

# SCENARIO DEUXIEME ANNEE A POUDLARD



LE CALICE DES IMMORTELS



|           |                                                                               |           |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>81</b> | <b>CONTEXTE .....</b>                                                         | <b>2</b>  |
| <b>2</b>  | <b>LE VOYAGE .....</b>                                                        | <b>2</b>  |
| <b>3</b>  | <b>LA CÉRÉMONIE DE RÉPARTITION .....</b>                                      | <b>3</b>  |
| <b>4</b>  | <b>LES COURS.....</b>                                                         | <b>5</b>  |
| 4.1       | ASTRONOMIE .....                                                              | 5         |
| 4.2       | BOTANIQUE .....                                                               | 5         |
| 4.3       | COURS DE VOL.....                                                             | 6         |
| 4.4       | DÉFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL .....                                        | 6         |
| 4.5       | HISTOIRE DE LA MAGIE .....                                                    | 6         |
| 4.6       | MÉTAMORPHOSE.....                                                             | 6         |
| 4.7       | POTIONS .....                                                                 | 6         |
| 4.8       | SORTILÈGES.....                                                               | 7         |
| 4.9       | ARITHMANCIE .....                                                             | 7         |
| 4.10      | DIVINATION .....                                                              | 7         |
| 4.11      | ÉTUDE DES MOLDUS.....                                                         | 7         |
| 4.12      | ÉTUDE DES RUNES .....                                                         | 8         |
| 4.13      | SOINS AUX CRÉATURES MAGIQUES .....                                            | 8         |
| <b>5</b>  | <b>UNE DEUXIÈME ANNÉE QUI S'ANNONCE HAUTE EN COULEUR : PÉRIODE 1.....</b>     | <b>8</b>  |
| 5.1       | LES COURS ET PÉRIODES LIBRES .....                                            | 8         |
| 5.2       | ÉLÉMENTS DE QUÊTE .....                                                       | 9         |
| <b>6</b>  | <b>LES VACANCES DE NOËL .....</b>                                             | <b>10</b> |
| <b>7</b>  | <b>QUAND LA BRUME SE LÈVE ET RECHERCHE LE SANG : PÉRIODE 2.....</b>           | <b>11</b> |
| 7.1       | LA FAMILLE FELSWING .....                                                     | 11        |
| 7.2       | COURS, POINTS DE MAISON ET RIVALITÉS.....                                     | 12        |
| <b>8</b>  | <b>LES VACANCES DE PÂQUES .....</b>                                           | <b>13</b> |
| <b>9</b>  | <b>LE CALICE DES IMMORTELS : PÉRIODE 3.....</b>                               | <b>13</b> |
| 9.1       | UN AFFAIBLISSEMENT DU SORTILÈGE DE PROTECTION ET UNE PREMIÈRE TENTATIVE ..... | 13        |
| 9.2       | LA SORTIE DU CALICE .....                                                     | 13        |
| <b>10</b> | <b>UN CHOIX ET DEUX FINS POSSIBLES .....</b>                                  | <b>14</b> |
| <b>11</b> | <b>DES EXAMENS ET UNE PROFESSEURE EN MOINS.....</b>                           | <b>15</b> |
| <b>12</b> | <b>ANNEXES .....</b>                                                          | <b>16</b> |
| 12.1      | PROFESSEURE DE DÉFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL : BRANDSTONE MIRANDA.....     | 16        |
| 12.2      | ÉNIGMES .....                                                                 | 17        |
| 12.3      | HORAIRES.....                                                                 | 18        |
| 12.4      | QUÊTES ANNEXES ET DEMANDES.....                                               | 19        |
| 12.5      | LES PRÉFETS DE L'ANNÉE 1983.....                                              | 22        |
| <b>13</b> | <b>SOURCES DES IMAGES .....</b>                                               | <b>24</b> |



## 1 CONTEXTE

Ce scénario est inspiré de l'Orbe des déchus de Frédéric Sintès. Nous sommes en 1983, trois ans après la chute de Voldemort. Les derniers événements survenus avec l'Amulette du Savoir ont quelque peu douché l'enthousiasme général quant à la disparition de Voldemort. En effet, bien que celui-ci ait disparu, il reste encore de nombreux partisans des ténèbres et de nombreux objets de magie noire encore en circulation. Le Calice des Immortels représente la seconde quête dans l'univers Harry Potter à laquelle participeront les joueurs. Celle-ci se déroulera lors de la 2<sup>ème</sup> année de scolarisation et mettra le groupe en face d'un nouveau type d'ennemis : les vampires. Comme la quête précédente, celle-ci se déroulera sur une année complète mais ne déploiera son plein potentiel qu'à partir du dernier trimestre. Les vampires ont été très peu employés dans l'univers de Harry Potter, même si ceux-ci étaient présents aux côtés de Lord Voldemort durant la quasi-totalité de son règne. Comme le dit elle-même Rowling (voir encadré), les Vampires peuvent également jouer un certains rôle dans cet univers, même s'ils sont plus présents et actifs dans l'Europe de l'Est.

