, nous emploierons nous-même ce supplément.  
**Matériel scolaire :** Une liste du matériel scolaire demandé aux nouveaux élèves de Poudlard vous est proposée en annexe de ce scénario. Vous pouvez ainsi imprimer celle-ci et la donner à vos élèves pour ce scénario

### 2.1 ÉTAPE 0 : PRÉSENTER LE CHEMIN DE TRAVERSE

La première chose à faire est de présenter le Chemin de Traverse à vos joueurs en quelques phrases. Cette découverte peut se faire un fois la feuille de personnage créée, et comprendra l'entrée au Chemin de Traverse et l'acquisition de la baguette. Cette dernière est déterminée lors de la création du personnage et sera nécessaire pour lancer les premiers sortilèges, ceux appris avant d'entrer à l'école. Elle permettra à vos joueurs de se familiariser avec le lancement de certains sorts et au Maître du jeu de se familiariser avec les caractéristiques de ceux-ci. Voici comment vous pourriez présenter l'arrivée d'un élève au Chemin de Traverse :

*Après avoir traversé le pub du Chaudron Baveur, vous arrivez dans une petite cour silencieuse bloquée par un mur de briques au pied duquel une poubelle bloque le passage. La personne qui vous accompagne (Parents/Tuteur/Autre) s'approche du mur, prend la poubelle comme point de départ et compte un certain nombre de briques. Une fois fait, il se met à appuyer sur certaines briques avec sa baguette - trois briques vers le haut et deux à l'horizontale en partant de la fameuse poubelle.*

*Le mur de briques se met alors à se mouvoir, les briques tournoyant sur elles-mêmes, se rétractant pour dévoiler une rue animée devant-vous.*

*Sorciers et Sorcières y évoluent à la vue de tous, habillés de robes noires aux chapeaux pointus caractéristiques, mais aussi de tout un panel de vêtements aussi improbables que bigarrés. De nombreuses boutiques proposent des objets magiques et non magiques. A votre droite, vous remarquez un groupe de Sorciers sortir d'un magasin nommé*

Au Bon Chaudron, transportant de lourds chaudrons en étain à l'aide de leur baguette et suivis de près par de jeunes Sorciers et Sorcières de votre âge. Sur votre droite, d'autres élèves s'extasiaient devant de nouveaux modèles de balais magiques et d'accessoires de Quidditch. Sur l'enseigne, vous parvenez à lire « Magasin d'accessoires de Quidditch » Au loin, vous remarquez des animaux dans des cages, mais vous voyez aussi des feux d'artifices voler en tous sens, dessinant dans les airs des formes complexes et multicolores.

Le bruit est tel qu'on pourrait parler de cacophonie. Dès vos premiers pas dans cette rue, vous êtes assaillis par celui-ci, ce qui vous laisse un peu désorienté. Vous remarquez à peine que le mur de brique s'est reformé derrière vous. Cette fois-ci vous y êtes, le Chemin de Traverse, là où débute votre vie de Sorcier.

## 2.2 ÉTAPE 1 : VOTRE BAGUETTE MAGIQUE — CHOIX DU BONUS DE BAGUETTE



Bien que la boutique se trouve au bout de la rue principale, la personne accompagnant le jeune Sorcier ou la jeune Sorcière insistera pour se rendre en premier lieu chez « Ollivander – Fabricant de baguettes » afin que celui ou celle-ci obtienne sa précieuse baguette. Cette dernière arguera que c'est non seulement l'étape de la liste qui prend le plus de temps, mais aussi la plus importante pour tout Sorcier ou Sorcière qui va débiter ses études.

**Inclure cette partie à la création de votre personnage :** Si votre personnage ne s'est pas encore décidé concernant sa baguette, la visite de chez Ollivander peut être le bon moment pour procéder à la détermination des caractéristiques de celle-ci. Vous pourrez alors vous référer à la table de création des baguettes pour en faire essayer plusieurs à votre joueur jusqu'à ce qu'il obtienne la sienne. C'est également le moment idéal pour qu'Ollivander lui-même renseigne le jeune Sorcier sur sa baguette en lui expliquant pour quelle catégorie de sortilèges elle sera utile. Traduit en terme rôlistique, Ollivander explicitera l'affinité de la baguette du personnage (le fameux bonus de 10%).

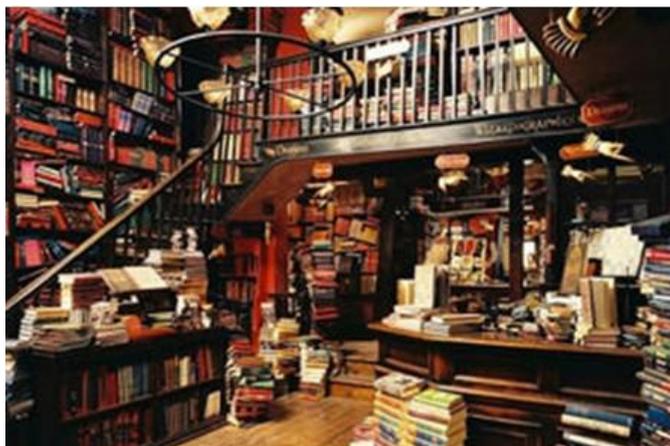
### Description de la boutique d'Ollivander

Vous pénétrez dans une boutique toute en longueur, étroite, sombre et d'allure austère. Bien que de nombreuses boîtes semblent entassées dans un ordre tout relatif que seul le responsable du rangement serait capable reconnaître, le tout paraît légèrement négligé, poussiéreux et pour le moins étouffant. De hautes étagères, où s'empilent des milliers de boîtes, se dressent le long des murs et remplissent tout l'espace, atteignent pratiquement le plafond de la pièce par endroits. Dans un coin de celle-ci, devant un impressionnant comptoir croulant lui aussi sous les boîtes, une unique chaise en bois est à la disposition des clients.

Une fois la baguette en main, votre joueur est prêt pour débiter son aventure au Chemin de Traverse et rencontrer ceux et celles qui seront ses futurs(es) camarades.

**Comment les élèves ont-ils appris des sorts avant d'entrer à l'école ? :** Cette question risque de revenir dès les premières minutes de jeu ou lors du passage chez Ollivander. Comment un jeune Sorcier sans baguette fait-il pour apprendre des sortilèges avant son entrée à l'école ? La réponse est assez simple : il les apprend en employant la baguette d'un membre de sa famille, ou de manière intuitive en les lançant sans baguette (comme Harry lors de sa visite au Zoo). Dès lors qu'il possède sa baguette, il devient capable d'employer ses sorts obtenus gratuitement lors de la création de son personnage. Nous reviendrons sur cet emploi lorsque cela s'avèrera nécessaire.

## 2.3 ÉTAPE 2 : LES OUVRAGES SCOLAIRES – APPRENTISSAGE DES JETS DES COMPÉTENCES



Comme les futurs élèves pourront le constater, il leur faudra se procurer de nombreux ouvrages pour débiter leur formation à Poudlard. Ceux-ci peuvent être trouvés dans de nombreuses boutiques en fonction des revenus des parents. Ceux qui possèdent assez d'argent préféreront des livres de cours neufs, se dirigeant vers la boutique « Fleury et Bott » alors que d'autres devront se contenter de livres d'occasion, se rendant alors à la « Librairie d'occasion ».

Ces livres représentant le plus gros des fournitures, la majeure partie des parents et tuteurs commencent par cette étape lors des achats. Malheureusement, tous semblent penser la même chose, raison pour laquelle il règne dans ces deux boutiques un capharnaüm hors du commun, rendant difficile la recherche d'ouvrages. Les vendeurs sont débordés et envoient les clients chercher leurs ouvrages eux-mêmes ce qui, loin d'améliorer les choses, contribue au chaos environnant.

**Élément de quête :** Les futurs élèves ne le savent pas encore mais une créature magique est à l'œuvre au Chemin de Traverse. Un Diablotin s'est échappé de l'Allée des Embrumes où il était gardé en cage dans l'optique d'être vendu. S'étant échappé, il sème maintenant le trouble au Chemin de Traverse et plus particulièrement dans les différentes boutiques, récupérant objets de farces et attrapes pour semer la pagaille. Dans les boutiques de livres, il s'est arrangé pour mélanger tous les ouvrages, obligeant les vendeurs à sortir ceux-ci des étagères pour remettre de l'ordre.

### Description de la librairie d'occasion

*Vous pénétrez dans une boutique qui vous paraît exiguë tant les nombreuses étagères qui la composent croulent sous les ouvrages. Une forte odeur de poussière et, plus inquiétant, de moisissure flotte dans les airs. L'éclairage est assez faible mais vous remarquez rapidement que, faute de place suffisante, les vendeurs ont entassés les livres en dehors des étagères, à même le sol. D'autres Sorciers et jeunes futurs-élèves sont également présents et sillonnent les rayonnages en quête d'ouvrages de cours. Le vendeur, qui disparaît presque entièrement derrière les livres entassés sur son comptoir, ne fait pas un geste dans votre direction. Votre tuteur/parent vous regarde alors d'un air désolé avant d'ajouter :*

✎ *Je crois qu'il nous faut nous d√©brouiller par nous-m√™me. Je vais chercher par-l√† (indique la gauche), cherche de l'autre c√† pendant ce temps.*

### Description de la boutique Fleury et Bott

*Après avoir écarté nombres de Sorciers et Sorcières les bras chargés d'ouvrages et après vous être excusé pour la dixième fois en l'espace de quelques minutes, vous parvenez enfin dans la boutique de Fleury et Bott. L'odeur d'ouvrages neuf emplit les lieux, tout comme le brouhaha des conversations entre les vendeurs et les Sorciers. Il ne vous faut pas longtemps pour comprendre que trouver un ouvrage dans cette boutique tiendra du miracle, tant les piles de livres s'entassent dans un désordre qui ferait pâlir n'importe quel femme de ménage. Votre parent/tuteur semble*

quelque peu désespéré et tente à plusieurs reprises de héler un vendeur sans succès. Après un énième essai, il parvient à se faufiler jusqu'à l'un d'entre eux, non sans avoir fait tomber quelques piles de livres au passage. S'ensuit alors le dialogue suivant :

- ✂ Bonjour, j'aimerais...
- ✂ Par Merlin, dites-moi que je rêve ! Comme si ça ne suffisait pas que l'un de mes employés manque à l'appel, les clients commencent à renverser les piles d'ouvrages
- ✂ Pardonnez-moi, je ne voulais pas....
- ✂ Mais j'espère bien ! Il ne manquerait plus que ça ! Et alors, ces piles de livres ne vont pas se refaire d'elles-mêmes !
- ✂ Mais je...
- ✂ Allez-allez, plus de ramassage et d'empilage, et moins de bavardage !
- ✂ Et pour les livres de cours ?
- ✂ Votre enfant possède une liste non ? Et il sait lire ? Alors il peut chercher par lui-même !

