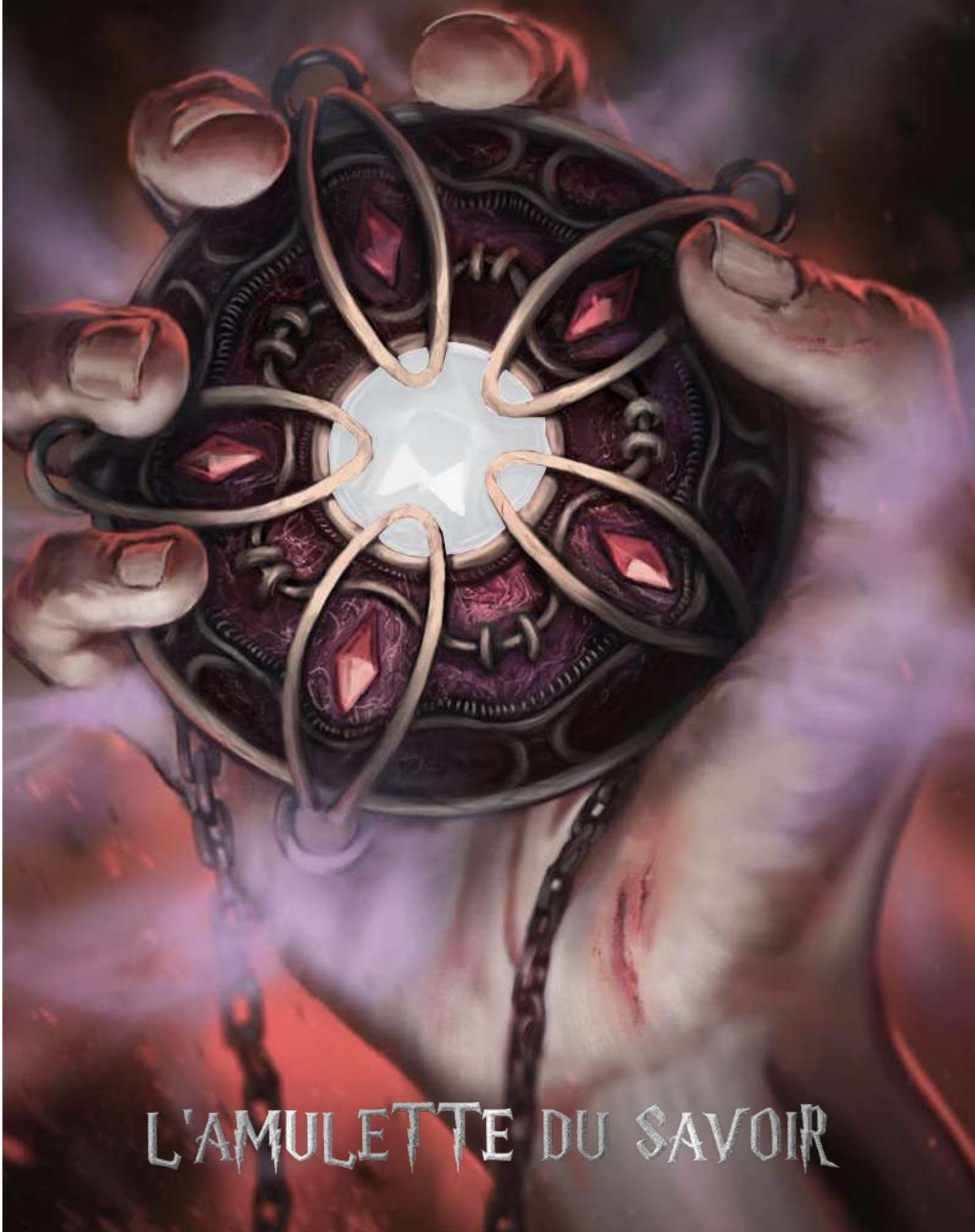


SCENARIO PREMIERE ANNEE A POUDLARD



L'AMULETTE DU SAVOIR



# Table des matières

Contexte .....	3
Chapitre 1 : Le voyage .....	3
Chapitre 2 : Poudlard .....	4
Chapitre 3 : La cérémonie de répartition .....	5
Chapitre 4 : Les cours.....	6
Astronomie.....	7
Botanique .....	7
Cours de vol .....	7
Défense contre les forces du mal .....	7
Histoire de la magie .....	8
Métamorphose .....	8
Potions .....	8
Sortilèges .....	8
Chapitre 5 : La routine s'engage : période 1.....	8
Chapitre 6 : Et vous appelez ça des vacances ?.....	10
Chapitre 7 : Quand tout s'accélère : période 2 .....	10
Chapitre 8 : La punition – Une forêt pas si interdite que ça finalement .....	11
Chapitre 9 : L'avant dernière victime : Période 3.....	11
Chapitre 10 : Quand un PJ s'emmêle.....	11
Chapitre 11 : Le dénouement .....	12
Chapitre 12 : Des examens comme conclusion .....	14
Annexe 1 : Enigmes .....	15
Annexe 2 : Les préfets de l'année 1982 .....	16
Annexe 3 : Professeure Venusia Scallander .....	18
Annexe 4 : Requêtes .....	19

*Avant-propos pour les Maitres du Jeu : J'ai choisi – après discussion avec mes joueurs – de les placer dans la maison Serdaigle. Cela me permettait d'explorer une nouvelle partie de l'univers d'Harry Potter sans rester bloqué par les éléments déjà connus sur les Gryffondors. D'un autre côté, cela me permettait également de poser de petites énigmes à mes joueurs pour l'accès à leur salle commune, permettant de développer un peu le côté réflexion de la partie. Pour la suite, divers encadrés vous permettront de mieux orienter vos joueurs et vous prodigueront des conseils pour la suite. Finalement, tous les Personnages Non-Joueurs (PNJ) mentionnés dans les paragraphes suivants seront traités à la fin de cette quête. En vous souhaitant une excellente partie.*

## CONTEXTE

Nous sommes en 1982, deux ans après la chute de Voldemort. Cette période est marquée par une grande allégresse qui gagne le monde sorcier dans sa totalité. Poudlard est en restructuration et de nombreux nouveaux enseignants se voient attribuer des postes. Les enseignants des nouveaux élèves sont les mêmes que dans les livres d'Harry Potter, si ce n'est que le professeur de défense contre les forces du mal est différent. Il s'agit de la deuxième année que Rogue postule ce poste et se le voit refuser. Peu de sorciers s'attendent à ce que d'autres problèmes surgissent, et ont ainsi baissé leur garde ou refusent simplement de voir la vérité en face. Les Mangemorts ont été arrêtés, mais pas tous. Pour le moment, ils se cachent et attendent leur heure pour revenir. Mais les objets qu'ils utilisaient durant le règne de Voldemort existent encore et peuvent refaire surface à tout moment, dans les mains des personnes les plus inattendues. Cette quête concerne la réapparition de l'un de ces artefacts dans l'enceinte de Poudlard et mettra de jeunes élèves de première année devant un choix difficile.

## CHAPITRE 1 : LE VOYAGE



Le début du scénario commencera à la gare de Kingcross sur la voie 9¾. Les élèves de première année s'y retrouvent afin de se rendre à Poudlard, où débutera leur formation en tant que sorcier. L'histoire des personnages, la remise de leur baguette et les achats au chemin de Traverse sont laissés à leur entière description et peut faire office de background. Contrairement à ce qu'ils pourraient penser, ils ne se retrouveront pas directement tous ensemble dans l'un des wagons mais en deux groupes séparés (à déterminer aux dés). Ce n'est qu'après plus de deux heures de trajet qu'un préfet viendra demander à l'un des groupes de quitter la place. Ce préfet n'est autre qu'Allen Devlin, un Serpentard qui effectue sa première année à Poudlard dans cette fonction. Celui-ci se fera un plaisir d'exhiber son nouveau badge de préfet et préviendra le groupe qu'ils auront intérêt à filer droit sous peine de voir la justice s'abattre sur eux.

*Note au Maître du Jeu : Allen Devlin est un personnage parfait pour quiconque aurait pris le désavantage ou ayant tiré le croche-patte du destin impliquant un ennemi dans l'enceinte de l'école. Imbu de lui-même, toujours en colère et très orgueilleux, il cherche sans cesse à rabaisser les autres pour paraître plus important. Depuis qu'il a été nommé préfet, il se fait une joie de piéger les élèves qui enfreignent les règles pour leur coller des punitions mémorables*

Plus le train se rapprochera de Poudlard et plus le temps se fera gris et maussade, le soleil laissant la place aux nuages et à une fine pluie qui viendra s'écraser contre les fenêtres. Finalement, c'est sous un déluge que les élèves arriveront « en vue » du château, bien que le visuel ne soit qu'une silhouette lointaine auréolée de quelques vagues lueurs.