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

## 2 LE VOYAGE

Réajustement des caractéristiques : Du fait du début de la nouvelle année scolaire, les élèves verront leurs caractéristiques physiques augmenter d'un point.

Comme ce fut le cas lors de la première année scolaire, le scénario commencera à la gare de Kingcross sur la voie 9¾. Le groupe vient de se retrouver après des vacances reposantes pour certains et assez pénibles pour d'autres, le tout dépendant fortement de l'appréciation de l'élève dans sa famille. Cherchant un compartiment en commun, le groupe trouvera finalement son bonheur et pourra faire le voyage ensemble. Le temps, déjà maussade alors que le groupe embarque dans le Poudlard express, ne cessera de se détériorer au fil du voyage, jusqu'à ce qu'un véritable déluge s'abatte sur le train. Le paysage se résumera alors à un rideau d'eau et les vitres ruisselleront littéralement d'eau. Durant celui-ci, introduire certains petits éléments comme :

- *Le passage du minibar ambulant qui permettra aux élèves de s'acheter des chocogrenouille et d'autres friandises, de quoi commencer cette année avec un bon point.*
- *Leur faire effectuer un jet de Perception x4 afin d'entendre l'un des Serpentards chahuter les nouveaux élèves, ce qui donnera l'occasion d'une petite bataille de sortilèges avant d'arriver à Poudlard.*
- *Faire circuler la rumeur comme quoi le nouveau Professeur de Défense contre les Forces du Mal est un ancien Auror qui a participé à la traque de Vous-Savez-Qui.*
- *Faire inspecter le train par un préfet (possiblement Allen Delvin si l'un des personnages est en froid avec un préfet) suite au chahut occasionné dans les couloirs.*

Finalement, la pluie cessera une heure avant l'arrivée à Poudlard, laissant le domaine de l'école complètement trempé mais bien plus praticable que lors de leur arrivée en première année.

Contrairement à la première année, les élèves de deuxième année ou plus, se rendent du Poudlard Express à Poudlard dans des diligences menées par ce qui semble être des chevaux invisibles à la grande majorité des élèves. En réalité, les diligences sont tirées par des Sombrals, sorte de chevaux ailés qui semblent issus de l'enfer et qui ne peuvent être vus que par ceux qui ont assisté à la mort d'une personne. Ils passent ainsi par le portail en fer forgé, flanqué de colonnes de pierre surmontées de sangliers ailés.



**Les Sombrales:** L'arrivée près des diligences permettra d'étoffer quelque peu le background de certains personnages puisqu'il sera l'occasion de leur permettre de dire si oui ou non leur personnage est capable de voir les Sombrales. Cela signifiera que certains personnages pourraient déjà avoir vu quelqu'un mourir devant eux. Attention, il est important que le personnage en question ait fait le deuil de cette personne car, sans cette acceptation de la mort, le Sombrial restera invisible à ses yeux.

A l'entrée du château se trouvent une volée de marches et une porte d'entrée immense en chêne massif. Elle ouvre sur un hall d'entrée gigantesque, au plafond si haut qu'on ne peut l'apercevoir et au sol dallé. Des torches enflammées sont fixées aux murs de pierre tandis qu'un magnifique escalier de marbre monte aux étages supérieurs. En haut de l'escalier, le groupe avancera jusqu'à la grande salle, dans laquelle ils prendront place à la table de leur Maison dans l'attente des premières années.

### 3 LA CEREMONIE DE REPARTITION

Les conversations iront bon train durant plusieurs minutes jusqu'à l'entrée des premières années, ce qui provoquera un silence soudain. Ce passage rappellera aux joueurs leur arrivée à Poudlard et ils comprendront que ce silence fait partie d'une sorte de rituel auquel tous se prêtent histoire d'intimider les nouveaux arrivants. Comme toujours, une chaise en bois sur laquelle se trouve le Choixpeau est disposée devant la table des professeurs, dans l'attente de la cérémonie de répartition. Celle-ci débutera par le l'hymne de Poudlard, comme l'année précédente. Puis Mc Gonnagall demandera le silence. 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 :

*A chaque année, je suis présent  
Et sur vos têtes je suis posé  
Même si ce n'est pas très plaisant  
C'est une épreuve' qu'il faut passer*

*Mille ans déjà que je suis là  
A juger l'âme des sorciers  
Pour voir ou mèneront vos pas  
En fonction de vos qualités*

*Mais ne crains rien petit enfant  
Lorsque ton nom est prononcé  
Vient prendre plac' sur ton séant  
Et laisse-moi voir tes pensées*