Il suffira dès lors que les parents/tuteurs des autres élèves entendent ça pour envoyer leurs enfants à la recherche des ouvrages qui leur seront nécessaires pour débiter leur année scolaire, prétextant qu'à plusieurs, ils couvriront une plus grande zone. Mais il est désormais temps de s'attarder sur le jet de compétence :

### JET DE COMPÉTENCE — EXEMPLE DU JET DE FOUILLE

Comme vous l'avez lu dans la Base d'Harry Potter JdR, les compétences permettent d'effectuer des actions plus précises et spécifiques que les jets de caractéristiques. Ici, le jeune Sorcier ou la jeune Sorcière désire trouver des livres qui font partie de sa liste de fournitures scolaires. En regardant dans la liste de compétences, on voit que la compétence qui se prête le mieux à cette action est la Fouille. Il s'agit d'une compétence double « Fouille/Ménage » mais dans cette situation, seul le côté fouille nous intéresse (à moins que vos joueurs ne désirent remettre de l'ordre dans la boutique, bien entendu). Vous allez donc procéder comme suit :

**Demande du Maître du Jeu (MJ) :** « Vous pouvez me faire un jet de fouille » ou « Vous pouvez me faire un jet dans votre compétence Fouille/Ménage »

**Ce que doivent faire les joueurs :** Vérifier sur leur feuille de personnage la maîtrise totale en fouille/ménage, lancer 1d100, puis faire le calcul suivant :

*Maîtrise totale de la compétence « Fouille/Ménage - résultat du dé »*

**Résultat du calcul :**

- *Négatif* : Le jet est raté et le joueur ne trouve rien
- *0* : Réussi de justesse, le joueur trouve un livre de la liste
- *Positif* : Plus la différence est haute et plus le joueur trouve de livres de sa liste.

**Réussite critique :** Si votre joueur obtient un résultat sur son d100 de 001 à 005, c'est ce qu'on appelle une réussite critique. Dès lors, il trouvera rapidement tous les ouvrages qu'il recherche et gagnera 1 point de fougue.

**Raté critique ou Maladresse :** Si votre joueur obtient un résultat sur son d100 de 096 à 000, c'est ce qu'on appelle un raté critique ou une maladresse. Dès lors, il fera tomber plusieurs piles de livres, manquera d'assommer plusieurs clients et en sera quitte pour une belle bosse ainsi que des remontrances de la part de la vendeuse. Pas sûr qu'elle soit très contente de le revoir l'année prochaine.

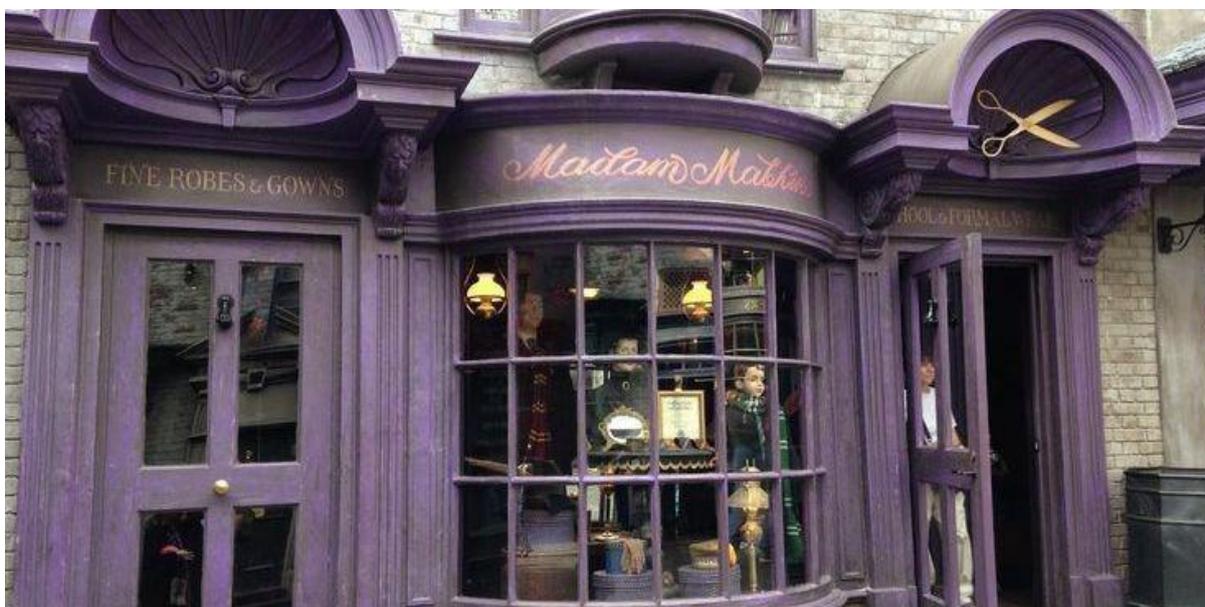
**Ce que vous pouvez ajouter en tant que MJ :**

- Vous pouvez faire remarquer à vos joueurs que – bien que le jet de compétence ait été rapide IRL (in real life) – il a fallu aux personnages plusieurs longues minutes pour trouver (ou non) leurs livres.
- Une fois le premier jet de chaque joueur fait et les premiers livres trouvés, vous pouvez leur faire remarquer qu'en s'entraînant, ils arriveront rapidement à la fin de leur liste de fournitures.

## 2.4 ÉTAPE 3 : LES VÊTEMENTS – APPRENTISSAGE DES JETS DE CARACTÉRISTIQUE

La seconde étape obligatoire consiste à se procurer capes et autres vêtements de Sorciers en tout genre. Encore une fois, en fonction des moyens des élèves, il vous est possible de les envoyer dans deux boutiques différentes. La boutique la plus appréciée des Sorciers est celle de « Mme Guipure, prêt à porter pour mages et sorciers ». Les prix proposés sont pour la majeure partie des bourses, mais il peut arriver que certaines familles qui ne possèdent que peu d'argent lui préfèrent le « Magasin de robes d'occasion ». Que vos joueurs se retrouvent dans l'une ou l'autre de ces deux boutiques, ils constateront que quelqu'un ou quelque chose y a semé le chaos.

**Élément de quête :** Comme pour la ou les boutique(s) de livres, le Diablotin s'en est donné à cœur joie dans les boutiques de vêtements, provoquant chaos et capharnaüm au milieu des piles bien rangées. Mais cette fois-ci, le Diablotin s'est trouvé une cible précise pour ses prochaines farces, à savoir les jeunes élèves qui formeront votre groupe de Personnages Joueurs (PJs). La suite de l'exploration du Chemins de Traverse risque d'être haute en couleur.



### Dans la boutique Mme Guipure, prêt à porter pour Mages et Sorciers

Après vous être écarté de la porte pour laisser passer une jeune fille de votre âge à la longue chevelure blonde tressée en natte et accompagnée d'un Sorcier ployant sous les sacs et autres boîtes contenant chapeaux et vêtements, vous entrez dans la boutique de vêtements de Mme Guipure, prêt à porter pour mages et Sorciers. De belle taille, cette boutique contient tout le nécessaire pour habiller Sorciers et Sorcières en toutes circonstances. A votre gauche, diverses capes et chapeaux noirs sont rangés avec soin. Vous remarquez des attaches brillantes aux motifs variés qui doivent permettre aux capes de tenir en place. Sur votre droite, bottes et gants en tout genre sont disposés par taille et n'attendent qu'à être essayés. Quant au fond de la salle, difficile à dire, une énorme pile de vêtements jonchant le sol dans un méli-mélo de tissus froissé. Une Sorcière, qui doit être la vendeuse de la boutique, tente d'y remettre de l'ordre en râlant abondamment.

✎ Si j'attrape le petit farceur qui s'est amusé à attacher les lacets et autres attaches de mes vêtements ensemble, je vous promets qu'il passera un sale quart d'heure. Non mais regardez-moi ce capharnaüm ! Une honte ! Une infamie !

Avisant les clients, elle se ressaisira

✎ Pardonnez-moi, je ne vous avais pas vus. J'imagine que vous êtes ici pour les vêtements pour votre enfant, veuillez me suivre que nous puissions prendre ses mesures.

### Dans la boutique Vêtements d'occasion

Arrivé devant un magasin à la devanture grise que rien ne distingue des autres bâtiments, vous avisez une petite pancarte en bois indiquant sobrement : « Vêtements d'occasion ». La porte franchie, vous entrez dans une boutique exigüe et peu éclairée qui croule sous les vêtements, les bottes et autres chapeaux. Vous ne pouvez qu'apprécier l'efficacité dont le vendeur a fait preuve pour entasser autant d'habits dans une si petite salle. Dans le coin gauche de la boutique, vous apercevez un enfant sur un piédestal à qui on prend les mesures. Dans le coin droit cependant, une pile impressionnante de vêtements tranche avec l'ordre des lieux. Vous apercevant, le vendeur vous lancera :

✎ Veuillez patienter un instant, je suis à vous dans une minute. Ne touchez pas à la pile de vêtements, par Merlin ! Quelqu'un m'a joué une bien mauvaise farce en attachant tous les lacets ensemble. Il va me falloir des heures pour tout plier et ranger.

Les enfants passeront ensuite aux mesures. Peu importe dans quel magasin ils se trouvent, il s'agit de l'une des activités les plus ennuyeuses qu'un enfant puisse imaginer. Devant reste immobile le temps de celles-ci, le Maître du Jeu pourra en profiter pour lui faire faire quelques jets de caractéristiques liées aux cinq sens :

### JET DE CARACTÉRISTIQUE – EXEMPLE DU JET DE PERCEPTION

L'une des questions qui reviendra inmanquablement lors de vos parties futures sera : Comment je fais pour observer quelque chose ? Pour écouter si quelqu'un approche ? Pour sentir si ces friandises sont encore bonne à manger ? Il n'y a pas de compétence propre à ces actions mais dans ce cas, libre à vous d'utiliser la règle : « Quand il n'y a pas de compétence pour une action, faites un jet de caractéristique » Cependant, un être humain, même un Sorcier, ne possède pas cinq sens identiques. On voit mieux qu'on entend, et notre toucher est moins développé que notre ouïe. Comment traduire ça en terme rôlistiques ? **La réponse est :** en utilisant la règle des cinq sens.