La traversée se fera sur les barques pour les premières années, ce qui n'ira pas sans mal vu le temps déchaîné qui sévit. C'est là que les élèves rencontreront pour la première fois Hagrid, qui les aidera à embarquer. La traversée se fera très lentement et les élèves devront s'agripper aux barques pour ne pas tomber à l'eau.

Remarque : Faites faire un jet de chance à chacun des personnages pour voir s'ils risquent de tomber à l'eau.

*Note au Maître du Jeu : Cette épreuve est parfaite pour intégrer un autre élément de l'un vos personnages si l'un d'entre eux s'est choisi le désavantage : personne éperdument amoureux d'elle. Il suffira que celui-ci (ou celle-ci) se trouve dans la barque devant et qu'il (ou elle) tombe à l'eau, nécessitant son intervention. Par un jet de dextérité, votre personnage pourra le (ou la) rattraper avant qu'il (ou elle) ne coule et le (ou la) ramener à bord. Cette intervention scellera l'amour qu'il (ou elle) lui portera. Afin de rendre le désavantage évident, cet(te) élève sera affilié(e) à la Maison Poufsouffle et sera très moralisateur(trice) à l'égard des écarts de conduite. Il s'agira de l'élève Arthur Tempel (ou Artémis Tempel).*

## CHAPITRE 2 : POUDLARD



C'est à une vingtaine de mètres du château que les élèves pourront enfin contempler toute la beauté de Poudlard. Massif et entouré d'une lumière diffusée par les torches qui l'éclairent, le brouillard qui l'entoure lui donne un aspect surnaturel. Les derniers mètres de navigation sur les barques se feront sans encombre et les élèves pénétreront dans les sous-sols du château.

L'entrée des bateaux se fait au sud-est du château et il faudra encore que les élèves rejoignent la grande entrée afin d'attendre l'autorisation d'entrer dans la Grande Salle. Pour cela, ils passeront par la cour. L'attente ne sera pas très longue mais le froid de la saison et les vêtements trempés des élèves les feront claquer des dents tout en leur faisant ressentir le temps plus long. Au bout d'un quart d'heure, un préfet donnera les ultimes informations avant l'entrée dans la grande salle.

→ *Quand les portes s'ouvriront, vous entrez, mais attendez à l'entrée de la salle. Quand on appellera votre nom, vous vous dirigerez vers la table des professeurs. Vous placerez le chapeau qui s'y trouve sur votre tête et attendez la fin de l'épreuve.*

A peine aura-t-il fini sa phrase que les portes s'ouvriront, ne laissant pas de temps pour les éventuelles questions. Comme à leur habitude, les enseignants se tiennent au bout de la salle, assis à une grande table

rectangulaire. A l'entrée des nouveaux, le silence se fait immédiatement aux quatre tables qui représentent les différentes Maisons de Poudlard. Les tables sont placées deux par deux, Serpentard et Serdaigle à gauche de l'entrée, Gryffondor et Poufsouffle à droite. Au centre, l'espace est plus large pour laisser passer les élèves jusqu'à une chaise en bois sur laquelle se trouve déposé un morceau de tissu rapiécé. Le ciel de la grande salle représente la voûte étoilée, plus précisément la voie lactée, faisant penser que la salle se trouve en extérieur et qu'elle ne possède en réalité pas de toit.

### CHAPITRE 3 : LA CEREMONIE DE REPARTITION



Au bout de quelques instants, le morceau de tissu remuera et tous pourront alors voir qu'il s'agit d'un chapeau avec une bouche. Celui-ci commencera à chanter, comme il le fait chaque année, sa chanson en rapport avec Poudlard :

*Depuis bientôt plus de mille ans  
Je sonde les âmes des sorciers  
De ces enfants il faut pourtant  
Que je découvre les qualités*

*C'est la mission qu'on m'a confiée  
Trouver parmi tous les talents  
Celui qui fera la fierté  
De la Maison de l'un des Grands  
On ne me contredit jamais  
Tous voient en moi cette sagesse  
Qui fait de moi l'allié parfait  
Ne trahissant nulle faiblesse*

*L'intelligence est ta fierté  
Chez les Sairdaigles est ta Maison  
Force et courag' sont tes alliés  
Les Gryffondors t'accueilleront  
Si dans la ruse tu mets ta foi  
C'est Serpentard qui te convient  
Places-tu ton cœur (e) dans la loi  
Va chez Poufsouffle auprès des tiens  
Lorsque mon choix est prononcé  
Rejoint la table de tes amis  
Qui t'aideront, petit sorcier,  
Durant ces sept ans de ta vie.*

Après un tonnerre d'applaudissements, c'est le Professeur Mc Gonagall qui s'avancera avec un long parchemin dans les mains. Elle s'exprimera à haute voix résonnant dans le silence ambiant :

→ *Un peu de silence s'il vous plaît, je vais maintenant appeler les noms des nouveaux élèves de cette année ; veuillez vous avancer quand je vous appelle.*

S'ensuivra l'appel des élèves avec les répartitions dans les différentes maisons. Voici la liste, qui permettra de ne pas être pris au dépourvu par la suite.

Anderson Willow → Poufsouffle  
 Bartholomew Lynn → Serpentard  
 Buckley Raynes → Serpentard  
 Bulstrode Rebecca → Serpentard  
 Clumsy Ginny → Serdaigle  
 Cooper Kyle → Serpentard  
 Cornfoot Steven → Serdaigle  
 Dawkins Susan → Gryffondor  
 Deans Penny → Serpentard  
 Entwhistle Kevin → Serdaigle  
 Felswing Iona → Serpentard  
 Finnigan Ethan → Serpentard  
 Fleming Alice → Gryffondor  
 Fuller Duncan → Poufsouffle  
 Garrison Amy → Gryffondor  
 Gulliver Morgane → Serdaigle  
 Harrison Colin → Gryffondor  
 Hudson Kelly → Gryffondor  
 Jacobs Rachel → Gryffondor  
 Jesse Duke → Poufsouffle  
 Johnson Neal → Poufsouffle

Karaboss Melissa → Serdaigle  
 Knight Tracy → Poufsouffle  
 Lawrence Peter → Poufsouffle  
 Li Su → Serdaigle  
 Lowell Marsch → Poufsouffle  
 MacAlister Kateline → Serdaigle  
 MacDougal Isabelle → Serdaigle  
 MacMillan Andy → Serpentard  
 Merrill Jodie → Gryffondor  
 Mortgage Larse → Serpentard  
 Parkin Elfrida → Serpentard  
 Prescott Prude → Poufsouffle  
 Proud Alfred → Gryffondor  
 Robinson Elizabeth → Poufsouffle  
 Rosebury Garry → Gryffondor  
 Bill Weasley → Gryffondor  
 Tempel Arthur (Artémis) → Poufsouffle  
 Turtwig Ivy → Serdaigle  
 Wilowis Archibald → Serdaigle

*Note au Maître du Jeu :* En fonction de la maison choisie, retirez simplement un certain nombre de personnages non-joueurs équivalent à vos personnages joueurs en respectant le quota fille-garçons. Les descriptions des différents personnages non-joueurs se trouvent à la fin de cette quête. La suite des cours sera proposée pour des personnages appartenant à la maison Serdaigle, mais sentez-vous libre de changer comme bon vous semble.

## CHAPITRE 4 : LES COURS

Périodes	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
10h-11h	Défense contre les forces du mal Pr. Venusia Scallander Salle 121	Potions Pr. Severus Rogue Cachot 4	Métamorphose Pr. Minerva McGonagall Salle 68	Potions Pr. Severus Rogue Cachot 4	Histoire de la magie Pr. Cuthbert Binns Salle 173
11h-12h			Histoire de la magie Pr. Cuthbert Binns Salle 173	Défense contre les forces du mal Pr. Venusia Scallander Salle 121	Métamorphose Pr. Minerva McGonagall Salle 68
<i>Déjeuner</i>					
14h-15h	Métamorphose Pr. Minerva McGonagall Salle 68	Botanique Pr. Pomona Chourave Serre 1	Botanique Pr. Pomona Chourave Serre 1	Sortilèges Pr. Filius Flitwick Salle 207	Botanique Pr. Pomona Chourave Serre 1
15h-16h	Sortilèges Pr. Filius Flitwick Salle 207	Cours de vol Pr. Rolanda Bibine Cour extérieure	Cours de vol Pr. Rolanda Bibine Cour extérieure		
16h-17h	Musique magique Pr. Filius Flitwick Salle 702		Art magique Pr. Mélodie Sculptura Salle 624	Art moldu Pr. Mélodie Sculptura Salle 624	Musique moldue Pr. Filius Flitwick Salle 702
17h-18h	Club : Athlétisme	Club : Echec	Club : Quiddich		Club : Athlétisme
<i>Dîner</i>					
20h-21h	Club : bibliothèque	Astronomie Pr. Aurora Sinistra Tour d'astronomie	Club : bibliothèque	Club : Echec	Club : Quiddich
21h-22h					

**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.

**Période 1 :** 1 septembre au 20 décembre

**Période 2 :** 3 janvier au 7 avril

**Période 3 :** 20 avril au 21 juillet

Après une semaine de cours et à chaque fin de période, un PJ gagne 1d6+1 point d'expérience dans sa compétence

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. Quand ils sont disponibles, vous pouvez vous baser sur les suppléments « Plans d'études » à disposition sur le site pour un traitement plus en détail des différentes matières.