*L'érudition tu veux atteindre ?  
Chez les Sairdaigles est ta maison  
Si le courage tu ne dois feindre  
Les Gryffondors t'accueilleront  
Si la malice est ton dessein  
C'est Serpentard qu'il te faudra  
Ton âme tend à faire le bien  
Chez les Poufsouffles tu te rendras*

*Une fois mon choix déterminé  
Marquant ainsi ton adhésion  
Pour les sept prochaines années  
Rends-toi dans ta nouvelle maison*

Après un tonnerre d'applaudissements, c'est le Professeur Mc Gonnagall qui s'avancera avec un long parchemin dans les mains. Elle s'exprimera à haute voix, ses paroles 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, Pnjs compris, qui permettra de ne pas être pris au dépourvu par la suite.

**Berkeley Merry** → Serdaigle  
**Brown Danna** → Serpentard  
**Carlton Brook** → Poufsouffle  
**Carlton Marta** → Poufsouffle  
**Cooper Martin** → Serdaigle  
**Cornfoot Elise** → Serdaigle  
**Cornfoot Emma** → Serdaigle  
**Dawkins Addam** → Gryffondor  
**Dawson Frank** → Serpentard  
**Eastwood Andrews** → Serpentard  
**Fleming Georges** → Serdaigle  
**Garrison Robertta** → Serpentard  
**Greggson Aline** → Poufsouffle  
**Hamilton Jessy** → Poufsouffle  
**Hills Selena** → Serdaigle  
**Hiroo Maki** → Serdaigle  
**Huddkinds Arold** → Gryffondor  
**Hudson Larry** → Poufsouffle  
**Johnson Meg** → Poufsouffle  
**Kane Allan** → Gryffondor

**Lauwrence Olivier** → Serdaigle  
**Levinston Colins** → Gryffondor  
**Mac Andrews Maggie** → Serpentard  
**Mac-Gregor Lance** → Poufsouffle  
**Marshall Wiliam** → Serdaigle  
**Moore Nail** → Poufsouffle  
**Murrey Jenny** → Serpentard  
**Owens Rachelle** → Gryffondor  
**Peterson Tracy** → Serdaigle  
**Prescott Williams** → Poufsouffle  
**Ray Scott** → Poufsouffle  
**Robertson Louis** → Serpentard  
**Rosebury Anne** → Gryffondor  
**Rosebury Carla** → Gryffondor  
**Stephenson Merry** → Gryffondor  
**Taylor Leticia** → Gryffondor  
**Turner Clark** → Serpentard  
**Walker Lea** → Serpentard  
**Weasley Charlie** → Gryffondor  
**Wright Dani** → Serpentard

## 4 LES COURS

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

**Remarque sur les périodes scolaires :** Pour faciliter la gestion de l'apprentissage des PJs, l'année est découpée en trois périodes qui devraient à chaque fois, amener un jet d'expérience quand elles prennent fin. Voici les dates de ces périodes.

**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

**Remarque concernant la deuxième année :** La deuxième année à Poudlard est l'occasion pour les élèves de choisir de nouvelles branches qui leur seront enseignées. Celles-ci font partie d'une liste qui en contient cinq pour la deuxième année. Un nouveau choix sera demandé au début de la troisième année et permettra aux élèves de choisir deux nouvelles branches parmi celles proposées en deuxième et complétées par quelques nouvelles propositions. Pour cette année, les élèves ont le choix entre les branches suivantes : *Arithmancie* ; *Divination* ; *Étude des Moldus*, *Étude des Runes* et *Soins des Créatures magiques*. Ces cours débiteront durant la seconde période scolaire et remplaceront les cours de vol en balai (sauf pour les élèves qui désirent les continuer).

### 4.1 Astronomie

Cours commun avec **POUSOUFFLE**

Tour d'astronomie au septième étage – Salle 623

**Matière de deuxième année :** Introduction aux corps célestes mouvants

**Période 1 :** Lunes et autres objets célestes

**Période 2 :** Influence des corps célestes mouvants sur les prédictions

**Période 3 :** Calculs de trajectoires et prédictions

### 4.2 Botanique

Cours commun avec **POUSOUFFLE**

Serre : Serre 1

**Matière de deuxième année :**

**Période 1 :**

- **Plantes :** Buisson épineux : Révisions ; Champifleur : Révisions
- **Théorie :** Bases de botanique
- **Sortilèges :** Sortilège de feu : Révisions

**Période 2 :**

- **Plantes :** Champignon vénéneux sauteur ; Figuier d'Abyssinie
- **Théorie :** Bases de botanique ; Base de la classification
- **Sortilèges :** Sortilège de découpe : Révision et pratique