**Base :** Tous les jets de caractéristiques liés aux cinq sens sont dérivés de la caractéristique PERception  
**Compétences dérivées de la PERception :** On détermine ces compétences dérivées de la manière suivante :

*Goût : PERception x3*  
*Odorat : PERception x3*  
*Ouïe : PERception x4*  
*Toucher : PERception x3*  
*Vue : PERception x5*

**Exemple :** Un personnage avec une valeur de 15 en PERception aura les compétences dérivées suivantes :

- ✎ **Goût :** 45%
- ✎ **Odorat :** 45%
- ✎ **Ouïe :** 60%
- ✎ **Toucher :** 45%
- ✎ **Vue :** 75%

La suite revient à faire un jet de compétence classique, comme pour l'exemple de la Fouille/Ménage précédemment traité.

**Ce que vous pouvez ajouter en tant que MJ :**

- Vous pouvez faire remarquer à vos joueurs que ces jets de compétences-là ont été très rapides par rapport à la fouille, quelques secondes à peine. Il peut donc y avoir une grande différence en jeu quand on utilise des compétences différentes.

Pour cette boutique, vous pouvez faire faire à vos joueurs un jet de vue et un d'ouïe. Si ces jets sont réussis, vous pouvez leur donner quelques-unes des informations suivantes :

- ✓ Vous apercevez une ombre de petite taille qui se faufile entre les piles de vêtements.
- ✓ Vous voyez une pile de vêtements tomber au sol
- ✓ L'une des chapeaux semble se déplacer tout seul pour venir s'ajouter à la pile de vêtements
- ✓ Vous voyez la pile de vêtements au sol bouger
- ✓ Vous entendez des grognements provenant de la pile de vêtements
- ✓ Vous entendez des objets métalliques tomber par terre
- ✓ Vous entendez le râclage de griffe sur le bois.

Bien entendu, prévenir les adultes ne servira à rien. Trop concentrés à parler mesures, chiffons et prix, ceux-ci demanderont aux enfants d'attendre tout en restant tranquille.

**Les adultes dans Harry Potter JdR :** Cette étape possède aussi son importance puisque c'est la première fois que les jeunes Sorciers seront confrontés au fait que les adultes ne les écoutent pas. En règle générale, tous les problèmes pourraient être résolus par les adultes, mais ceux-ci sont toujours trop occupés et ne prennent jamais le temps d'écouter les élèves. Pire, ils risquent même de se fâcher et de les punir s'ils tentent d'insister. Ce point reviendra souvent une fois que les élèves seront scolarisés à Poudlard.

## 2.5 ÉTAPE 4 : CHAUDRON : PRÊTER ASSISTANCE ET SUBIR DES DÉGÂTS

Les futurs élèves de Poudlard ont désormais la majeure partie de l'équipement nécessaire au bon déroulement de leur année scolaire. Mais impossible de débiter celle-ci sans un bon chaudron qui leur permettra d'apprendre à faire des potions.

Contrairement aux boutiques précédentes, une seule boutique propose des chaudrons. C'est donc le moment idéal, si l'occasion ne s'est pas encore présentée, de faire se retrouver votre groupe d'élèves. De plus, la boutique « Au Bon Chaudron » est un lieu connu de l'univers d'Harry Potter, ce qui facilitera l'immersion du groupe.

**Élément de quête :** Le Diablotin s'est « pris d'affection » pour le groupe et le suit désormais de près, bien décidé à causer le plus de farces possible sur son passage. La boutique de chaudron est un paradis pour lui. Tous ces chaudrons empilés qui n'attendent qu'un petit geste pour tomber sur les passants.



### Dans la boutique « Au Bon Chaudron »

Impossible pour vous de rater cette boutique tant l'empilement de chaudrons à l'entrée est impressionnant. Le fait que ceux-ci tiennent les uns sur les autres pour former des tours biscornues sans toutefois s'effondrer au sol doit cacher une certaine magie. Désormais accompagné de vos nouveaux compères qui semblent vous suivre dans tout le Chemin de Traverse, vous pénétrez dans cette boutique. Si l'extérieur vous a laissé pensif, l'intérieur vous laisse pantois. Des centaines de chaudrons, de toutes les tailles et de toutes les matières s'entassent sur des étagères qui luttent tant bien

que mal pour ne pas céder sous leur poids. Dans une vitrine en verre située sur votre droite, vous apercevez des modèles de chaudrons haut de gamme, en argent et en or, ainsi qu'un chaudron qui semble remuer son contenu de lui-même. La vendeuse, une femme aux longs cheveux bruns et au regard bleu intense, est en train de faire la démonstration d'un chaudron pliable à l'un de ses clients, un Sorcier à la tenue si bariolée de couleurs vives qu'elle en ferait presque mal aux yeux et dont la tête disparaît sur un chapeau qui pourrait tous vous abriter en temps de pluie.

Vous apercevant à l'entrée, la vendeuse fait signe à vos parents de jeter un œil aux étagères avant qu'elle ne vienne s'occuper de vous. Ceux-ci se lancent alors dans un grand débat entre eux sur les tailles et types de chaudrons, vous ignorant totalement.

Laissés seuls dans la boutique, il ne faudra certainement pas attendre plus de quelques minutes pour que les PJs commencent à s'ennuyer. Ils vont certainement se mettre à fouiller pendant que leurs parents/tuteurs débattent. S'ils tentent de participer à la conversation, ils seront écartés par ceux-ci et envoyés chercher un chaudron pour leurs futurs cours de potions. Munis de leurs parchemin de fourniture scolaire, ils devront alors chercher un chaudron en étain de taille 2.

Comme lors de l'étape 2, vous pouvez leur faire faire un jet de compétence fouille ; mais cette fois-ci, vos joueurs ne sont plus seuls, ils peuvent s'aider. C'est le moment d'aborder la règle permettant de venir en aide à un camarade, la règle de l'entraide :

### JET DE COMPÉTENCE – VENIR EN AIDE

La règle de l'entraide peut paraître peu utile dans un premier temps, mais elle s'avèrera une aide précieuse pour vos élèves durant les premières années scolaires. Les pourcentages des compétences sont assez faibles lors de débuts, ce qui est inhérent au système de jeu Chaosium. Mais avec la règle de l'entraide, vos élèves devraient parvenir à pallier quelque peu les faibles valeurs de leurs compétences.

**Base :** Un élève peut décider de prêter assistance à un camarade pour certaines compétences. Artisanat, Bibliothèque, Connaissance, Fouille/Ménage, Orientation, Persuasion, Potions, Soins des créatures magiques, Survie, Triche sont quelques exemples parmi tant d'autres où un élève peut venir en aide à l'un de ses camarades.

**Fonctionnement et limitations :** Lorsqu'un élève vient en aide à l'un de ses camarades, il lui prête 10% de la maîtrise totale dans sa compétence, arrondi au supérieur. Lui-même ne fera aucun jet de compétence. C'est généralement celui qui possède le plus haut degré de maîtrise maximal qui fait le jet. Une personne peut être aidée par un maximum de 3 autres personnes.

**Exemple :** Vos quatre PJs tentent de trouver le bon chaudron sur les dizaines d'étagères et de modèles à disposition. Ils possèdent les valeurs dans la compétence Fouille/Ménage suivantes :

- ✓ PJ 1 : 25%
- ✓ PJ 2 : 30%
- ✓ PJ 3 : 35%
- ✓ PJ 4 : 20%

Dans notre cas, c'est le PJ 3 qui possède la plus haute valeur de Fouille. Il est donc logique que ce soit celui-ci qui fasse le jet de dé. Les autres lui apportent chacun 10% de leur valeur soit :  $\underline{PJ\ 1} : 25/10 = 2,5$  arrondi à 3 /  $\underline{PJ\ 2} : 30/10 = 3$  /  $\underline{PJ\ 4} : 20/10 = 2$ . Au total, notre PJ 3 aura donc une valeur de  $35+3+3+2$  soit 43% ce qui rend la réussite plus abordable.

**Ce que vous pouvez ajouter en tant que MJ :**

- L'entraide est également efficace pour les devoirs, et surtout pour les potions et autres bricolages magiques. Plus les pourcentages de vos élèves augmenteront et plus ils auront de facilité pour créer de puissants objets et potions.

Une fois la fouille du magasin effectuée, les élèves trouveront leurs chaudrons. Dans un second temps, ils apercevront également une petite créature à la peau grise, au crâne chauve et aux grandes oreilles de chauve-souris qui se trouve sur l'étagère du dessus. Ne mesurant pas plus d'une vingtaine de centimètres, elle regardera les futurs élèves avec de grands yeux jaunes qui luisent légèrement dans la pénombre. Cette créature se mettra alors à leur sourire, dévoilant des dents pointues, taillées comme des lames de rasoir, tout en avançant le bras en direction des chaudrons au-dessus d'eux. Le temps de comprendre, il sera trop tard et la pile de chaudron dégringolera sur le groupe.

Dans un vacarme de fin du monde et avec l'impression que la moitié du magasin vient de leur tomber dessus, les enfants se redresseront tant bien que mal au milieu des chaudrons éparpillés. Désormais affublés de bosses et contusions, ils observeront autour de d'eux. De la créature, il n'y a plus aucune traces, mais pas le temps de se mettre à sa recherche. Déjà parents, tuteurs et vendeuse sont là, indexes accusateurs pointés dans leur direction pour les réprimander de leur bêtise. Peu importe les excuses des PJs, rien n'y fera, les adultes sont persuadés qu'ils sont responsables. Les parents/tuteurs paieront pour votre chaudron puis quitteront rapidement le magasin.

### DÉGÂTS LÉTAUX ET NON-LÉTAUX

Vos Pjs viennent de subir 1 point de dégât et écotent d'une belle bosse ou d'autre contusions légères. Il s'agit de dégâts dits létaux, soit qui proviennent d'une blessure. Ce point de vie perdu est à retirer de leur points de vie totaux.

Au cours de leurs aventures, les élèves pourront être confrontés à un autre type de dégâts : les dégâts non-létaux. Ces dégâts proviennent d'une fatigue excessive ou du stress. Ils ne peuvent pas directement tuer une personne mais arriver à 0 points de vie avec des dégâts non-létaux fera tomber la cible d'épuisement.