## ASTRONOMIE

Cours commun avec : **POUFSOUFFLE**

Salle : Tour d'astronomie au septième étage (près de la salle commune des Gryffondors)

Matière de première année : essentiellement les bases sur les planètes et sur les sciences qui les étudient.

Période 1 : Apprendre le nom des étoiles et position dans le ciel

Période 2 : Mouvement des étoiles et prédictions

Période 3 : Calculs de trajectoires et prédictions

## BOTANIQUE

Cours commun avec : **SERPENTARD**

Salle : Serre 1

Matière de première année : Les élèves étudieront les moyens mis en œuvre pour cultiver et soigner les plantes. Ils apprendront entre autres les **bases de la botanique** et quelques sortilèges.

Période 1 : Aconit, Armoise, Asphodèle, Buisson épineux : Théorie et pratique / Sortilège d'Allumage de baguette : Théorie et pratique

Période 2 : Bulbe sauteur, Champifleur, Dictame, Orties : Théorie et pratique / Sortilège de feu : Théorie et pratique

Période 3 : Mandragore (Racines), Moly : Théorie et pratique / Filet du diable et Tentacula vénéneuse : Uniquement théorique / Sortilège de découpe : Uniquement théorique

## COURS DE VOL

Cours commun avec : **GRYFFONDOR**

Salle : Cour extérieure

Matière de première année : les cours de première année consistent presque exclusivement à maîtriser son balai.

Période 1 : Invoquer le balai, Enfourcher le balai

Période 2 : Décollage et atterrissage

Période 3 : Entretien du balai

## DEFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL

Cours commun avec : **GRYFFONDOR**

Salle : 113 au premier étage

Matière de première année : ce cours bien particulier débutera avec l'étude de quelques créatures, ainsi que des moyens de s'en défendre. Par la suite, il s'axera sur les créatures féériques et sur les moyens de contrer leurs charmes. Voici en quoi consisteront les éléments enseignés :

Période 1 : Les billiwig et autres petites vermines magiques, et le moyen de les ralentir ou de s'en protéger. Apprentissage de deux nouveaux sortilèges (« Nom » Pesternomi et Leniter).

Période 2 : Cours sur les créatures féériques et le moyen de résister à leurs charmes naturels. Durant ce cours, les Pj verront entre autres les vélanes, les nymphes, les sirènes.

Période 3 : Cours sur la résistance au sortilège de charme-personne : Delecto.

## HISTOIRE DE LA MAGIE

Cours commun avec **POUFSOUFFLE**

Salle : 183 au quatrième étage

Période 1 : La grève des gargouilles de 1911 ; Emeric le Mauvais ; Code de conduite des Loups-Garous

Période 2 : Tempête de savon de 1378 et éclatement de la bulle économique ; Ulric le Follingue

Période 3 : Elfric l'Insatiable ; Chaudrons auto-touilleur

## METAMORPHOSE

Cours commun avec : **SERPENTARD**

Salle : 68 au premier étage

Matière de première année : métamorphose de petits objets en d'autres petits objets.

Théorie : Alphabet de la métamorphose, Formule de métamorphose, Sortilège de Transfert

Période 1 : Allumette en aiguille, Objet en boîte d'allumettes

Période 2 : Objet à oiseau

Période 3 : Souris en tabatière

## POTIONS

Cours commun avec : **POUFSOUFFLE**

Salle : Cachot 4 au sous-sol

Matière de première année : Fabrication des premières potions et ingrédients comme abordables par le professeur Rogue.

*Remarque : Sur demande de Rusard, les élèves doivent, en plus, apprendre à fabriquer du nettoyeur magique pour faciliter l'entretien du château durant cette année.*

Période 1 :

- **Potions** : Nettoie tout magique (-10%) ∞ Potion d'amnésie (-10%) ∞ Goutte du Mort vivant : Uniquement théorie
- **Ingrédients de potion** : Aconit ; Asphodèle ; Bulbe sauteur ; Cerveille de paresseux ; Épine de poisson-diable

Période 2 :

- **Potions** : Herbicide (-10%) ∞ Langue de miel (-10%) ∞ Potion Wiggenweld : Uniquement théorie
- **Ingrédients de potion** : Digitale ; Géranium Dentu ; Infusion d'ambroisie ; Mucus de Veracrasse ; Sang de Salamandre

Période 3 :

- **Potions** : Anti-furoncle (-10%) ∞ Antidote aux Poisons courants (-30%) ∞ Somnifère : Uniquement théorie
- **Ingrédients de potion** : Dictame ; Écorce de wiggentree ; Moly ; Crochets de serpents ; Os ; Sang de Dragon

## SORTILEGES

Cours commun avec : **GRYFFONDOR**

Salle : 207 au cinquième étage

Matière de première année : voici la liste des sortilèges qui seront enseignés durant la première année scolaire.

Période 1 :

- **Théorie** : Théorie des tracés ; Théorie des incantations
- **Pratique** : Lumière/Obscurité (E -0%) ∞ Lévitacion d'objet (E-0%) ∞ Réchauffement (M-5%)

Période 2 : Refroidissement (M-5%) ∞ Croche-Pied (S-10%) ∞ Sortilège de Réparation (E-10%)

Période 3 : Larmes (S-15%) ∞ Révélation (E-20%) ∞ Sortilège de Feu (E-15%)

## CHAPITRE 5 : LA ROUTINE S'ENGAGE : PERIODE 1

Les cours débiteront tous tambour battant, comme si les enseignants voulaient annoncer la couleur aux élèves. Avec eux se donneront également les premiers points et les premières sanctions, de quoi faire le bonheur de vos PJs intellos et le cauchemar des cancre. Au bout d'une semaine de cours (ce qui correspondra au premier gain d'expérience dans les compétences scolaires), les cours facultatifs de jeux de sorciers et non sorciers débiteront également.

Il sera intéressant de les placer sur l'horaire pour accroître encore l'impression que le temps libre est exclusivement réservé aux devoirs. Dès la deuxième semaine d'ailleurs, les premiers devoirs arriveront pour occuper comme il se doit les élèves qui penseraient à s'aventurer le soir dans les couloirs. Il n'est d'ailleurs pas

impossible que, les premiers jours, les PJs décident d'aller fureter dans le château pour se faire une meilleure idée de sa taille et des possibilités qui s'offrent à eux.

L'encadré ci-dessous vous donne une petite règle concernant la gestion de ces « infractions » et des répercussions qu'elles peuvent amener. Libre à vous de l'utiliser telle-quelle ou de la modifier pour ajouter des rencontres particulières avec d'autres personnages.

**Règle de l'infraction :** Quand les personnages joueurs se trouvent dans une situation d'infraction (*ils rôdent la nuit dans les couloirs, visitent la forêt interdite, volent en balai la nuit, etc.*), estimez le nombre d'heures que durera leur incursion et faites-leur effectuer un jet de Chance par tranche de deux heures, moyennant un certain degré de difficulté en fonction de la période et des récents événements. Si le jet est manqué ou le dd non passé, lancez 1D4.

**Résultats :**

- 1 = ils croisent d'autres élèves qui rôdent la nuit
- 2 = le concierge ou le gardien (en extérieur) passe par là
- 3 = un fantôme croise leurs pas
- 4 = c'est un professeur ou un préfet.

**Remarque au MJ :** Jouez la rencontre afin de favoriser l'immersion dans la partie. Sauf ratée critique, essayez de ne pas directement les faire prendre par les enseignants ou autres qui pourraient les coller et enlever un très grand nombre de points à leur Maison.