**Période 3 :**

- **Plantes :** Mandragore (toute la plante) ; Sisymbre ; Tentacula vénéneuse : Révision de la théorie
- **Théorie :** Bases de botanique ; Base de la classification
- **Sortilèges :** Sortilège de découpe : Révision et pratique

## 4.3 Cours de vol

Cours commun avec **GRYFFONDOR**

Cour extérieure

Matière de deuxième année :

Période 1 : Tours rapides ∞ Virements

Remarque sur les cours de Vol en balais : Durant la deuxième année, les cours de vol en balai seront enseignés uniquement durant la première période scolaire et prendront fin aux vacances de Pâques. Certains élèves particulièrement doués peuvent cependant être sélectionnés pour continuer à suivre ces cours dans l'espoir de rejoindre l'équipe de Quiddich. Ces cours seront donnés jusqu'en début de troisième année, durant laquelle les nouveaux joueurs seront sélectionnés. Ce cours supplémentaire peut être suivi en plus des deux cours à option choisis en début de seconde période.

## 4.4 Défense contre les forces du mal

Cours commun avec **SERPENTARD**

Salle : 307

Matière de deuxième année :

Période 1 : **Ligotage** (M-15%) ∞ **Libération** (S-30%)

Période 2 : **Désarmement** (S-20%)

Période 3 : **Langue de Plomb** (S-30%) ∞ **Conjonctivite** (S-30%)

## 4.5 Histoire de la magie

Cours commun avec **SERPENTARD**

Salle : 173

Période 1 :

- **Nouveau(x) thème(s)** : Convention des Sorciers de 1289
- **Révisions** : Code de conduite des Loups-Garous

Période 2 :

- **Nouveau(x) thème(s)** : Convention des Sorciers de 1289 ; Assemblée médiévale des Sorciers européens
- **Révisions** : Code de conduite des Loups-Garous

Période 3 :

- **Nouveau(x) thème(s)** : Assemblée médiévale des Sorciers européens
- **Révisions** : La grève des gargouilles de 1911

## 4.6 Métamorphose

Cours commun avec **SERPENTARD**

Salle : 127

Matière de deuxième année :

- Période 1 : *Animal en verre à pied ; Annulation de métamorphose*
- Période 2 : *Lapin en pantoufles ; Scarabée en bouton*
- Période 3 : *Spongification*
- **Révision** : *Alphabet de la métamorphose, Formule de métamorphose, Objet en oiseau*

## 4.7 Potions

Cours commun avec **GRYFFONDOR**

Salle : cachot salle -220

Matière de deuxième année : Sur demande des professeurs de botanique et de soins aux créatures magiques, fabrication de potions pour soigner les plantes et les animaux :

Période 1 :

- **Potions** : Fertilisant (-10%) ∞ Potion d'enflure (-20%) ∞ *Potion Wiggensweld* : Uniquement théorie
- **Ingrédients de potion** : Écorce de wiggentree ; Valériane ; Griffe de Griffon ; Queue de rat

Période 2 :

- **Potions** : Rejutage (-10%) ∞ Potion à Hérissier les Cheveux (-20%) ∞ Potion Wiggenswelt : Uniquement théorie
- **Ingrédients de potion** : Lavande ; Mucus de Veracrasse ; Rate de chauve-souris

Période 3 :

- **Potions** : Potion fortifiante (-30%) ∞ Pimentine (-20%) ∞ Solution de force : Uniquement théorie
- **Ingrédients de potion** : Ortie ; Œil de poisson-ballon ; Sang de Salamandre

## 4.8 Sortilèges

Cours commun avec **GRYFFONDOR**

Salle : 500

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

Période 1 :

- **Nouveaux sortilèges** : Anti-Sort général (E-20%) ∞ Engorgement (E-15%)
- **Formules extrêmes** : Théorie
- **Révisions** : Lumos/Nox

Période 2 :

- **Nouveaux sortilèges** : Bloque-Jambe (S-20%) ∞ Danse endiablée (S-30%)
- **Formules extrêmes** : Théorie
- **Révisions** : Sortilège de Lévitacion

Période 3 :

- **Nouveaux sortilèges** : Désarmement (E-20%) ∞ Glacius (E-30%) ∞ Ratatinage (E-15%)
- **Formules extrêmes** : Lumos Maxima
- **Révisions** : Sortilège de Feu

Remarque : Des cours particuliers seront proposés pour les personnages désirant voler en balai malgré certaines interdictions en vigueur ou désirant perfectionner leurs connaissances des enchantements. Apprentissage du sortilège de **Chute lente** (E-20%)

## 4.9 Arithmancie

Salle 325

17 Participants inscrits : Buckley Raynes ; Bulstrode Rebecca ; Cooper Kyle ; Dawkins Susan ; Entwistle Kevin ; Finnigan Ethan ; Fleming Alice ; Fuller Duncan ; Garrison Amy ; Knight Tracy ; Lawrence Peter ; MacDougal Isabel ; MacMillan Andy ; Merrill Jodie ; Prescott Prude ; Rosebury Garry ; Su Li