## 2.6 ÉTAPE 5 : MATÉRIEL D'ÉCRITURE — DU CHOCOLAT ET UN ÉTRANGE SORCIER

C'est désormais couvert de bleus, d'ecchymoses et d'autres bosses que les futurs nouveaux élèves de Poudlard se dirigent vers l'avant-dernier arrêt de leur périple à travers le Chemin de Traverse. Les parents et tuteurs des futurs élèves discutent désormais entre eux, soudés par la bêtise commune de leurs enfants, arguant que cela ne se reproduira plus et qu'une fois à l'école, ils se tiendront à carreau en se consacreront aux études et à rien d'autre. Si seulement ils savaient...

Concernant l'achat de matériel d'écriture, il n'est pas vraiment d'autre magasin au Chemin de Traverse qui vende tout le nécessaire que « Instrument d'écriture Scribbulus ». On y trouve tout le nécessaire pour de jeunes Sorciers et Sorcières prêts à débiter une nouvelle année scolaire et, surtout, les prix sont abordables pour toutes les bourses.

**Élément de quête :** L'arrivée d'un Sorcier étrange dans la boutique qui viendra poser des questions sur ce qu'il s'est passé au Chemin de Traverse



### Dans la boutique « Instrument d'écriture Scribbulus »

C'est avec un air maussade et en boudant abondamment que vous arrivez en vue de la boutique de fournitures d'écriture. Les derniers mètres sont cependant pénibles car un attroupement d'élèves s'est formé à quelques mètres de là, devant une autre boutique vendant du matériel de Quidditch ainsi que des balais dernière génération. Bien que tentés de vous y rendre pour y jeter un œil, un regard noir de vos parents/tuteurs vous en dissuade rapidement. C'est donc en traînant les pieds que vous parvenez devant le magasin à la fenêtre et porte bleues sur lequel la pancarte vous indique : « Scribbulus ».

Le vendeur, un Sorcier à l'allure patibulaire, vous accueille à l'entrée de celui-ci d'un air chaleureux, vous invitant à entrer dans sa boutique. Une fois à l'intérieur, vous êtes éblouis par la quantité d'objets présents dans cette petite boutique. Parchemins en tout genre, papier à lettre de toutes les couleurs, mais également cire et sceaux, cordelettes à lettre, plumes à écriture et des encres de toutes les couleurs imaginables. Alors qu'on vous fait assoir sur un large banc en bois, vous apercevez même une encre qui semble changer de couleur d'elle-même pour prendre successivement toutes les couleurs de l'arc-en-ciel.

Alors que vos parents/tuteurs sillonnent les rayons du magasin, bien décidés à s'occuper eux-mêmes de vos fournitures, vous êtes approchés par le vendeur.

✎ Eh bien, jeunes gens, dites-moi, vous ne m'avez pas l'air en grande forme. On dirait que vous avez tenté de stopper un éruptif en pleine charge. Que vous est-il arrivé, par Merlin ?

#### Après la réponse du groupe

✎ Une histoire fantastique, jeunes gens, qui ne manquera pas d'intéresser vos futurs camarades de classe, j'en suis sûr. Mais en attendant, il nous faut faire quelques chose contre ces blessures de guerre. Attendez !

Se dirigeant vers son comptoir, il en ressortira une plaque de chocolat qu'il séparera en plusieurs lignes avec de les donner aux enfants.

✎ Une ligne devrait suffire, tenez ! Oh, ne vous inquiétez pas, (haussant la voix) j'imagine que ça ne posera pas de problème à vos parents si vous mangez un peu de chocolat

Après un signe de dénégation de ces derniers, les élèves pourront manger leur chocolat magique et en ressentir les bienfaits

### CHOCOLAT MAGIQUE

Le chocolat magique produit par les Sorciers est bien différent de celui des Moldus. Différentes propriétés peuvent lui être associées, comme celui de soigner les tremblements engendrés par les Détraqueurs.

Basiquement, tous les chocolats magiques produits possèdent un fort pouvoir reconfortant et déstressant. Une personne qui le consomme verra ses malus dus au stress (voir chapitre concernant le stress dans la base) fortement diminués ou simplement annulés.

En plus de cet effet, une ligne de chocolat soigne 1d4-2 points de dégâts non-létaux. Il augmente également la capacité naturelle du corps à se régénérer et à se soigner des blessures létales. Une consommation plus importante est cependant nécessaire et à intervalle réguliers pour que ce dernier effet soit effectif.

Alors que les parents/tuteurs sont en train de payer les articles récupérés, s'énervant sur les prix qui semblent avoir été mélangés par un petit farceur, un étrange Sorcier entrera dans la boutique. Trapu, plus petit que la moyenne, il arbore un regard terne et des yeux enfoncés dans leurs orbites. Tout de noir vêtu, sa robe en haillons recousue à la va-vite à divers endroits, un grand chapeau noir à la pointe tombante et visiblement brûlée, il se dégage de lui une étrange impression. Regardant sans cesse à gauche à droite, comme s'il s'attendait à tout moment à voir débarquer un ennemi, il fera semblant de s'intéresser aux produits proposés, se rapprochant subrepticement des enfants. Arrivé à portée de voie de ceux-ci, il leur lancera tout en faisant semblant d'être passionné par un lot de plume à encre :

- Psst, les mioches, z'auriez pas vu quel'qu'chose de bizarre dans les environs ? Genre, des choses qui s'enflamment sans explication, des objets qui tombent, qui vous foncent dessus, et des trucs qui s'mettent à sentir mauvais tout d'un coup ?

Répondant par l'affirmative, celui-ci s'exclamera :

- J'le savais !! (puis sur le ton de la confiance). Faut m'aider les mioches, y'a un truc pas net qui s'balade ici et c'est possible qu'y soit pour quel'qu'chose. Si vous faite c'que j'dis, y'aura des bonbecs pour tout l'monde. Par contre, si vous caftez, j'laisse ce truc continuer à vous pourrir l'existence jusqu'à la fin d'vos jours.

### JET DE COMPÉTENCE — MALUS ET BONUS

#### *Déterminer si un personnage ment*

L'inquiétant Sorcier tente de convaincre le groupe du bienfondé de ses arguments. Le groupe se doute cependant que quelque chose ne va pas. Nerveux, aux abois même, le Sorcier les menace d'entrée de jeu et les personnages désireront certainement tirer au clair cette histoire. Pour ce faire, un jet de dé est nécessaire.

Dans ce cas, la compétence permettant de savoir si un personnage ment ou cache quelque chose est la compétence « Psychologie ».

Comme nous l'avons vu, le jet de compétence se fait sous la valeur de maîtrise de celle-ci. Un personnage avec 50% en Psychologie devra faire 050 ou moins sur le jet de son d100 pour réussir son action.

Cependant, le comportement du Sorcier étant suspect, le Maître du Jeu peut attribuer un bonus de circonstance à cette action. Ici, disons un bonus de 15% (ou plus au choix du Maître du Jeu). Si le même personnage, celui avec 50% de maîtrise en psychologie, doit faire ce jet, il le fera sur 50+15% soit 65%. Il devra donc obtenir un résultat égal ou inférieur à 065 sur son d100 pour réussir l'action.

**Conseil aux Maître du Jeu :** N'hésitez pas à jouer avec ces bonus et malus durant vos parties pour fluidifier celles-ci. Récompensez les idées inventives, l'investissement dans le rôle-play de vos joueurs par des bonus, et les comportements inconscients ou anti-rôle-play par des malus, les résultats ne se feront pas attendre.

### Résultat du jet de Psychologie

- **Tous les personnages ratent leur jets de dés :** Les jeunes Sorciers sont désormais persuadés que ce que dit le Sorcier est vrai et qu'ils ont tout intérêt à faire ce qu'il leur demande.
- **Au moins un personnage réussit son jet :** Même si ce que dit le Sorciers semble être vrai, son comportement nerveux, son regard fuyant et nombre d'autres signes vous font comprendre qu'il ne vous dit pas toute la vérité. A votre avis, il a bien plus à perdre que vous dans cette histoire, mais la récompense promise semble être réelle.

### Le choix des personnages

Si les personnages sont parvenus à comprendre que le Sorcier leur mentait en partie, ils peuvent choisir de le confronter à ses mensonges ou d'aller dans son sens. Dans le cas d'un échec, ils devront obligatoirement l'aider.

S'ils décident de lui dire clairement qu'il ment, celui-ci se braquera et lancera avent de partir :

- Ah c'est comme ça ! Vous pouvez vous assoir sur vos bonbecs et j'laisse le Diablotin s'débrouiller avec vous. Si vous changer d'avis, j'suis dans l'Allée™ des Embrumes, vous pouvez pas m'manquer. L'Entrée se trouve juste à côté d'ici, sous l'arche, près du magasin d'accessoires de Quidditch. En attendant, bien du déplaisir avec c'monstre !

## S'ils décident de l'aider :

- ✎ *J'savais que vous étiez malins les mioches, ret'nez ça pour plus tard, toujours aller là où est votre intérêt, quitte à bafouer quelques règles. Bon, écoutez-moi. Le truc qui vous suit, c'est un Diablotin : c'est comme un lutin, mais ça peut pas voler. Il adore faire des farces et quand il a trouvé une cible, il la lâche plus ! Mais c'est votre chance. Maintenant qu'il vous a trouvés, vous pouvez l'attraper pour moi. Où est-ce que vous d'avez encore aller ?*
- ✎ *A l'animalerie, pour nos familiers*
- ✎ *L'animalerie ? C'est parfait, il pourra pas résister. Préparez-vous à de l'explosif ! Restez sur vos gardes, repérez-le et attrapez-le ! L'effet d'surprise sera important. Au pire, courez-le ! Les Diablotins sont pas très endurants, contrairement à vous les mioches ! Tenez !*



## Leur tendant un petit filet, il expliquera

- ✎ *Visez, lancez et le tour est joué. Une fois fait et dans le foutoir que vous allez laisser, il vous suffira de me retrouver à l'Allée des Embrumes. L'Entrée se trouve juste à côté d'ici, sous l'arche, près du magasin d'accessoires de Quidditch. Allez, les mioches, à plus et bonne chance !*

## 2.7 ÉTAPE 6 : LES GLACES DE FLORIAN FORTARÔME ET L'AUROR

L'étrange Sorcier est désormais hors de vue et vos parents et tuteurs ne semblent s'être aperçu de rien. De bonne humeur car le vendeur de Scribbulus a décidé de leur faire une réduction à cause des problème d'étiquetage, ils vous annoncent que vous allez désormais vous rendre à la boutique de familiers, mais non sans tout d'abord passer par un petit arrêt pour manger une glace au restaurant très connu de Florian Fortarome.