Les élèves se démarqueront rapidement comme étant de bons, de moyens ou de mauvais élèves, et pourront prendre du temps soit pour améliorer leurs compétences, soit pour faire totalement autre chose. Durant la deuxième semaine, les premières rumeurs intéressantes commenceront à voir le jour sur un élève de Poufsouffle qui serait doté de grandes facultés, peut-être même serait-il le meilleur élève de cette année. Quelques petites conversations plus tard et quelques petits jets de compétences réussis donneront le nom de ce fameux élève. Si les joueurs ne s'y intéressent pas, il suffira de faire que chaque professeur en parle comme étant le meilleur élève de sa classe, ce qui devrait les motiver à faire des recherches. Il s'agit de Neal Johnson, un jeune sorcier de sang mêlé sans histoire particulière.

**Remarque sur Neal Johnson :** Neal Johnson est originaire de la ville de Greenock, une ville moldue qui comporte son lot de sorciers, comme toute ville du Royaume-Uni. C'est quelques mois avant la rentrée de Poudlard qu'eut lieu une vente aux enchères d'objets magiques en tous genres dans cette ville. Or, dans la multitude des objets qu'on pouvait y trouver s'était glissé une amulette bien particulière. Vendue comme une amulette de protection contre les maléfices, les parents de Neal ne pouvaient pas savoir qu'il s'agissait en réalité de l'une des amulettes du savoir, un artefact de magie noire créé par les Mangemorts. C'est donc par hasard que le jeune sorcier s'est trouvé en possession de cet objet.

**Et sur l'amulette du savoir :** Cette amulette ressemble à s'y méprendre à une amulette de protection contre les maléfices, mais les améthystes qui les ornent sont remplacées par des quartz fumés. Cette amulette dote celui qui la porte de connaissances fabuleuses. Quand elle est portée pour la première fois par Neal, elle lui octroie deux sortilèges de niveau 2 et un sortilège de niveau 1 supplémentaires. Une fois qu'elle change de possesseur, elle donne à celui-ci la possibilité d'utiliser tous les sorts connus par les possesseurs précédents. Bien que ces pouvoirs soient extraordinaires, il y a un prix à payer. En effet, celui qui la porte se voit obligé de faire étalage de sa magie sans chance de pouvoir s'en débarrasser et son esprit, contrôlé par l'artefact, finit inexorablement par être absorbé par celui-ci. Cette phase d'absorption est d'autant plus lente que le possesseur possède de connaissances à absorber, mais elle se fait automatiquement. Une fois l'esprit absorbé, celui-ci est stocké dans l'un des quartz qui orne l'amulette et l'hôte sombre dans le coma. L'amulette possède 5 pierres et peut donc stocker 5 âmes avant d'aboutir à la création d'une créature appelé Simulacre, sorte de corps vide et maléfique qui use des pouvoirs acquis pour semer la destruction. C'est à cause de cet effet secondaire qu'elle fut abandonnée par les Mangemorts quelques années après sa création.

Cette amulette dotera donc le jeune Neal de pouvoirs fabuleux et le temps que mettront les élèves à faire des recherches sur lui laissera le temps à l'artefact d'absorber son âme. Au moment où les élèves seront sur le point d'aller voir cet élève, ils le verront se faire emmener à l'infirmerie sur un brancard. Il se passera alors quelques semaines de calme sans que l'amulette ne refasse surface. En réalité, elle aura été ramassée par un autre élève de Poufsouffle quand le corps de Neal fut découvert. Il s'agit de Prude Prescott qui héritera du cadeau empoisonné et qui, au bout de deux semaines environ, fera montre de capacités étonnantes à maîtriser des sorts alors qu'elle était mauvaise en enchantements. Cette fois-ci, l'amulette mettra moins de temps pour agir et absorber l'esprit de la pauvre élève. Les PJs, qui seront certainement réceptifs aux rumeurs, tenteront certainement de prendre rapidement contact avec elle mais arriveront une fois de plus au moment où celle-ci sera emmenée à l'infirmerie. Avec ce nouveau cas de coma s'achèvera la première période scolaire et les vacances de Noël débiteront.

## CHAPITRE 6 : ET VOUS APPELEZ ÇA DES VACANCES ?

Les vacances de Noël apporteront une période de repos bien méritée avant la reprise des cours, période durant laquelle l'amulette ne fera plus parler d'elle même si elle n'est pas neutralisée. Ramassée par Rusard quelques temps après que Prude fut retrouvée inconsciente, elle se trouve désormais dans le bureau du concierge, attendant sa prochaine victime.



Comme Rusard est un cracmol, l'amulette n'a aucun effet sur lui et se contente d'attendre le prochain élève qui lui fournira l'énergie magique nécessaire. Cette période, que les élèves peuvent choisir de passer au château ou chez eux, est également marquée par les devoirs excessifs donnés par les enseignants pour occuper cette période creuse.

C'est durant cette période que les PJs voudront enquêter et faire des recherches dans la bibliothèque. C'est également la période où la surveillance est relâchée, ce qui leur permettra de faire ce genre de chose plus facilement. La règle de l'infraction en vigueur l'est toujours, mais les degrés de difficulté sont plus bas qu'avant.

**Remarque sur les recherches :** Les recherches standard n'apporteront pas réellement de nouveauté. Les deux élèves dans le coma s'étant visiblement découvert des facilités pour les enchantements du jour au lendemain. Personne n'aura découvert l'amulette qui, portée autour du cou, disparaît sous les robes des sorciers. Pour les recherches en bibliothèque, quelques éléments qui semblent correspondre pourraient expliquer ce phénomène. Par exemple, plusieurs cas similaires dans l'histoire de Poudlard ont été constatés suite à l'absorption de potions, mais il s'agissait plutôt d'élèves de septième année et les potions dépassaient de loin les capacités des premières. Certains cas de possessions par des créatures magiques ont également été répertoriés, mais selon toute vraisemblance, l'école est désormais protégée contre ce genre d'intrusions.

**Remarque sur le bureau de Rusard :** Si un personnage se fait malencontreusement punir, il pourrait être intéressant que la punition se fasse dans le bureau de Rusard. De cette manière, vous pourrez décrire quelques-uns des objets qui s'y trouvent. Par exemple, le bureau regorge d'objets magiques trafiqués, comme des jeux de bavboules, des bombabouses confisquées, des parchemins qui insultent leur possesseur (dans lesquels doit se trouver la carte du Maraudeur) ainsi qu'un bric à brac de colliers, d'amulettes et autre bijoux ensorcelés (dans lesquels se trouve l'amulette, bien entendu). Toute la retenue se faisant sous le regard de Rusard, l'élève ne pourrait rien emporter et, même si l'un de ses jets serait suffisant pour le faire sans que le concierge ne s'en rende compte, il vous suffirait de faire qu'il s'agisse d'un objet sans importance.

## CHAPITRE 7 : QUAND TOUT S'ACCELERE : PERIODE 2

La reprise des cours s'accompagnera de nouveaux éléments enseignés, mais également de nouveaux devoirs. Rogue se montrera particulièrement de mauvaise humeur car il semblerait que le Professeur Venusia Scallander ait tenté de le charmer, chose qu'il apprécie moyennement. Dès lors, cette enseignante minaudera avec lui dès qu'ils se retrouveront ensemble, ce qui ne cessera de le mettre hors de lui. Cette nouvelle période scolaire s'accompagnera d'un retour en force de l'amulette, qui sortira du bureau du concierge par le plus simple des moyens.

Alors qu'Andy MacMillian un élève de première année à Serpentard s'est fait punir pour avoir lancé une bombabouse dans les toilettes des filles, il se retrouvera obligé de classer tous les objets confisqués du bureau de Rusard. Une chose entraînant une autre, il entrera en contact avec l'amulette, qui prendra possession de son corps et de son esprit. On verra alors la réapparition des prouesses magiques chez les nouveaux, et les nouveaux éloges des professeurs. Ces éloges ne seront cependant pas unanimes. En effet, Venusia Scallander restera insensible aux nouvelles prouesses de l'élève et se contentera de le surveiller durant les cours, comme si elle se doutait de quelque chose. Comme il s'agit d'un élève de Serpentard, celui-ci utilisera les pouvoirs nouvellement acquis pour tourmenter les autres élèves sans que personne ne s'en rende compte.

Logiquement, les Pjs voudront rapidement intervenir pour retrouver le Serpentard. Cette fois-ci, ils arriveront à se retrouver seuls avec lui et le moment sera parfait pour une rencontre avec un combat magique. Alors que les sortilèges puissants voleront dans tous les sens, Andy finira par sombrer dans le coma, comme les deux autres

élèves. C'est le moment idéal pour une intervention du professeur Rogue qui, prenant les Pjs sur le fait, pourra leur octroyer une retenue ainsi qu'une baisse de quelques points, évacuant ainsi ses frustrations de la journée. L'amulette leur échappera une nouvelle fois en suivant Andy jusqu'à l'infirmerie.