Matière de deuxième année :

Période 2 : Principes de base de l'Arithmancie et histoire de l'Arithmancie

Période 3 : Principes de base de l'Arithmancie et premiers calculs

## 4.10 Divination

Tour de Divination — Salle 714

16 Participants inscrits : Bartholomew Lynn ; Clumsy Ginny ; Deans Penny ; Garrison Amy ; Gulliver Morgane ; Hudson Kelly ; Finnigan Ethan ; Jacobs Rachel ; Jesse Duke ; Johnson Neal ; Lowell Marsch ; MacAlister Kateline ; Mortague Larse ; Shand Dave ; Su Li ; Tempel Arthur

Matière de deuxième année :

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

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

## 4.11 Étude des Moldus

Salle : 85

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

Matière de deuxième année :

Période 2 : L'électricité et ses principes

Période 3 : Technologies Moldues

## 4.12 Étude des runes

Salle : 220

17 Participants inscrits : Buckley Raynes ; Bulstrode Rebecca ; Cooper Kyle ; Dawkins Susan ; Fleming Alice ; Felswing Iona ; Gulliver Morgane ; Karaboss Melissa ; Lauwrence Peter ; MacAlister Kateline ; MacDougal Isabel ; MacWilliam Andy ; Merrill Jodie ; Parkin Elfrida ; Shand Dave ; Tempel Arthur ; Willowis Archibald

Matière de deuxième année :

Période 2 : Bases de la runologie

Période 3 : Alphabets runiques et traductions simples

## 4.13 Soins aux créatures magiques

Cabane du garde-chasse

16 Participants inscrits : Anderson Willow ; Cornfoot Stephen ; Deans Penny ; Entwistle Kevin ; Felswing Iona ; Harrison Colin ; Hudson Kelly ; Jacobs Rachel ; Johnson Neal ; Karaboss Melissa ; Mortague Larse ; Parkin Elfrida ; Proud Alfred ; Robinson Elizabeth ; Turtwig Ivy ; Willowis Archibald

Matière de deuxième année :

Période 2 : Veracrasse

Période 3 : Hippogriffe, Salamandre

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

## 5 UNE DEUXIEME ANNEE QUI S'ANNONCE HAUTE EN COULEUR : PERIODE 1

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

- Des nuées d'insectes se dirigent vers le château
- Une brume blanche a envahi les couloirs, le personnage sait qu'il risque sa vie en la traversant.
- Les créatures de la Forêt interdites sont effrayées par quelque chose
- Combat entre l'Auror et un Mangemort
- Vision du Calice des Immortels avec une forte odeur de rouille qui flotte dans l'air.

## 5.1 Les cours et périodes libres

**Le début des cours :** Les cours débiteront tous tambours battants, comme l'année précédente, à la différence que les matières enseignées n'ont plus vraiment de rapport avec la découverte de l'année précédente. Les sortilèges appris tout comme les potions semblent désormais avoir une utilité dans la vie de tous les jours et l'accent de cette année est mis sur les sortilèges offensifs.

**Déroulement des cours :** Les deux premières semaines peuvent être intéressantes à jouer « au jour par jour » pour permettre de décrire les enseignants et mettre en place les différents sorts, les nouvelles potions et les éléments qui viendront petit à petit être enseignés durant l'année. Ce faisant, on pourra commencer à placer les premiers éléments de la quête pour finir par adopter le rythme « semaine par semaine ». Cette première période dure 15 semaines et doit permettre d'amener les premiers éléments de la quête tout en développant quelques petites quêtes annexes présentées en « Annexes ».

**Note au Maître du Jeu :** Les différents éléments du scénario sont décrits dans un fichier annexe, « Annexe 2 - Calendrier des événements scolaires 1983-1984 » qui reprend les éléments clés, les requêtes et les cours particuliers proposés.

**Expérience :** Contrairement à l'année précédente, pas de gain d'expérience après les deux premières semaines. Les élèves ne sont plus des débutants et il faudra attendre la fin de la première période pour voir les premiers gains fixes être attribués. La règle de gain d'expérience annexe lors d'action héroïque reste toutefois applicable.

**Une surveillance accrue :** Par suite des déboires de l'année dernière provoqués par l'Amulette du Savoir, cette année est placée sur le signe de la surveillance et les Préfets s'en donnent à cœur joie. Il sera donc plus difficile, durant cette première période, d'aller fureter dans les couloirs une fois la nuit tombée et le risque de tomber sur un Préfet est accru. En fonction de l'heure à laquelle les personnages décident d'aller se balader, on pourra diviser les jets de chance qu'ils effectuent par deux ou trois. Pour les règles de l'infraction, se référer au Manuel de base ou au Paravent. En plus de cette surveillance accrue, les Préfets auront la lourde tâche de fouiller les affaires de tous les élèves pour éviter à des innocents de tomber sur un objet de magie noire et confisqueront de nombreux objets pour « contrôle plus poussé ». Finalement, l'ambiance de cette première période risque bien d'être quelque peu morose.