### **Élément de quête : L'arrivée d'une Aurore enquêtant sur un trafiquant de créatures magiques**

C'est attablés autour de l'une de ces délicieuses glaces aux parfums enivrants que le groupe sera abordé par une Sorcière. En tenue reconnaissable du Ministère de la Magie, les cheveux gris-blancs tombant en cascade dans son dos, elle possède un regard gris aussi dur que l'acier. Saisissant une chaise et s'asseyant à côté des parents du groupe, elle prendra la parole d'une voix grave mais étonnement mélodieuse, elle se présentera au groupe :

- ✎ *Bonjour à vous, je me présente, Brandestone Miranda, Aurore actuellement en charge de la régulation des créatures magiques. J'aimerais vous poser quelques questions, si cela ne vous dérange pas.*

Les réactions des parents et tuteurs peuvent grandement varier en fonction des relations de ceux-ci avec les Aurors et le Ministère de la Magie, mais généralement tous écoutent au moins ce que ceux-ci ont à dire.

- ✎ *Je vous remercie. Voyez-vous, il nous est parvenu qu'un Sorcier peu scrupuleux tentait de faire de la contrebande de créatures magiques mais que, tout à sa maladresse, l'une d'entre-elles se serait échappée. Elle causerait du tort aux habitants et boutiquiers du Chemin de Traverse : des vols et des farces, mais'ai peur que cela n'empire avec le temps. J'aimerais savoir si vous avez constaté quelque chose de particulier.*

Bien entendu, les parents rétorqueront que tout s'est passé pour le mieux et qu'ils n'ont rien constaté d'étrange. Désireux de ne pas incriminer leurs enfants dans le fiasco des chaudrons, ils tairont l'évènement. Si les enfants tentent de prendre la parole, ils seront coupés sec et on leur intimera le silence.

- ✎ *Je comprends, merci de votre aide dans ce cas.*

Se levant, elle fera mine de réajuster sa cape. Se faisant, elle tournera légèrement la tête vers les enfants sans que les parents ne la remarquent, s'étant reconcentrés sur leur glaces et leurs boissons.

✎ *Si quelque chose d'autre devait vous revenir en mémoire, je me tiens à votre entière disposition. Je n'ose imaginer le sort funeste de cette pauvre créature si elle devait tomber entre de mauvaises mains. Je serai à la Presse du Ministère de la Magie, en face de Gringotts, La Banque des Sorciers. Si je n'y suis pas, quelqu'un me fera appeler. Sur ce, il ne me reste qu'à vous souhaiter Mesdames, Messieurs, les enfants, une excellente journée.*

Quittant le restaurant, les enfants en sont désormais persuadés, l'Auror en sait plus qu'elle ne veut bien le dire. Mais pour le moment, impossible de fausser compagnie aux parents pour aller voir celle-ci. Les voilà désormais avec un choix à faire :

1. Capturer le Diablotin et le remettre au Sorcier
2. Capturer le Diablotin et le remettre à l'Aurore

Dans un cas comme dans l'autre, il est désormais nécessaire de rejoindre l'animalerie.

**Brandstone Miranda** : Cette Aurore est importante dans la suite des aventures du groupe, car celle-ci fera le choix de devenir enseignante de Défense contre les Forces du Mal à Poudlard dans une année (Si vous suivez les scénarios proposés, Miranda reviendra dans le scénario de deuxième année - Le Calice des Immortels). Le groupe la retrouvera donc à ce moment-là et le choix qu'il feront ici pourra fortement orienter le comportement de Miranda par la suite.

## 2.8 ÉTAPE 7 : LE MAGASIN DE FAMILIERS : LA POURSUITE CONTRE LE DIABLOTIN

Les futurs élèves savent désormais à quoi s'attendre. Un Diablotin a été libéré dans le Chemin de Traverse et sème la zizanie. Pire, celui-ci s'est entiché du groupe et est bien décidé à faire de lui la cible de ses nombreuses farces. C'est donc avec un peu d'appréhension que le groupe se rendra à la dernière étape de son périple au Chemin de Traverse, la boutique des familiers.

Heureusement pour les membres du groupe, les parents/tuteurs ont déjà longtemps discuté de quel familier ils allaient acheter ou autoriser. Le choix ne devrait donc pas prendre trop de temps et permettre au groupe de surveiller les alentours à la recherche du Diablotin.

**Élément de quête** : L'intervention du Diablotin, qui aura déverrouillé une grande partie des cages présentes dans le magasin de familiers. Utilisant un pétard qu'il a volé dans une boutique de farces et attrapes, il provoquera un mouvement de panique chez les familiers qui fuiront dans toutes les directions.



Dans la boutique pour familier

La boutique dans laquelle vous allez chercher le compagnon qui vous accompagnera durant toute votre scolarité ne se trouve qu'à quelques pas de chez Fortarôme. Par chance, ceux et celles qui désirent adopter un hibou ou une

chouette n'ont pas beaucoup plus loin à marcher car la boutique « Au Royaume du Hibou » se trouve à côté de la ménagerie magique.

A peine arrivé dans vos boutiques respectives, vous êtes frappés par le bruit. Les cris d'une multitude d'animaux en tout genre s'additionnent pour former une cacophonie telle qu'il devient presque impossible de parler avec vos proches. L'odeur est aussi très forte et vous préférez ne pas trop réfléchir à son origine. Crapauds, serpents, rats, chats mais aussi Croups, Fléteurs et autres Musards et animaux plus exotiques s'entassent dans des cages qui montent jusqu'au plafond. Nombre d'autres jeunes Sorciers sont présents et vous constatez que ceux-ci transportent également les fournitures demandées pour l'entrée à Poudlard. Peut-être de futurs camarades de chambre se trouvent-ils parmi eux - ou de futurs rivaux, qui sait.

Mais vous n'avez que peu de temps pour vous attarder sur ces détails. Avec vos parents/tuteurs, vous choisissez avec soin votre familier tout en étant concentrés sur votre véritable mission. Même si on vous rappelle à l'ordre à de nombreuses reprises en vous demandant de vous concentrer, rien ne vous détourne de votre objectif : Trouver ce maudit Diablotin.

### APPRENDRE À PRÉCISER SES ACTIONS

Si vos joueurs ont bien compris le fonctionnement des jets de compétences, il est fort à parier qu'ils vous demandent de faire un jet de PERception (vue) pour tenter de repérer le Diablotin. Laissez-les faire (en vous référant à l'Étape 3) car ce dernier n'est pas visible pour le moment. S'ils ne le font pas d'eux même, orientez-les sur cette option. Ils ne le repéreront pas.

Après qu'ils leur avoir laisser jeter des regards dans tous les sens, dites-leur simplement ceci :

✎ Vous cherchez le Diablotin chacun de votre côté mais ce dernier semble s'être évanoui. Vous avez examiné chaque cage, chaque étagère, et chaque recoins des deux boutiques sans succès. Pas la moindre trace de celui-ci. alors que vous sortez de vos boutiques et que vous vous retrouvez tous devant celles-ci pour vous faire part de vos découvertes, ou plutôt de l'absence de vos découvertes, vous réalisez soudain quelque chose : Toutes les cages que vous avez observées, toutes sans exception, étaient déverrouillées. Tout à votre recherche du Diablotin, vous n'avez pas compris sur le moment que cet élément avait de l'importance mais maintenant ...

C'est un point important qu'il faut maîtriser en tant que Maître du Jeu : Quand les joueurs se concentrent sur une action, ils se ferment à ce qu'il se passent autour. S'ils avaient dit « on recherche des indices sur une farce du Diablotin ou sur sa présence », ils auraient constaté que les cages étaient ouvertes. Au final, cela n'aurait rien changé, si ce n'est de faire intervenir le Diablotin plus rapidement, mais il s'agit toujours d'une leçon importante pour les joueurs.

Au moment où les joueurs réalisent que les cages sont ouvertes, il est déjà trop tard. Une petite explosion, un pétard probablement, suivi d'une myriade d'autres petites détonations retentissent dans la boutique des familiers. Celles-ci sont rapidement suivies par un brouhaha de cris et hurlements venant autant des animaux que des Sorciers présents dans la boutique. Les futurs élèves de Poudlard n'ont que le temps d'ouvrir la bouche que déjà la porte s'ouvre et que Sorciers et animaux se précipitent à l'extérieur. Les futurs élèves sont alors séparés de leurs parents et tuteurs, mais parviennent à faire bloc pour rester ensemble.

C'est alors qu'ils l'aperçoivent. Au bout de la rue, à une vingtaine de mètres de leur position. Un petit être à la peau gris et au grandes oreilles de chauve-souris. Les yeux jaunes légèrement luisants, les dents taillées en pointes, il se moque abondamment du groupe, se permettant même quelques grimaces et provocations. C'est le moment d'agir !

### ATTRAPER UN ADVERSAIRE - LA POURSUITE

Le Diablotin est encore trop loin pour tenter de le capturer. Si le groupe possède le filet donné par le Sorcier louche, celui-ci ne possède qu'une portée de 6 mètres, comme on le verra plus tard. Il faut donc se rapprocher et, pour ce faire, poursuivre le Diablotin.

Le cas de la poursuite est décrit en détail dans l'une de nos vidéos [Explicatio - Mouvement et poursuite](#)

Pour faire simple, le Diablotin est plus petit qu'un enfant Sorcier. Il possède une valeur de Mouvement de 6. Un Sorcier possède une valeur de Mouvement de 8. Quand un Sorcier se déplace de 8 mètres, un Diablotin n'en fait que 6. A chaque tour d'action qu'on appelle round d'action, le Diablotin perdra 2 mètres sur les jeunes Sorciers.

Comme le Diablotin à 20 mètres d'avance sur eux, il faudra donc 10 rounds de poursuite, soit un peu plus d'une minute pour qu'il soit rattrapé.

*Round 1 : 20 mètres - 2 = 18 mètres d'avance sur les Sorciers*

*Round 2 : 18 mètres - 2 = 16 mètres d'avance sur les Sorciers*

...

Mais le Diablotin est malin et a posé quelques pièges sur le parcours. Décrivez simplement quelques actions de celui-ci comme « Le Diablotin renverse des paniers empilés en passant, ce qui vous oblige à faire un détour » ou « il renverse une amphore contenant de l'huile sur le sol, vous devez agiter les bras en l'air et vous contorsionner pour ne pas tomber », etc.