## CHAPITRE 8 : LA PUNITION — UNE FORET PAS SI INTERDITE QUE ÇA FINALEMENT

La punition sera d'aider Hagrid à chercher des plantes qu'on ne trouve bien entendu que dans la forêt interdite, une occasion parfaite pour décrire cet élément à part de l'univers de Harry Potter. Heureusement pour eux, Hagrid ne les obligera pas à se séparer et ils pourront tous rester groupés ce qui ne rendra pas pour autant l'entreprise plaisante. La forêt regorge de vermines, mais les élèves posséderont justement un sortilège nouvellement appris qui leur permettra de se débrouiller et de ne pas être trop incommodés. Hagrid leur parlera des événements récents dans Poudlard, leur expliquant que jamais rien de tel ne s'était encore produit. Il y a certes eu des problèmes et cela chaque année, mais jamais autant de jeunes sorciers en même temps. Si cela continue, le Ministère de la Magie devra envoyer certains de ses éléments pour enquêter. L'évolution dans la forêt se fera sans trop de problème mais, le jour suivant, les Pjs ne seront pas très frais pour leurs cours.



## CHAPITRE 9 : L'AVANT DERNIERE VICTIME : PERIODE 3

La deuxième période prendra fin avant que l'amulette ne refasse surface ; cette fois-ci, elle aura pris pour cible un élève de troisième année et en conséquence cela prit plus de temps pour que les effets se fassent ressentir. Cet élève porte le nom de Winston Ward, un Gryffondor qui était venu voir les élèves dans le coma et qui est connu pour être le gardien actuel de l'équipe de Quiddich de sa Maison.

**Remarque sur Winston Ward:** Winston est un élève sérieux de troisième année qui passe beaucoup de temps à s'entraîner au Quiddich. Très apprécié de sa Maison et de ses camarades, il posera plus de problème à l'amulette en résistant d'avantage à ses tentatives de prise de contrôle et n'utilisera ses nouveaux pouvoirs qu'avec parcimonie. Venusia Scallander, qui lui donne également des cours DCFM, commencera à entrevoir ce qu'il se passe et le surveillera de près. C'est grâce à son amour du Quiddich et à la peur de rater des entraînements qu'il pourra résister un temps à l'amulette. Cependant, un mois après avoir obtenu l'amulette, celle-ci prendra le dessus. La suite correspond au schéma des autres victimes.

Après que Ward aie succombé au contrôle de l'amulette, celle-ci prendra rapidement le dessus et le videra de son énergie magique, emmagasinant les nouveaux sortilèges possédés. A nouveau, les enseignants feront montre d'éloges envers cet élève. Comme celui-ci semble travailler de manière constante, ils n'auront pas la puce à l'oreille. Cependant, Scallander fera tout pour aider Ward, car elle sent que quelque chose ne va pas avec lui, mais sans succès. Elle tentera d'utiliser le sortilège Delecto sur lui, ce que les Pjs verront quand ils chercheront à prendre contact avec Ward. Ceux-ci pourront alors penser que c'est elle qui envoûte les élèves et les fait sombrer dans le coma. Mauvaise interprétation ou non, Ward s'enfuira de la salle, bousculant les Pjs qui se feront également réprimander par Scallander, qui leur demandera s'ils ne devraient pas se trouver en cours à l'heure actuelle. Le soir même, les Pjs voudront certainement se rendre à la bibliothèque pour y trouver de plus amples informations. Les intellos du groupe en sont maintenant persuadés, la réponse se trouve dans la réserve de celle-ci. Sur le chemin, ils rencontreront Ward, qui s'opposera à leur passage. Les pupilles révoltées, la main tremblante, il les attaquera avec acharnement avant de s'effondrer, à son tour dans le coma. C'est alors que l'histoire prendra un tout autre tournant.

## CHAPITRE 10 : QUAND UN PJ S'EMMELE

En fouillant Ward, l'un des Pjs découvrira forcément l'amulette et la touchera. Il serait intéressant de noyer cette information dans d'autres comme : *vous trouvez un ouvrage sur le Quiddich, sa baguette, ainsi que sa sacoche remplie d'autres livres de cours, de rouleaux de parchemins et de fioles d'encre. Vous trouvez différents*

*petits badges et bracelets d'équipes de Quiddich qui vous sont inconnues, une amulette porte-bonheur ainsi qu'un collier dans lequel vous trouvez une photo animée d'une jeune fille. Vous trouvez aussi dans ses poches de la nourriture pour hiboux et une boîte de dragées-surprises de Bertie Crochue. Finalement, vous trouvez son chapeau de sorcier au sol qui est visiblement tombé quand il s'est effondré.*

A ce moment, rien de particulier ne se passera, si ce n'est que le Pj qui a fouillé s'est emparé, sans s'en rendre compte, de l'amulette du savoir. Les effets se feront ressentir au bout de plusieurs semaines, car l'amulette est proche de son but mais, pour l'heure, la visite de la bibliothèque pourra se faire. Là, ils trouveront la bibliothécaire allongée, visiblement endormie par magie, ce qui leur permettra de fouiller sans problème dans les livres interdits. Là, ils entendront un livre se refermer et des bruits de pas, mais ne verront personne. Après examen méticuleux des lieux, ils ne trouveront qu'un livre posé sur la table intitulé : *Charme-personne et autres Contrôles d'êtres vivants par Simeria Charming*.

Ce livre fut en fait consulté par Venusia Scallander et laissé là à l'intention des Pjs, qui y découvriront la fameuse amulette. Celle-ci sautera aux yeux de celui qui aura visité le bureau de Rusard, qui s'en souviendra sans l'ombre d'un doute. Il s'agit aussi d'un effet de cette fameuse amulette qui fait que, quand on la voit, l'image de celle-ci reste gravée dans l'esprit. Ils reconnaîtront également la même amulette que portait Ward. Tout dépendra alors de ce qu'on fait les Pjs. Si Ward se trouve à l'infirmerie ou s'ils ont attendu pour l'y envoyer. De toute manière, l'amulette en maintenant en possession de l'un des PJs. Sous la description des moyens pour retirer cette amulette, il aura été écrit ceci : à l'heure actuelle, nous ne connaissons que deux moyens de retirer cette amulette de son porteur. La première s'effectuant d'elle-même quand celle-ci absorbe l'âme du porteur. La deuxième étant la mort du sujet.

Sur cette note plutôt sinistre, les PJs devront se remettre en route, car la bibliothécaire commencera à remuer, signe que le sortilège qu'on lui a lancé commence à prendre fin. Il est plus que certain que les PJs tentent de rechercher l'amulette, soit à l'infirmerie où sera transporté Ward, soit chez le concierge qui peut avoir récupéré l'amulette en passant par là. Ils seront également particulièrement attentifs à ce qu'il se passera autour d'eux dans l'espoir de retrouver l'amulette et il sera important de les laisser patauger quelque temps et de ne pas brider leurs recherches, qui resteront infructueuses. S'ils tentent d'en parler à un enseignant, ils seront congédiés avec comme explication que la préparation des examens de fin d'année leur prend tout leur temps. En ce qui concerne le Professeur Scallander, celle-ci les évitera comme la peste. Peu importe comment ils s'y prendront, les PJs constateront rapidement que le temps joue en leur défaveur et que les examens approchent à grand pas aussi devront-ils rapidement laisser l'investigation de côté pour réviser leurs cours.

Une semaine à peine avant le début des examens, l'amulette referra parler d'elle en prenant le contrôle du PJ qui l'a ramassé. Comme il s'agit de la dernière victime, celle-ci pourra dévoiler toute sa puissance et le PJ devra s'éloigner à de nombreuses reprises pour utiliser ses nouveaux sortilèges sans que cela ne se sache, aussi finira-t-il par éveiller la curiosité des autres membres de son groupe.

Finalement, le pot-aux-roses sera découvert et il s'engagera la « bataille finale » contre le PJ et ses nouvelles capacités magiques. Il est important de bien montrer la puissance de l'amulette en recourant à de nombreux sortilèges puissants, mais qui ne peuvent pas blesser ou tuer les Pjs ; des sortilèges d'entrave feront l'affaire, comme « locomotor mortis » mais aussi « expelliarmus » afin de les délester de leurs baguettes. Le sortilège « protego », qui contre les sortilèges basiques, se révélera également très efficace. Bien entendu, une telle démonstration de puissance ne pourra aboutir qu'à une seule conclusion, la prise de contrôle totale de l'amulette sur le PJ, ce qui provoquera certaines faiblesses dans la défense de celui-ci. Le personnage joueur, relégué au rang de spectateur pour ce combat pourra cependant intervenir sous forme de jet de pouvoir pour contrer les effets de l'amulette, dans la mesure de ses moyens bien entendu. C'est en créant ces faiblesses volontaires que le PJ possédant l'amulette pourra les aider à le neutraliser. Une fois privé de défense, le PJ se fera assommer par l'intervention du Professeure Scallander.