## 5.2 Éléments de quête

**Le Calice des Immortels :** Le Calice des Immortels est un objet neutre à la base, qui sert à priver un vampire de ses pouvoirs. Pour ce faire, le vampire est dépossédé de son sang magique, ce qui le laisse vieilli et sans la moindre force. Tel un vieillard, celui-ci ne peut dès lors plus faire usage de la magie. Une fois rempli de sang, le Calice émet une aura maléfique que toutes les créatures magiques peuvent sentir. Le Calice qui se trouve à Poudlard fut caché dans l'un des caveaux des Serpentards, il y a de cela cinq ans. Les Vampires qui participèrent au rituel pour destituer leur maître, le Seigneur Markus Sandacier, ont cependant tous été arrêtés lors de la chute de Voldemort et sont soit morts, soit enfermés à Askaban. Seule Ammanda Felswing est encore libre et, bien qu'étant une vampire mineure sans réel pouvoir, elle peut prétendre atteindre des sommets si elle consomme le sang qui se trouve dans le Calice. Le Calice est enfermé dans un caveau qui ne peut pas être ouvert par une personne malveillante, protégé par un sceau qui doit être brisé pour pouvoir l'ouvrir. Un sort de lien attache le Calice au caveau et l'empêche d'être sorti de celui-ci. Finalement, un sort empêche une personne malveillante de le manipuler ou de boire par elle-même son contenu.

**Infestation de parasites :** Apparaissant à partir de la troisième semaine, il s'agit du premier élément qui viendra perturber cette première période. Petit à petit, des parasites comme des insectes, des tiques sur les familiers et autres créatures du genre sangsues, araignées et petits papillons de nuit apparaîtront dans le château et ses alentours. Bien que peu gênants de prime abord, ces nuisibles seront de plus en plus présents à mesure que les semaines passent, si bien que Dumbledore devra intervenir pour protéger le château contre leur présence. Cette période marquera le déménagement des classes et le passage de celles-ci par une fumigation malodorante qui imprènera tout le château, persistant durant toute la seconde période. L'accès aux cuisines est également restreint pour éviter que les insectes ne puissent y pénétrer.





**Points des quatre Maisons :** Durant cette première période, les points des quatre Maisons resteront relativement identiques. La maison Serpentard commencera à perdre un peu plus de points près de la fin de cette période à cause des sorties de Iona, qui seront souvent sanctionnées.

**L'Appel du Calice :** La troisième semaine marque la levée du premier sceau qui protège le Calice des Immortels. Dès lors, celui-ci peut lancer son appel. Les nuisibles sont les premiers à le ressentir et ne peuvent s'empêcher de s'en approcher. Bien que sentant l'appel, celui-ci est trop diffus pour être localisé et ces créatures errent dans le château à sa recherche.

**Des coupures qui saignent plus que de raison :** Un autre point qui pourrait intéresser les personnages si tant est que celui-ci se produise est que les petites blessures, coupures et autres égratignures mettent plus de temps à cicatriser et saignent plus qu'il n'est normal pour de petits bobos. Bien que ne faisant pas plus mal que d'habitude, cette tendance aux saignements inquiète les infirmières qui le feront savoir en marmonnant abondamment mais ne s'en inquiéteront pas outre mesure puisque les blessures finissent par guérir.

**Le sang appelle le Sang :** Si les blessures saignent plus et plus longtemps c'est parce que le sang magique qui est contenu dans le Calice appelle le sang magique des sorciers quand celui-ci est à l'air libre. Peu dangereux, celui-ci va aller en s'estompant quand les premiers vampires s'approcheront de Poudlard.

**La vision de Morgane :** Si vous avez conservé le personnage non-joueur de Morgane (ou que l'un de vos personnages possède le don de vision), vous pourrez procéder à la petite mise en scène suivante : le jour qui précède les vacances, alors que les premiers flocons de neige se mettent à tomber sur le château, Morgane aura une vision perturbante. La neige se mettra bien à tomber mais celle-ci sera faite de sang et le sol en sera couvert. En plus de cette vision, Morgane se sentira envahie par un sentiment de danger absolument horrible qui lui donne envie de fuir Poudlard à toutes jambes. Reprenant finalement ses esprits, elle aura bien du mal à se calmer et continuera à avoir un goût de sang dans la bouche durant de nombreuses heures.