Au final, vous pouvez conclure la poursuite avec un jet dans la compétence « Athlétisme ». Cela permettra de voir quels sont les personnages ayant tenus le coup (ceux qui réussissent le jet) et ceux qui sont essoufflés (Ceux qui ont raté leur jet)

✎ *Alors que le Diablotin s'est immobilisé devant vous et que vous tentez de retrouver votre souffle, vous constatez que vous n'avez plus aucune idée d'où vous vous trouvez. Tout autour de vous est sombre, lugubre même et vous commencez à sentir poindre une pointe d'inquiétude. Ne serait-ce pas la fameuses Allées des Embrumes, l'endroit où on vous a interdit de vous rendre ?*

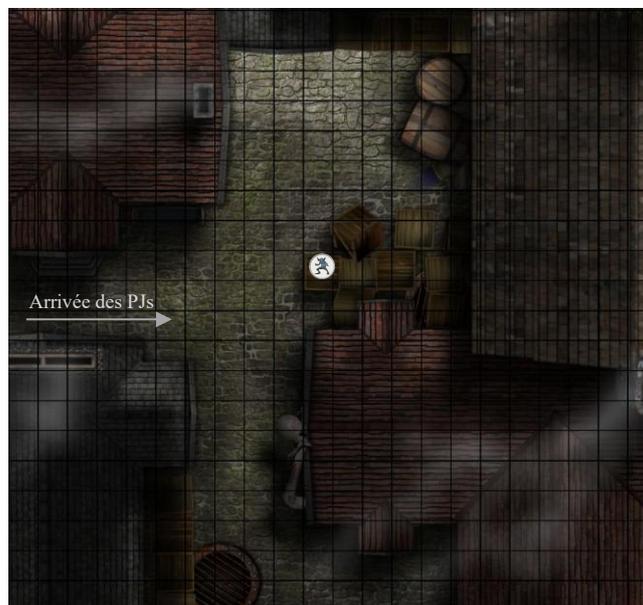
### 3 L'ALLÉE DES EMBRUMES

Vous voici arrivés au dénouement de toute cette histoire, l'affrontement contre le Diablotin visant à la capturer et, au choix, le remettre à la représentante du Ministère de la Magie ou au Sorcier louche. C'est aussi le moment idéal pour proposer un plan de situation à vos joueurs.

#### PLAN DE SITUATION

Un plan de situation s'utilise généralement avant une phase de combat. Cela permet de donner les informations importantes aux joueurs avant que celui-ci ne débute. Dans l'idéal, établir un plan de situation avec un quadrillage. Vous trouverez une multitude de plans de situation, de cartes et autres schémas sur le net. Il vous suffira de les adapter un peu à la situation. Un croquis à la main est également tout à fait possible et moins chronophage.

Pour notre situation, nous allons utiliser le plan de situation ci-dessous. Vous le retrouvez également dans la partie annexe de ce scénario afin de pouvoir l'imprimer et le fournir à vos joueurs en même temps que vous donnez la description du lieu :



#### **Description d'avant affrontement**

Contrairement aux ruelles bien éclairées du Chemin de Traverse, la ruelle dans laquelle vous vous trouvez est sombre et sale. De nombreuses caisses éventrées se trouvent tout autour de vous, tout comme des sacs de jute abandonnés. Ça et là, des Sorciers au regard mauvais vous fixent avant de continuer leur chemin. Visiblement, vous n'êtes clairement pas les bienvenus. Rapidement, la ruelle se vide et vous êtes seuls.

Sur votre gauche, deux bâtiments forment un angle donnant sur un cul-de-sac. Plusieurs tonneaux faisant deux fois votre taille y sont entreposés en désordre. Une lampe magique éclaire la zone par intermittence, crachotant comme si elle allait bientôt cesser de fonctionner. A votre droite, une autre ruelle, tout aussi lugubre et peu accueillante. Au sol, une bouche d'égout de laquelle se dégage une fumée nauséabonde.

En face de vous, un gigantesque tas de caisses empilées qui tiennent en place par Merlin seul sait quel prodige. Et au sommet de celle-ci, le Diablotin qui vous nargue à grand renfort de grimaces.

### 3.1 NEUTRALISER LE DIABLOTIN – BASES DU COMBAT ET ÉTAPES QUI LE COMPOSE

#### Bases du combats

Il est désormais temps de s'attaquer aux règles de combat. Bien que décrites en détail dans la base, celles-ci peuvent être un peu complexes à prendre en main. Le chapitre qui suit donnera quelques exemples d'action de combat que les joueurs peuvent entreprendre pour arrêter le Diablotin. Celui-ci est cependant rapide et a bien préparé le terrain, ce qui pourrait bien de mettre les joueurs à rude épreuve. Détaillons maintenant les trois étapes du combat :

#### ÉTAPE 1 DU COMBAT : L'INITIATIVE

La première étape d'un combat passe toujours par la détermination de l'initiative. Cela vous dira dans quel ordre les personnages et le Diablotin agiront. Sachant que la majeure partie des combats se termine en un round ou deux, l'initiative est très importante.

Pour déterminer l'initiative, procédez comme suit :

Pour déterminer l'initiative, procédez comme suit :

- ✓ Chaque joueur fait un jet de d6 auquel il ajoute sa valeur de DEXtérité.
- ✓ Faites de même pour le Diablotin.
- ✓ Classez ensuite les valeurs de la plus grande à la plus petite.
- ✓ Vous avez votre ordre d'action

**Remarque :** Certains avantages et désavantages peuvent augmenter ou diminuer l'initiative. N'oubliez pas d'ajouter les bonus et de retirer les malus.

#### ÉTAPE 2 DU COMBAT : DÉCLARATION D'INTENTION

La déclaration d'intention consiste à faire le tour de la table dans l'ordre d'action afin que chacun explique ce qu'il veut faire durant son action. Cela peut être attaquer, lancer un sortilège, fuir, se déplacer, lancer quelque chose, se soigner, etc.

Le but de la déclaration d'intention est d'être assez précis sans trop l'être. Incompréhensible ? Vous allez voir dans ces trois exemples ce qui est sous-entendu dans cette phrase :

**Le joueur 1 déclare :** *J'attrape le Diablotin*

**Maitre du Jeu répond :** *Cette déclaration d'intention est trop vague, elle n'explique pas comment tu vas l'attraper. Avec un sort ? Le filet ? A main nue ? En volant sur un balai ? Ca ne va pas, il me faut des précisions*

**Le joueur 2 déclare :** *Je me lance à l'assaut de la montagne de caisses, sautant d'une à l'autre pour me rapprocher de ma cible. Arrivé sur la dernière, j'effectue une feinte pour forcer le Diablotin à fuir sur la droite mais en réalité, j'effectue une roulade pour lui asséner un coup sur la tête et le mettre ko.*

**Maitre du Jeu répond :** *Cette déclaration d'intention est beaucoup trop complexe et précise. Tu te rends bien compte que si l'un des détails que tu m'as décrits ne se passe pas exactement comme tu l'as déclaré, ton action échouera*

**Le joueur 3 déclare :** *Je m'approche de quelques pas en direction des caisses jusqu'à être à portée puis je lance mon filet pour attraper le Diablotin.*

**Maitre du Jeu répond :** *C'est parfait, ni trop vague, ni trop détaillé, le juste milieu.*

**Remarque :** Plus une déclaration d'intention est complexe et plus elle a de chance d'échouer. Inversement, cette dernière ne peut pas être trop vague. A vous de demander des précisions comme dans le premier exemple.

**Décrire des actions des personnages non-joueurs :** En tant que Maître du Jeu, vous devez décrire les actions des adversaires de vos joueurs. Mais comment faire sans « vendre la mèche » sur leurs actions. C'est très simple : Décrivez simplement ce que les joueurs voient.

*Par exemple :* Le Sorcier en face de vous marmonne une incantation en agitant sa baguette ou encore : l'animal qui vous fait face se replie sur lui-même, prêt à bondir ou encore : l'élève en face de vous fouille dans son sac à la recherche de quelque chose. A vos joueurs d'interpréter la suite.

### ÉTAPE 3 DU COMBAT : RÉOLUTION

Vous savez désormais ce que veulent faire vos joueurs et leurs adversaires. Il ne reste plus qu'à résoudre les intentions dans l'ordre de l'initiative obtenu à l'étape 1 en fonction du type d'action choisie :

LES TROIS PHASES D'ATTAQUES		
Phases	Qui agit durant cette phase ?	Exemples d'actions possibles
<b>Première</b>	Les personnages qui ont des armes à projectiles prêtes à servir ou qui désirent lâcher un objet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lâcher la corde d'un arc</li> <li>• Lâcher un objet au sol</li> </ul>
<b>Deuxième</b>	Les personnages prêts à combattre, qui désirent quitter le combat, parer une attaque ou lancer un sortilège	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jet dans une compétence (Athlétisme ; Bagarre ; Connaissance ; Esquive ; Parade ; etc.)</li> <li>• Jet de caractéristique</li> <li>• Jeter un sortilège</li> <li>• Se déplacer</li> </ul>
<b>Troisième</b>	Les personnages qui devaient dégainer leur arme, leur baguette ou encocher une flèche agissent à ce moment ainsi que les personnages pris par surprise.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chercher un objet dans l'équipement (baguette, potion, autre objet)</li> <li>• Dégainer une arme ou sa baguette</li> <li>• Entrer dans le combat (sans action ce round) parce qu'on a été pris par surprise.</li> </ul>

**Remarque :** il est possible que certaines actions ne puissent avoir lieu car les conditions ne sont plus remplies. Par exemple, il est impossible de neutraliser un Sorcier en lui lançant un sort si celui-ci a transplané lors de son tour. De même, un joueur ne pourrait plus lancer de sortilège s'il s'est fait désarmer lors du tour d'action de son adversaire. A vous de voir si les actions décrites par vos joueurs lors de leurs déclarations d'intention sont encore possibles.

Une fois cette étape terminée, on reprend à l'étape 1 et on débute le second round de combat.

## **3.2 NEUTRALISER LE DIABLOTIN — EXEMPLES D' ACTIONS DES JOUEURS ET RÈGLES INHÉRENTES**

Bien entendu, les actions qui peuvent être entreprises par les joueurs sont variées et font chacun appel à des règles de combats qui peuvent différer. Voici donc quelques exemples d'actions et les règles qui les accompagnent. Bien entendu, il ne s'agit ici que de quelques exemples et il est fort à parier que les joueurs fassent preuve d'inventivité pour neutraliser le Diablotin.

### EXEMPLE D'ACTION 1 : SE DÉPLACER

Les déplacements en combat reprennent des règles proches de celles de la poursuite. Un Sorcier possède une valeur de mouvement de 8, c'est-à-dire qu'il peut se déplacer de 8 mètres lors de son tour d'action. C'est là qu'intervient votre plan de situation avec son quadrillage.