## CHAPITRE 11 : LE DENOUEMENT

Scallander s'avancera, sa baguette pointée vers l'avant tout en se rapprochant du PJ à terre. Toujours sans relâcher sa vigilance, elle examinera le jeune sorcier pour trouver l'amulette. Une fois découverte, elle baissera sa baguette dans un soupir de soulagement.

→ *Par Merlin, je suis heureuse de ne pas m'être trompée de cible. J'aurais détesté assommer la mauvaise personne.*

Elle lancera le sortilège « attelle » qui fera apparaître un brancard de fortune.

→ *Maintenant dépêchez-vous, il ne nous reste pas longtemps pour le (ou la) sauver.*

Elle se déplacera rapidement, suivie des joueurs, qui la presseront certainement de questions, questions que se verront simplement éludées ou qui auront pour seule réponse :

→ *Plus tard, plus tard, nous devons nous dépêcher.*

Le chemin se fera plus ou moins rapidement en fonction de la zone du château dans laquelle se trouvent les élèves. Ceux-ci arriveront donc proches du bureau de Dumbledore, mais c'est là qu'apparaîtra le Professeur Rogue. Toisant Scallander, il regardera successivement le brancard sur lequel gît le PJ, le Professeur et le reste du groupe. Un sourire s'affichera petit à petit sur ses lèvres et c'est avec une voix pleine d'anticipation qu'il commencera :

→ *Professeur Scallander, où courez-vous si vite avec ce groupe d'élèves indisciplinés ?*

Celle-ci répondra avec calme et assurance

→ *Severus, laissez-nous passer, nous avons un entretien avec Dumbledore.*

→ *Je crains fort, ma très chère Venusia, que le Professeur Dumbledore soit indisponible pour le moment, aussi je vous demanderais de bien vouloir me faire part du trouble qui vous agite.*

→ *Cela ne vous regarde pas, Severus*

→ *Je vois, tout comme il ne me regarde en rien de parler des malencontreux événements survenus avec l'élève Winston Ward.*

→ *Vous m'avez espionnée !*

→ *Il se trouve que, par un heureux hasard, j'ai surpris une conversation entre élèves qui m'a intéressée au plus haut point, aussi ai-je voulu en avoir le cœur net ; et il semblerait que vous ayez pratiqué un sortilège de votre cru sur l'un de vos élèves hors des heures de cours et contre sa volonté, ce qui est une entorse flagrante au règlement.*

Il sortira sa baguette et la pointera vers Scallander.

→ *Je ne serais d'ailleurs pas étonné de trouver des traces de votre magie sur l'élève se trouvant sur le brancard. Il est donc de mon devoir d'en informer le département, qui statuera sur votre cas.*

→ *Severus !*

Elle fera redescendre le brancard au sol et pointera sa baguette vers Severus.

→ *Faites-moi ce plaisir, Venusia, essayez de résister.*

Sur ce, il lancera un sortilège « expelliarmus » qui fera voler la baguette de Scallander dans sa main. Mais au moment même où celle-ci entrera en possession de Rogue, Scallander utilisera l'un de ses talents et lancera, sans baguette, un sortilège « stupefix » qui enverra Rogue s'écrouler au loin. Elle s'approchera de Rogue.

→ *Avez-vous déjà oublié, mon très cher Severus, quel sang coule dans mes veines ? Je suis désolée d'avoir dû en arriver là, mais vous ne m'avez pas laissé le choix.*

Sur ce, elle rappellera aux élèves qui la suivent l'urgence de la situation et se dirigera vers le bureau de Dumbledore. Arrivée devant, elle sonnera le mot de passe "crème d'amande", ce qui ouvrira la voie. Les Pjs se trouveront alors sur des escaliers de pierre en colimaçon qui montent lentement tandis que l'entrée à la gargouille se ferme derrière eux. Les escaliers débouchent sur une porte de chêne soigneusement polie, avec un heurtoir d'airain en forme de griffon. La porte de chêne s'ouvre sur une large pièce circulaire comportant plusieurs fenêtres, dont l'une au moins fait face à l'est avec une vue sur une partie des montagnes entourant le château. Les fenêtres offrent aussi une vue sur le terrain de Quidditch.

Le bureau contenait plusieurs tables à pieds fins supportant divers "curieux instruments d'argent", qui semblent bourdonner et émettre de petites volutes de fumée jour et nuit sans rapport avec le fait que le directeur soit activement en train de s'en servir, qu'il soit présent ou pas.

Les murs du bureau sont recouverts des portraits des directeurs et directrices précédents. Le mur situé immédiatement derrière le bureau du directeur comporte une étagère sur laquelle est rangé le Choixpeau magique. Un autre mur du bureau offre une cheminée qui peut être connectée au Réseau de la poudre de Cheminette si nécessaire.

Le bureau du directeur est un énorme meuble aux pieds en forme de serres qui semble aller de pair avec la salle. La surface est totalement polie, bien qu'elle soit parfois couverte de paperasse. Dumbledore conserve aussi un pot d'encre en argent avec une jolie plume écarlate sur le bureau. Le bureau fait face à la porte où débouche la gargouille.

A peine arrivé dans le bureau, Dumbledore viendra à la rencontre de Venusia :

→ *Posez-le (ou la) là, Venusia, vite, le temps presse*

Le Pj dominé par l'amulette se réveillera à ce moment, attaché sur l'une des chaises du bureau de Dumbledore. Ce dernier se rapprochera de lui et lui dira :

→ *Pardonne-moi pour ce traitement, mais nous n'avons malheureusement pas le choix. Je ne sais comment cet objet est entré en ta possession, mais il me faut rapidement le retirer, sans quoi il nous sera impossible de ramener tes camarades parmi nous.*

→ *S'adressant aux autres élèves :*

→ *Veuillez reculer, cela peut s'avérer dangereux.*

Brandissant sa baguette, il lancera un sortilège sensé rompre le lien entre le Pj et l'amulette. Provoquant une détonation, la baguette de Dumbledore sera expulsée à l'autre bout du bureau sans effet particulier. Allant rechercher sa baguette, Dumbledore reviendra devant les élèves, la mine sombre.

→ *Hélas, il est trop tard pour cette solution. J'espérais qu'il en serait autrement mais nous avons trop attendu.*

→ *Il reste encore une possibilité Directeur, bien que très radicale et absolument interdite.*

→ *Venusia, je ne peux vous demander de faire une telle chose.*

→ *Et je ne vous le demande pas, directeur.*

Se retournant vers les Pjs, elle froncera les sourcils :

→ *Ce que je vais tenter devant vous, jamais, vous m'entendez, jamais, vous ne devrez tenter de le répéter. Il s'agit d'un acte grave, aux conséquences terribles, je veux que vous me promettiez de ne jamais en parler à quiconque, ni le tenter vous-mêmes.*

Après la promesse des élèves, elle reprendra.

→ *Il s'agit de l'un des trois Impardonnables que je m'apprête à utiliser. Comme cette amulette fonctionne sur le principe d'un charme-personne, un autre charme-personne plus puissant devrait théoriquement briser le premier, c'est ce que j'ai tenté sur Winston Ward sans succès avec le sortilège Delecto.*

→ *Venusia, êtes-vous certaine de vous ?*

→ *Au point où j'en suis, Directeur... j'ai « agressé » un élève et stupéfixé un enseignant, je crains de toute manière que ma carrière ici soit terminée. Bien, maintenant, écarter-vous tous.*

Se rapprochant du Pj, elle lancera le fameux sortilège en prononçant le mot : Impero !

Le Pj se sentira soudain en pleine harmonie avec ce qui l'entoure, plein d'allégresse et prêt à obéir à tous les désirs de Venusia. Cette euphorie sera cependant de courte durée, quand l'amulette luttera pour ne pas être retirée de son porteur. S'ensuivra alors une lutte silencieuse entre les deux volontés ce qui ne durera que quelques secondes mais paraîtra une éternité pour le PJ. Finalement, l'amulette cédera et la main du PJ se posera sur elle pour l'enlever de son cou et la jeter au sol. Immédiatement après, celui-ci sera accablé d'une grande fatigue et il sombrera dans le sommeil.