**L'ouverture du caveau :** La vision de Morgane est provoquée par l'ouverture du caveau dans lequel se trouve le Calice des Immortels par la Serpentard Iona Felswing. Cette ouverture marquera la levée du second sceau qui protège le Calice et provoquera la fuite des nuisibles, alors que le grand traitement de Poudlard pour les éliminer débutera.



## 6 LES VACANCES DE NOËL

Les vacances de Noël apporteront une période de repos avant la reprise des cours. Durant ces quelques semaines, le château sera entièrement nettoyé de tous les nuisibles qui s'y trouvaient et de nombreuses salles et ailes sont momentanément inaccessibles. Néanmoins, cette période est propice au vagabondage car de nombreuses protections ont dues être levées pour permettre ce nettoyage. La surveillance est également moins abondante, ce qui permet de ne pas faire perdre de points à sa maison. Durant quelques jours, la chasse aux nuisibles sera encore proposée aux élèves, mais les professeurs finiront par y mettre fin en remarquant que ceux-ci ont disparu.



## 7 QUAND LA BRUME SE LEVE ET RECHERCHE LE SANG : PERIODE 2

La seconde période débutera avec le nouvel emploi du temps, qui durera jusqu'à la fin de cette année scolaire. Celui-ci contiendra les cours à option qui feront office de nouvelles connaissances pour les élèves. Comme pour la première année scolaire, ces nouvelles compétences augmenteront rapidement les premières semaines et permettront de gagner quelques points de pourcentage. Après une semaine de cours, et ensuite à chaque fin de période, un PJ gagne 1d6+1 points d'expérience dans cette nouvelle compétence.

### 7.1 La famille Felswing

Ammanda et Iona Felswing : Après l'ouverture du caveau les nuisibles seront chassés par la présence d'une nouvelle menace, bien plus importante puisque les premiers vampires commenceront à s'approcher du château. Ammanda Felswing, la mère de Iona, fait partie de ceux-ci et, même si elle n'est pas bien puissante en tant que sorcière et vampire, elle connaît mieux Poudlard que les autres vampires qui se trouvent actuellement dans la Forêt interdite. Celle-ci ne peut pas se rendre directement dans le château pour communiquer avec sa fille et Iona doit se rendre à de nombreuses reprises dans la Forêt interdite pour pouvoir discuter avec elle. De plus, Ammanda ne peut pas se rendre directement dans le château, du moins pas sous sa forme actuelle, à cause de la protection sur le Calice. Obligée, comme de nombreux autres vampires, de prendre la forme d'une brume blanchâtre qui ne peut se matérialiser, elle peut néanmoins arpenter les couloirs du château pour y glaner des informations. Le principal problème est que le Calice possède encore un sortilège d'attache avec le caveau dans lequel il était entreposé et ne peut quitter le château. La zone d'action de ce sortilège est équivalente à celui qui protège Poudlard en cas d'invasion. Il est donc nécessaire de lever ce sortilège de lien pour permettre au Calice de sortir du château. La fille d'Ammanda est toute désignée car capable de voir à travers les illusions grâce à son don de troisième œil.



Les sorties de Iona dans la Forêt interdite : Iona devra sans cesse tenter de se rendre dans la Forêt interdite pour y retrouver sa mère, afin d'apprendre de nouveaux sorts ou d'obtenir de nouvelles potions et ingrédients qui lui permettraient de briser le lien qui unit le Calice au caveau. Sa mère lui donnera également le nom de certains ouvrages présents dans la bibliothèque de Poudlard qu'elle devra consulter pour lui en rapporter le contenu. Pour ce faire, elle tentera de fausser compagnie aux professeurs de Soins aux Créatures magiques en se « perdant » dans la forêt. Elle se rendra également dans la forêt durant la nuit et les PJs sont susceptibles de la rencontrer ou du moins de l'apercevoir s'ils tentent de sortir une fois la nuit tombée.



**Iona Felswing :** Cette élève de Serpentard passe pour le moins inaperçue. D'un physique banal, elle possède une peau naturellement bronzée, même durant l'hiver, et possède de longs cheveux châtain clair. Moyennement douée pour les études, elle ne brille pas non plus dans le sport et ne participe à aucune activité extrascolaire. Iona a des problèmes avec sa famille et préfère généralement rester à l'école durant les vacances. D'après les autres élèves de sa Maison, Iona n'a plus que sa mère de vivante et celle-ci fuit depuis la chute de Voldemort. Élevée par sa tante, elle est d'un tempérament effacé et se laisse généralement entraîner dans les pires combines par ses camarades de Maison. Lorsqu'elle s'est fait contacter par sa mère, Iona y a vu une opportunité de rétablir les liens brisés des années auparavant. Iona sera très difficile à surprendre car elle se sait surveillée. De plus, elle possède la capacité de voir à travers les illusions et possède un scrutoscope qui la prévient en cas de danger approchant.