Sur celui-ci, une case = 1 mètre. Le personnage pourra donc se déplacer de 8 cases dans les directions suivantes : haut, bas, droite et gauche. Les déplacements en diagonal sont interdits mais rien n'empêche de combiner deux cases (haut-gauche par exemple) pour atteindre cette case.

Un personnage ne doit pas nécessairement se déplacer du maximum de sa valeur de mouvement avant d'agir.

### EXEMPLE D'ACTION 2 : LANCER UN SORTILÈGE

C'est certainement la première chose à laquelle vos joueurs penseront. Ce sont des Sorciers, en fin de compte, alors pourquoi ne pas simplement lancer un sortilège pour tout régler ? De plus, ils possèdent désormais leur baguette, donc tout devrait bien se passer, non ? Dans les faits, c'est un peu plus compliqué. Tout d'abord, le nombre de sortilèges qu'ils possèdent est assez restreint et tous ne sont pas efficaces sur un Diablotin. En réalité, seuls les sortilèges qui ont pour cible les animaux (« A » dans cibles) peuvent affecter le Diablotin. D'autres qui affectent les objets alentours peuvent aussi fonctionner. Si on regarde dans la liste des sortilèges de niveau 0 et 1, accessibles avant d'entrer à l'école, seuls quelques-uns peuvent être utiles mais n'arrêteront pas immédiatement le Diablotin :

- ✓ Les sortilèges d'eau et de feu pourraient le blesser ou le repousser par exemple
- ✓ Éclat lumineux pourrait gêner le Diablotin dans ses actions
- ✓ Ralentissement pourrait considérablement le ralentir et faciliter sa capture
- ✓ L'effroi de petite créature pourrait fonctionner mais encore faut-il connaître le mot latin pour Diablotin.
- ✓ D'autres comme lévitation d'objets, lumière ou vermilius encore pourraient le gêner ou légèrement le blesser.

A vous de voir comment vos joueurs géreront la situation.

Pour lancer un sortilège appris avant d'aller à l'école, c'est assez simple :

« Le jeune Sorcier effectuera un jet en dessous de leur caractéristique **POUvoir x3 avec le malus du sort** »

**Prenons un exemple :** Une jeune Sorcière possédant une valeur de POUvoir de 15 et désire lancer le sortilège de ralentissement sur le Diablotin. Quand on regarde dans la table de description des sortilèges, on voit que ralentissement possède un malus de 15% (les autres malus seront pour plus tard, lors de l'apprentissage des formules extrêmes. Pour le moment, laissez ça de côté). Notre Sorcière devra donc réaliser un jet avec son d100 en dessous ou égal à :  $15 \times 3 - 15\%$  soit 30. Elle a donc un peu moins d'une chance sur trois de réussir ce qui n'est pas trop mal pour son âge.

### EXEMPLE D'ACTION 3 : LANCER LE FILET

Si vos joueurs ont récupéré le filet, il est fort à parier qu'ils s'en servent pour piéger le Diablotin. En temps normal, lancer un objet nécessiterait une compétence spécifique comme « arme de lancer » par exemple. Les Sorciers ne recourant pas à ce type d'arme, cette compétence n'existe pas.

Pas d'inquiétude, Chaosium nous dit qu'en l'absence de compétence dédiée, il faut employer un jet de caractéristique. Dans ce cas précis, un jet de DEXtérité x3 fera parfaitement l'affaire. En cas de réussite, le Diablotin sera pris au piège durant quelques rounds.

Voici les caractéristiques du filet :

<i>Filet de capture</i>		
	<b>Utilisation</b>	Dextérité x3
	<b>Effet principal</b>	Emprisonne la cible qui doit réussir un jet de DEXtérité x2 pour en sortir ou un jet de FORce x1 pour le déchirer.
	<b>Portée</b>	6 mètres

Vous voulez en apprendre davantage sur les règles du combat ou illustrer celles-ci à vos joueurs, cette vidéo détaille un combat en étape par étape : [HP JdR - Les bases du combat 1](#)

### EXEMPLE D'ACTION 4 : COMBATTRE AU CORPS À CORPS

Bien qu'étant de jeunes Sorciers et Sorcières, ceux-ci sont plus grands que le Diablotin. Une bonne bagarre devrait permettre d'attraper et de capturer le Diablotin si la magie est sans effet ou impossible à utiliser. Dans ce cas, c'est la compétence bagarre qu'il leur faut. Celle-ci nécessite cependant d'être au corps à corps avec le Diablotin pour être utilisée.

Pour les jets de bagarre, les jeunes Sorciers et Sorcières utilisent leurs poings, pieds, tête, pour occasionner des dégâts non-létaux. On considère que les dégâts occasionnés sont de l'ordre de 1d4-2 auxquels on ajoute l'éventuel bonus de dégâts (très peu probable pour des élèves de 11 ans).

### EXEMPLE D'ACTION 5 : TENTER D'ASSOMMER DE DIABLOTIN

Assommer une personne ou une créature est une variante du combat. Deux règles s'offrent à vous pour ce faire.

1° Le joueur effectue un jet dans sa compétence bagarre. S'il est réussi, il occasionne les dégâts (1d4-2 à main nue). Les dommages occasionnés sont soustraits aux points de vie du Diablotin. Cela nous donne la valeur active, celle qui agit sur la victime. (pas clair si c'est les dégâts ou les pv max du diablotin, la valeur active, sans le tableau sous les yeux) On oppose ensuite cette valeur aux points de vie restants (valeur passive) sur la table de résistance. Cela nous donne une valeur maximale qu'il faut obtenir pour que la victime soit assommée en jetant un d100. Si le jet est un succès, la victime perd connaissance pour sa CON x heures.

2° Le joueur attaque le Diablotin avec sa compétence Bagarre. S'il est réussi, il occasionne les dégâts (1d4-2 à main nue). Si celui-ci parvient à retirer 25% des points de vie de l'adversaire, arrondis au supérieur, la cible doit réussir un jet de CONstitution x3 pour ne pas sombrer dans l'inconscience. Vous pouvez également développer cette méthode en ajoutant les conditions suivantes : à 50% de perte de point de vie, elle doit réussir un jet de CONstitution x2 et à 75% de perte, un jet de CONstitution x1.

### EXEMPLE D'ACTION ... : AUTRES

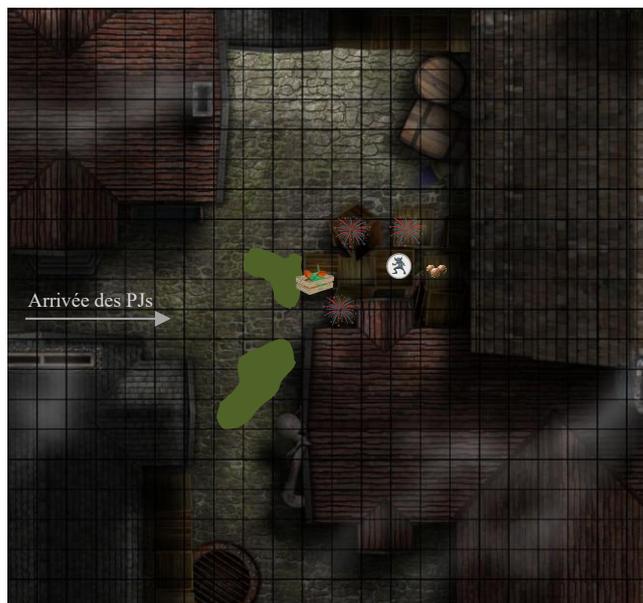
Vos joueurs peuvent également décider de :

- ✓ Faire tomber les caisses avec un jet de FORce x2 (attention aux caisses piégées)
- ✓ Capturer le Diablotin dans leur sac à dos avec un jet de DEXtérité x2
- ✓ Lui lancer des objets qui jonchent le sol avec un jet de DEXtérité x4
- ✓ Lui lancer une potion s'ils en possèdent avec un jet de DEXtérité x4
- ✓ De l'amadouer avec de la nourriture : malus de 20% aux actions du Diablotin lors du prochain round
- ✓ De lancer un boomerang à mouvement perpétuel un fois ceux-ci révélés : DEXtérité x4

## 3.3 NEUTRALISER LE DIABLOTIN — EXEMPLES D' ACTIONS DU DIABLOTIN ET RÈGLES INHÉRENTES

Bien entendu, le Diablotin ne va pas rester en place à attendre d'être neutralisé. S'il s'est rendu sur cette pile de caisses, ce n'est pas pour rien. C'est sur celles-ci qu'il a disposé tout un tas d'objets de farces et attrape dérobés chez les marchands du Chemin de Traverse. Voici les caractéristiques du Diablotin et quel genre d'actions il pourra entreprendre lorsque c'est son tour d'agir et les pièges placés.

<b>Diablotin</b>			
		Point de vie :	7
		Armure :	-
		Combat :	Morsure (1)
		Mouvement :	6
		Idée :	20%
		Chance :	30%
Caractéristiques		Compétences	
FORce :	9	Acrobatie :	50%
CONstitution :	9	Artisanat (création de pièges)	35%
TAILLE :	5	Discrétion :	60%
PERception :	16	Esquive :	35%
DEXtérité :	16	Fouille :	30%
INTelligence :	4	Orientation :	20%
APParence :	4	Survie :	30%
POUvoir :	6	Vigilance :	60%
Capacités			
Camouflage	Le Diablotin sait camoufler ses pièges avec talent pour que ceux-ci soient difficilement repérables par les cibles de ses farces		



### PIÈGE 1 – LES FLAQUES DE GLUE

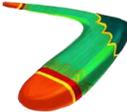
Le premier piège mis en place consiste en deux potions de glue qui ont préalablement été répandues sur le sol. Avec la pénombre, celles-ci sont presque invisibles.

<i>Flaque de potion de glue</i>		
	<b>Effet principal</b>	Basée sur le sortilège de glue, cette potion permet de créer une glue qui colle deux objets ensemble.
	<b>Force de la glue</b>	12
	<b>Jet en contre</b>	FORce opposée à la force de la glue
	<b>Durée</b>	2 heures

Toute personne marchant sur cette colle se retrouve fixé au sol à moins de réussir un jet de FORce en opposition sur la table universelle.

### PIÈGE 2 – LES BOOMERANGS À MOUVEMENT PERPÉTUELS

Sur la première caisse se trouve une boîte en équilibre contenant trois boomerangs. Celle-ci tombera au sol, révélant son contenu quand quelqu'un tentera de monter sur la pile. Les boomerangs sont en réalité des boomerangs à mouvement perpétuel placés là à dessein par le Diablotin.