## CHAPITRE 12 : DES EXAMENS COMME CONCLUSION

L'amulette sera ensuite déposée dans une sorte de fiole en verre sur le bureau du Directeur, qui les rassurera en leur expliquant que tout devrait redevenir comme avant dans les jours à venir et que les élèves ayant manipulé l'amulette ne devraient pas avoir de séquelles. Il ajoutera que madame Pomfresh lui a annoncé que les élèves dans le coma étaient en train de se réveiller. Il leur conseillera de se rendre dans leur salle commune afin de prendre un repos bien mérité en vue des examens qui approchent. Il leur assurera également qu'il s'occupera de Rogue et qu'il le raisonnera.

Les examens approcheront très vite et, avec eux, l'anxiété de les rater. Heureusement, les nombreuses heures à la bibliothèque afin de rechercher des informations sur l'amulette du Savoir porteront leurs fruits et il n'y aura pas réellement de problèmes – sauf peut-être en potions car Rogue, de très mauvaise humeur, se défoulera sur les élèves en leur donnant l'une des potions les plus difficiles à réaliser comme sujet d'examen.

Finalement, le tournoi des Maisons sera annulé puisque certains points ont été attribués à des élèves qui ne les méritaient normalement pas. Les quatre Maisons seront donc ex aequo et c'est ainsi que ce terminera l'année, avec l'annonce de la démission du Professeure Scallander.

## ANNEXE 1 : ENIGMES

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

- 1) On peut me briser rien qu'en prononçant mon nom. Qui suis-je ? → **Le silence**
- 2) On me trouve au début de la nuit, à la fin du matin, et deux fois dans l'année, qui suis-je ? → **La lettre n**
- 3) Si on me laisse, je ravage, et si on me donne à boire, je meurs. Qui suis-je ? → **le feu**
- 4) Trois Augureys se trouvent sur un toit, l'un est abattu par magie, combien en reste-t-il ? → **0**
- 5) Je peux voler comme un oiseau ou rester clouer au sol comme une pierre, tout dépend de mon propriétaire : → **le balai**
- 6) Je m'allonge tout en diminuant → **la vie**
- 7) Mon développement peut vous sembler illogique puisque chez moi : l'accouchement arrive avant la grossesse, l'adolescence avant l'enfance, la course avant la marche, l'écriture avant la lecture, les devoirs avant les leçons, et même la mort avant la vie. Mais ma constitution est logique et la précède même. → **un dictionnaire**
- 8) 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**
- 9) Bien qu'elle soit toujours noire, elle peut être blanche. Qui suis-je ? → **la nuit**
- 10) J'ai un lit mais je ne dors jamais → **une rivière**
- 11) Quel nombre divisé par lui-même donne son double ? → **0,5**
- 12) Dans un tiroir, il y a des chaussettes. Elles sont toutes rouges, sauf deux. Elles sont toutes vertes, sauf deux. Elles sont toutes bleues, sauf deux. Combien y a-t-il de chaussettes ? → **3 (1 de chaque couleur)**
- 13) Je suis vêtue de poils. Je suis dotée d'une chair. Je sais produire du lait. Pourtant, je ne suis pas un animal. → **une noix de coco**
- 14) Si je suis muet, aveugle et sourd, combien de sens me reste-t-il ? → **3** (car il reste l'odorat, le toucher et le goût. Muet ne correspond pas à la privation d'un sens.)
- 15) Je suis immobile pendant la vie et je me promène durant ma mort. Qui suis-je ? → **une feuille d'arbre**
- 16) Je possède un chapeau, mais je n'ai pas de tête. J'ai un pied mais je ne possède pas de soulier. Qui suis-je ? → **un champignon**
- 17) Plus j'ai de gardiens, moins je suis gardé. Moins j'ai de gardiens, plus je suis gardé. Qui suis-je ? → **un secret**
- 18) Je suis partout, mais on ne peut jamais m'atteindre. Qui suis-je ? → **l'horizon**
- 19) Je suis toujours devant tout le monde, mais personne ne peut me voir. Qui suis-je ? → **l'avenir**
- 20) Je peux tourner sans bouger. Qui suis-je ? → **le lait**
- 21) Je porte robe par-dessus robe, sans point ni couture ! → **un oignon**
- 22) Pierre se trouve derrière son père, qui pourtant se trouve derrière lui. Comment est-ce possible ? → **ils sont dos à dos**
- 23) 6 verres sont alignés sur un comptoir les uns à côté des autres. Les trois premiers sont remplis et les trois autres sont vides. Comment faire en sorte que les verres pleins et vides soient alternés en ne touchant qu'un seul verre ? → **prendre le second verre, verser son contenu dans le cinquième et le replacer à sa place.**
- 24) Une corde brûle irrégulièrement en une heure. Comment faire pour mesurer 30 minutes avec cette même et unique corde ? → **mettre le feu des deux côtés en même temps**
- 25) Vous possédez 1 souris. Combien de souris aurez-vous en 10 mois sachant que chaque souris peut produire 18 souris chaque mois à partir de 2 mois ? → **1 seule (pas de reproduction seule)**
- 26) Jeune, je suis grande, et vieille, je suis petite. Je m'éveille la nuit jusqu'au matin, et je peux m'éteindre d'un souffle. Qui suis-je ? → **une bougie**
- 27) Je crie sans voix, je voltige sans plumes, je mords sans mâchoire, je murmure sans chuchoter. Qui suis-je ? → **le vent**
- 28) J'ai quelque chose dans ma poche, mais ma poche est vide. Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ? → **un trou**
- 29) Au ciel je suis un, sur la Terre je suis deux. Qui suis-je ? → **la lettre « e »**
- 30) Je me vide en me remplissant. Qui suis-je ? → **le sablier**
- 31) Quand je suis frais, je suis chaud. Qui suis-je ? → **le pain**
- 32) Je tombe sans me faire mal, qui suis-je ? → **la nuit**

## ANNEXE 2 : LES PREFETS DE L'ANNEE 1982

### GRYFFONDOR

#### DARREN PEAKES : 5<sup>ÈME</sup> ANNÉE

**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 généralement 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.

**PARTICULARITÉS :** ancien joueur de Quiddich, il possède une endurance hors du commun et des sens aux aguets.

#### AMANDA RUFFORD : 5<sup>ÈME</sup> ANNÉE

**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 normal, 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 :** Amanda est rusée et très agile. Elle aime à surprendre les élèves en infraction par surprise pour leur flaqueur 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.

**PARTICULARITÉS :** elle est experte en sortilège de jambecoton et n'hésite pas à les utiliser sur les élèves qui tentent de s'enfuir.

### POUFSOUFFLE

#### PETER ROBINS : 5<sup>ÈME</sup> ANNÉE

**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.

**PARTICULARITÉS :** 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 : 5<sup>ÈME</sup> ANNÉE

**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 d'avantage qu'elle ne le peut. Elle se montrera cependant inflexible quand il s'agira de faire régner le règlement de Poudlard.

**PARTICULARITÉS :** 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 : 5<sup>ÈME</sup> ANNÉE

**APPARENCE :** Stephen Cormack est très large d'épaule 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.

**PARTICULARITÉS :** 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 : 5<sup>ÈME</sup> ANNÉE

**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.

**PARTICULARITÉS :** 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 : 5<sup>ÈME</sup> ANNÉE

**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.

**PARTICULARITÉS :** 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 : 5<sup>ÈME</sup> ANNÉE

**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.

**PARTICULARITÉS :** outre son comportement volontairement proche de la folie, elle prétend entendre des voix.

**Remarque sur les préfets en chef :** Les préfets en chef des différentes maisons sont tous des élèves de 5<sup>ème</sup> année. La raison est due à l'abandon du poste de nombreux préfets plus âgés suite aux événements survenus avec Voldemort. Cette situation particulière permettra cependant aux PJs d'être suivis et encadrés durant les trois premières années de leur scolarité par les mêmes PNJs, qui leurs deviendront familiers et avec lesquels ils pourront développer des relations amicales ou conflictuelles.

## ANNEXE 3 : PROFESSEURE VENUSIA SCALLANDER

### DONNÉES PERSONNELLES



**DATE DE NAISSANCE :** 05 avril 1939

**DATE DE MORT :** inconnue

**NOM COMPLET :** Venusia Amanda Scallander

**SURNOMS :** Vénus

**ASCENDANCE :** sang-mêlé

**FAMILLE :** Scallander

**PÈRE :** Phineas Scallander

**MÈRE :** Narcissa Dagenoff

**GRAND-MÈRE :** Venusia (nymph)

**ENFANTS :** aucun

**FRÈRES ET SŒURS :** aucun

**YEUX :** vert émeraude

**CHEVEUX :** Bruns parsemés de reflets argentés émettant naturellement une lumière semblable à celle de la lune.

**VISAGE :** une peau fine sans aucun défaut apparent, héritage du sang nymphe qui coule dans ses veines. Elle ne se maquille jamais, préférant l'aspect nacré naturel de sa peau.

**VOIX :** cristalline et mélodieuse

### QUELQUES ÉLÉMENTS DE BACKGROUND

**ÉCOLE :** Durmstrang

**DATES :** inconnues

**BAGUETTE :** sureau noir, 36 cm avec un crin de licorne.

**APTITUDES :** Experte en créatures féériques et en sortilèges de séduction

**AUTRES OBJETS :** cape de miroitement lunaire : une cape qui lui donne une allure spectrale et qui lui permet de disparaître quand elle se trouve sous la lune.

**TYPE DE SORCIER PARTICULIER :** possède du sang nymphe lui donnant certaines capacités de séduction et de manipulation.

**ÉPOUVANTARD :** Sorte de créature humanoïde composée de vase exaltant une odeur putride.

Objets

**MÉTIER :** professeur de Défense Contre les Forces du Mal à Poudlard durant l'année scolaire 1982-1983

**ORGANISATIONS ET ATTACHES :** A rejoint l'ordre du phénix quatre ans avant la chute de Voldemort.

**AUTRES CARACTÉRISTIQUES :** Sa grand-mère étant une nymphe, elle possède un physique particulier qui attire inmanquablement les regards de la gente masculine. Plus petite qu'un être humain moyen, elle est également plus fine et possède des traits anguleux. Les reflets dans ses cheveux semblent plus présents les soirs de pleine lune mais miroitent la lumière de manière naturelle en permanence. Devenue professeur de défense contre les forces du mal à la demande d'Albus Dumbledore, elle est experte dans les sorts qui ont trait à la manipulation et la séduction. Venusia prend un malin plaisir à faire jouer son physique en sa faveur pour arriver à ses fins. Son côté nymphe fait qu'elle s'acharne sur les personnes qui lui résistent. Elle s'en prendra rapidement au professeur Rogue, pour son plus grand malheur.

## ANNEXE 4 : REQUETES

Voici quelques petites quêtes annexes 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. Ces requêtes permettront aux joueurs d'apprendre à mieux connaître leurs professeurs et camarades, tout en gagnant des récompenses, des objets et des points de Maison. Mener à bien des requêtes peuvent même leur rapporter de précieux points de compétence.

### Un peu de ménage

**Demande :** Professeur Flitwick

**Disponibilité :** [Semaine 4-16](#)

**Nature de la requête :** Plusieurs élèves ont découvert qu'être à Poudlard signifie aussi faire le ménage. Bien entendu, il existe des moyens magiques pour simplifier la vie des Sorciers et éviter la méthode Moldue qui – bien qu'efficace – est très fatigante.

**Temps nécessaire :** permanent durant la première période de l'année mais minimum 14 jours pour maîtriser toutes les variantes du sortilège

**Récompense :** Sortilège : Magie domestique (E-10%)

### Le sac disparu

**Demande :** [Clumsy Ginny \(Serdaigle\)](#)

**Disponibilité :** [Semaine 5](#)

**Nature de la requête :** J'ai perdu mon sac qui contenait de nombreuses affaires auxquelles je tiens. Il y avait entre autres un devoir à rendre pour la semaine prochaine, un magnifique nécessaire à écriture, plusieurs cartes de chocogrenouilles et de la nourriture pour hibou. Aidez-moi s'il vous plaît. La dernière fois que j'ai vu mon sac, c'était avant le cours d'astronomie.

**Récompenses :** 1 chocogrenouille et 2 rations de super-nourriture pour hibou

**Quête :** Récupérer le sac qui a été emmené par un hibou dans la volière, comme en témoignent les nombreuses plumes laissées sur la tour d'astronomie.

**Apprentissage :** Compétence « Fouille/Ménage » +1%

### Une serre à nettoyer

**Demande :** [Professeure Chourave](#)

**Disponibilité :** [Semaine 17-18](#)

**Nature de la requête :** La serre numéro 3 a trop longtemps été négligée. Il faut maintenant y remédier. J'ai besoin d'élèves motivés à déplacer des caisses d'anciens livres de cours, mais aussi du matériel d'entretien. Je vous préviens, ce sera salissant et fatiguant, mais je vous promets une belle récompense à la clé.

**Récompenses :** 30 points de maison, Livre « Se soigner chez soi avec des plantes » de Phyllida Spore (Lecture = Botanique +1d4/2)

**Apprentissage :** Compétence « Fouille/Ménage » +1%

### Du savon au lieu d'une potion

**Demande :** [Hudson Kelly \(Gryffondor\)](#)

**Disponibilité :** [Semaine 20](#)

**Nature de la requête :** Peu importe comment je m'y prends, ma potion de Doxycide finit toujours par échouer. Plus je m'acharne et plus elle ressemble à du savon. Pas sûr que Rogue apprécie ma petite amélioration. Pourriez-vous m'aider à comprendre ce que je fais faux ?

**Temps nécessaire :** 3 jours à raison de 2 heures par jour

**Seconde partie :** Aide pour l'apprentissage de la potion

**Temps nécessaire :** 3 jours

**Récompenses :** 1 carte de chocogrenouille / 20 points

**Apprentissage :** compétence « Potions » +1%

## Au nom du Quidditch

**Demande :** Professeur Bibine

**Disponibilité :** Semaine 23

**Nature de la requête :** Des petits malins ont cru intelligent de verser de l'engrais magique sur le terrain de Quidditch, qui ressemble maintenant à une petite forêt. J'ai besoin de l'aide d'élèves motivés pour sauver la saison de Quidditch et m'aider à désherber le terrain.

**Temps nécessaire :** 2 jours sur le weekend de la semaine 23

**Récompense :** 30 points par élève

**Lien avec la quête principale :** Andy MacMillian, en possession de l'Amulette, participera à cette requête et fera preuve d'une efficacité redoutable. Ce faisant, il s'attirera les louanges de Mme Bibine et gagnera même 60 points au lieu des 30 promis.

## Maudit fantôme

**Demande :** Rusard

**Disponibilité :** Semaine 25-26

**Nature de la requête :** Ce maudit Peeves n'a rien trouvé de mieux que de décrocher certains tableaux pour les mettre en tas dans la salle des trophées. J'ai besoin d'aide pour raccrocher ceux-ci. Le directeur Dumbledore me fait dire que je dois récompenser les élèves qui m'aideront.

**Temps nécessaire :** 1 jour sur le weekend de la semaine 25 et 1 sur le 26

**Récompense :** 2 tablettes de chocolat magique (qui avaient été confisquées par Rusard)

## Un devoir un peu spécial

**Demande :** MacDougal Isabelle (*Serdaigle*)

**Disponibilité :** Semaine 34

**Nature de la requête :** J'ai besoin d'aide pour un devoir un peu particulier, merci de me contacter au plus vite

**Quête :** Isabel s'est fait prendre en cours de potion en train de parler avec une camarade. Elle s'est vu attribuer un travail de 2 rouleaux de parchemin sur la potion de Wiggenweld, ses effets et la manière de la préparer

**Temps nécessaire :** 4-5 heures

**Récompenses :** 1 chocogrenouille avec sa carte et 1 paquet de dragées de Bertie Crochue

**Apprentissage :** compétences « Potions » +1%

## De l'ordre et de la discipline

**Demande :** Bibliothécaire Irma Pince

**Disponibilité :** Semaine 38-39

**Nature de la requête :** Comme chaque année, l'approche des examens est synonyme de pagaille dans ma précieuse bibliothèque. J'ai besoin de l'aide d'une ou deux bonnes âmes pour m'aider à reclasser correctement mes précieux livres.

**Temps nécessaire :** 4 heures réparties sur les week-end

**Récompenses :** 25 points de Maison

**Apprentissage :** compétences « Bibliothèque » +1%

## De l'aide pour les examens

**Demande :** Rosebury Garry et Shand Dave (*Gryffondor*)

**Disponibilité :** Semaine 41-42

**Nature de la requête :** C'est déjà l'heure des examens ? Mais on vient à peine de finir la saison de Quidditch. Bon, du coup, on va avoir besoin d'aide pour réviser la botanique, parce que sinon on risque d'avoir une note vraiment pas jolie. Quelqu'un est prêt à nous donner un coup de main ?

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

**Récompenses :** 3 cartes de chocogrenouille

**Apprentissage :** Compétence « Botanique » +1%