<i>Boomerang à mouvement perpétuel</i>		
	<b>Portée</b>	15 mètres
	<b>Utilisation</b>	DEXtérité x4
	<b>Effet principal</b>	Une fois lancé, revient rapidement en direction du lancer pour le frapper
	<b>Effet secondaire</b>	10% de malus aux actions
	<b>Durée</b>	1d4+1 rounds
	<b>Dégâts</b>	30% de chance d'occasionner 1 dégâts non léta / round

### PIÈGE 3 – PÉTARDS MOUILLÉS DU DR FLIBUSTE

Trois des caisses sont piégées pour s'ouvrir en allumant des dizaines de pétards mouillés du Dr Flibuste. Bien que parfaitement inoffensifs, ces pétards provoquent un chaos durant lequel les cible(s) prises dans l'explosions sont incapable de faire la moindre action durant 1 round

## *Pétards mouillés du Dr Flibuste*

	<b>Portée</b>	9 mètres de diamètre
	<b>Utilisation</b>	Allumage avec une étincelle ou du feu
	<b>Effet principal</b>	Provoque des explosions colorées qui se répercutent et rebondissent sur le sol et les murs alentours, désorientant ceux et celles qui se trouvent dans l'explosion.
	<b>Effet secondaire</b>	Les cibles sont incapables d'agir durant leur round d'action
	<b>Durée</b>	1 round
	<b>Dégâts</b>	-

### PIÈGE 4 – BOMBABOUSE

Peut-être la pire des « armes » à la disposition du Diablotin. Celui-ci en possède une par personnage joueur et il est bien décidé à les empuantir un par un. Une fois fait, il sera hilare et incapable de la moindre action. Sa blague terminée, il se laissera alors capturer sans opposer de résistance.

<i>Bombabouse</i>		
	<b>Portée</b>	9 mètres
	<b>Zone d'action</b>	3 mètres de diamètre
	<b>Utilisation</b>	DEXtérité x4
	<b>Effet principal</b>	Provoque une puanteur insupportable qui donne la nausée à ceux qui sont dans la zone d'action (-15% à toutes les actions durant 1 rounds puis -10% jusqu'à la prochaine douche)
	<b>Durée</b>	-
	<b>Dégâts</b>	1 dégât non létal

Une fois capturé, il restera encore aux élèves à choisir entre le Sorcier louche et Miranda du Ministère de la Magie. Les deux choix leur rapportent une carte de Chocogrenouille et un paquet de dragées surprises. Mais les conséquences de ce choix pourront avoir des répercussions par la suite, lorsque les élèves commenceront l'école.

## 4 LES GAINS DE FIN DE QUÊTE

Comme pour tous les scénarios, les personnages sont susceptibles de gagner quelques points d'expérience dans certaines de leurs compétence. Le fait de suivre ce scénario ne fait pas exception à la règle, même si les gains sont moindres par rapport à un scénario se déroulant sur une année scolaire.

En fonction des actions de vos personnages au cours de ce scénario d'introduction, voici ce que vous pouvez leur proposer comme gains (un ou deux au choix du MJ) :

- ✓ **Athlétisme** : +1%
- ✓ **Esquive** : +1%
- ✓ **Fouille/Ménage** : +1%
- ✓ **Psychologie** : +1%

En plus du gain d'expérience, les personnages devraient se voir offrir, comme dit plus haut, certaines récompense comme une carte de Chocogrenouille ou un paquet de dragées surprises de Berthie Crochue s'ils ont aidé les vendeurs à mettre la main sur le Diablotin.

*Félicitations ! Vos joueurs sont désormais prêts à se lancer dans la grande aventure de leur scolarité à Poudlard. Vous avez aussi acquis les bases qui vous permettront, en tant que Maître du Jeu, de gérer au mieux vos joueurs. Vous pouvez dès à présent leur proposer vos propres aventures ou suivre les scénarios année par année que nous vous proposons sur le site. Si tel est votre choix, rendez-vous sur le scénario pour première année à Poudlard – l'Amulette du Savoir.*



## *Collège Poudlard – École de sorcellerie*

### **Uniformes**

Liste des vêtements dont tous les élèves de première année doivent impérativement être équipés

- 3 robes de travail noires (modèle standard)
- 1 chapeau pointu noir
- 1 paire de gants de protection (en cuir de dragon ou autre matière)
- 1 cape noire pour l'hiver (avec attaches d'argent)
- 1 paire de bottes en cuir noir

Chaque vêtement devra porter une étiquette avec le nom du Sorcier ou Sorcière à qui il appartient

### **Fournitures**

- 1 baguette magique sur mesure
- 10 rouleaux de parchemin
- 1 sacoche
- 6 encriers (bleu, rouge, vert)
- 3 plumes
- 1 chaudron en étain taille 2
- 1 boîte de 3 fioles en verre ou cristal
- 1 balance en cuivre
- 1 télescope

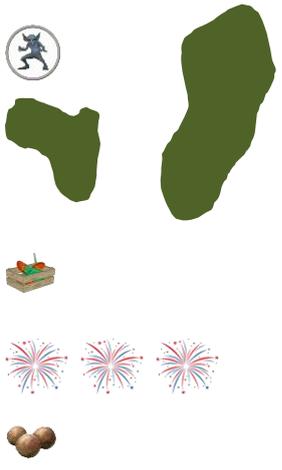
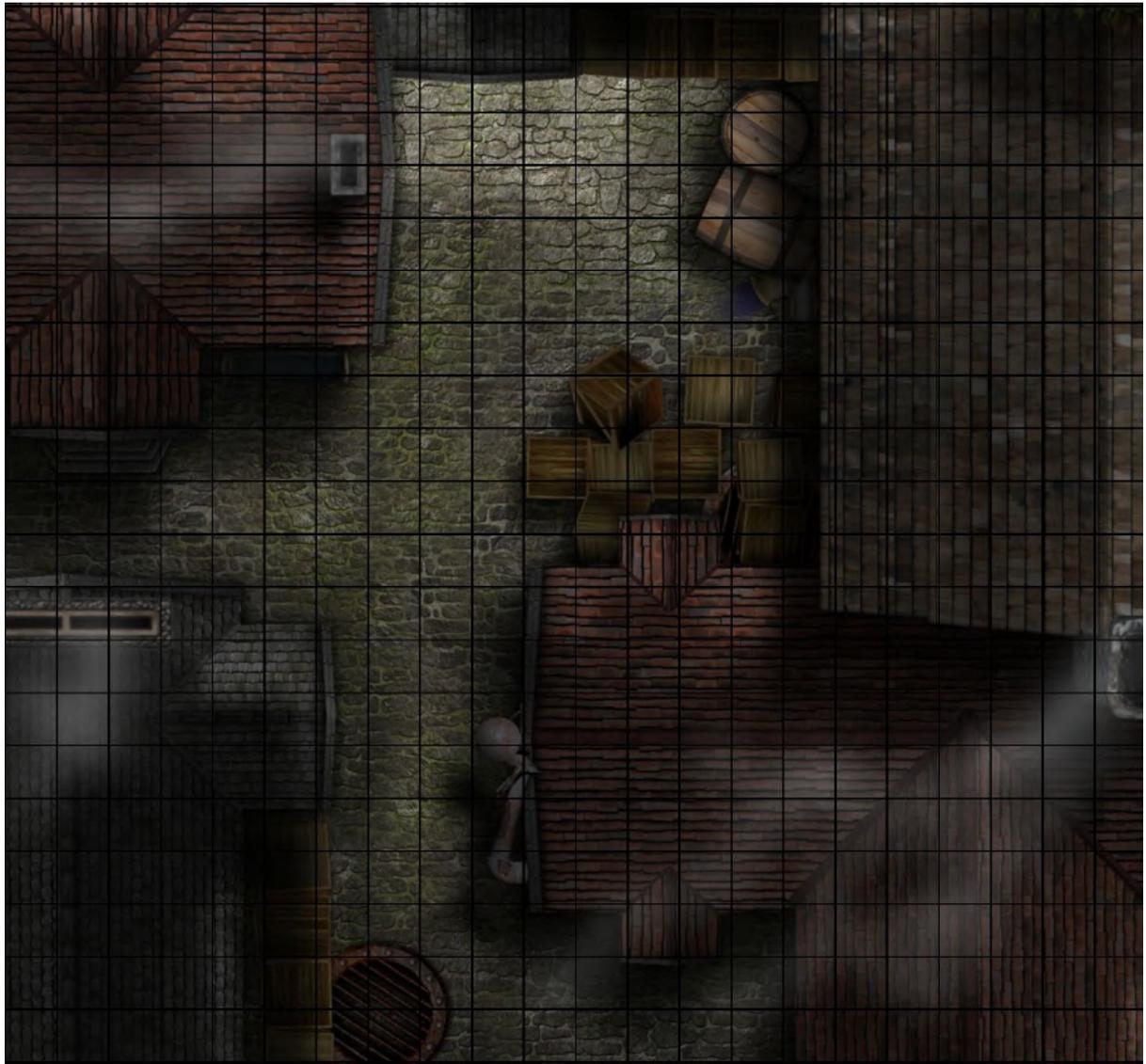
### **Ouvrages scolaires**

Chaque élève devra se procurer l'une des exemplaires des ouvrages suivants :

- *Le livre des Sorts et Enchantements niveau 1 de Miranda Faucomette*
- *Histoire de la Magie de Bathilda Tourdesac*
- *Magie théorique d'Adalbert Lasornette*
- *Manuel de Métamorphose à l'usage des débutants d'Emeric G.Changé*
- *Mille Herbes et Champignons Magiques de Phyllida Augirolle*
- *Potions Magiques d'Arsenius Beaulitron*
- *Vie et Habitats des animaux fantastiques de Norbert Dragonneau*
- *Forces Obscures : comment s'en protéger de Quentin Jentremble*

*Les élèves peuvent également emporter un familier : hibou, chat, crapaud. Pour les familiers plus exotiques, une demande de dérogation en bonne et due forme doit être adressée par hibou à Poudlard.*

*Il est rappelé aux parents que les élèves de première année ne sont pas autorisés à posséder leur propre balai. Celui-ci sera confisqué à leur arrivée s'ils l'emportent tout de même avec eux*



## 6 SOURCES DES IMAGES

- ✍ Illustration en première page : [www.pottermore.com](http://www.pottermore.com)
- ✍ Illustration de la quête : <https://www.wizardingworld.com/>
- ✍ Miranda Brandstone : <https://www.pinterest.ch/pin/443182419558115905/?lp=true>