## 7.2 Cours, points de maison et rivalités

**Cours de soins des Créatures magiques de nuit :** L'un des cours de soins des créatures magiques, lors de la semaine 23, se déroulera de nuit car une occasion unique s'offrira aux élèves. En effet, une licorne a été aperçue dans la forêt et pourra être observée. Se rendant dans la forêt, les élèves pourront l'apercevoir durant quelques minutes, mais à peine tenteront-ils de l'approcher qu'elle fuira le groupe, visiblement paniquée par quelque chose se trouvant derrière elle. Le professeur Brûlepot expliquera qu'il s'agit d'animaux farouches mais un jet de perception (vue) permettra d'apercevoir une brume blanche se retirer prestement en direction du centre de la forêt. C'est là que le professeur remarquera que Iona a disparu. Choissant les PJs pour l'aider à la rechercher, ils marcheront près de deux heures avant de la découvrir. Un jet de perception (ouïe) permettra de l'entendre chuchoter avec quelqu'un mais rien de plus.

**Adaptation de la règle de l'infraction :** Dans le cas d'un jet pour la règle de l'infraction, si le résultat est de 1, choisir cette élève comme élève rencontrée dans les couloirs. Lui faire porter une potion ou certains ingrédients magiques pour rendre cette rencontre plus intéressante pour le scénario. On peut également faire apparaître la brume qui n'est visible que la nuit puisque les vampire craignent le soleil. Pour ce faire, on privilégiera un lancer de d6 qui possèdera les résultats possibles suivants :

**Résultats :** 1 = ils croisent Iona, 2 = Ils croisent d'autres élèves, 3 = le concierge ou le gardien (en extérieur) passe par là, de 4 = un fantôme croise leurs pas et 5 = c'est un professeur ou un préfet. 6 = La brume blanche qui semble se mouvoir comme un animal



**Changement de rythme et rivalités :** Avec l'arrivée des nouvelles branches d'enseignement, le planning des journées s'en voit considérablement surchargé. Le cours de vol en balai ne nécessitait pas de devoirs, contrairement à ceux deux nouvelles branches, ce qui signifie que le temps alloué pour des petites escapades est également réduit. Ce nouveau rythme et ces devoirs supplémentaires augmenteront les tensions entre les Maisons et c'est à ce moment que de vieilles rivalités Serpentard-Serdaigle referont surface. Relativement tranquille jusque-là, le groupe de Serpentard mené par Rebecca Bulstrode et composé d'Elfrida Parkin, de Larse Mortague et de Raynes Buckley recommencera à ennuyer le groupe, se servant des nouveaux sortilèges appris pour arriver à leurs fins.

**Les étourderies de Iona :** Si le groupe croise Iona à la bibliothèque ou sortant de celle-ci, ils pourront également tomber sur quelques éléments intéressants. Passablement stressée et fatiguée, Iona commencera à oublier de ranger les livres consultés ou laissera quelques-unes des notes de sa mère concernant certains ouvrages obscurs. Tous parlent de levée d'enchantement ou de sortilèges visant à briser des sceaux et protections. Iona arrive cependant toujours à quitter les lieux avant que les PJ n'arrivent grâce à son scrutoscope qui la prévient en cas de danger.

**Remarque :** Si le groupe tente de parler à Iona de leurs découvertes, celle-ci commencera par tout nier en bloc. Si elle se trouve dos au mur, elle tentera de fuir ou d'attaquer les personnages, mais en aucun cas ne révélera les informations sur sa mère et le Calice.





**Points des quatre maisons :** La seconde période sera le théâtre d'une chute vertigineuse des points pour les Serpentard et, même pour les autres Maisons, cette chute est anormale et a de quoi étonner. En se renseignant un peu, le groupe pourra apprendre qu'un élève en particulier pose problème. Il s'agit bien évidemment de Iona Felswing, ce qui pourra amener un nouvel élément au scénario. Avec un peu de chance, le groupe pourra même assister à une confrontation entre Rebecca Bulstrode et Iona. Rebecca et son groupe aimerait savoir pour quelle raison Iona tente de couler la maison Serpentard et si elles doivent intervenir pour « s'occuper de son cas et la remettre dans le droit chemin ». Libre alors au groupe d'intervenir pour aider Iona ou non.

## 8 LES VACANCES DE PAQUES

Les deux semaines de vacances de Pâques seront marquées par la disparition d'ingrédients de la réserve personnelle de Rogue. Cette disparition énervera celui-ci au plus haut point et les personnages étant restés à l'école pour les vacances subiront son courroux. Les punitions seront courantes pour les malheureux élèves qui croiseront sa route et les points de Maison diminueront rapidement pour ceux et celles qui auront le malheur de se trouver au mauvais endroit au mauvais moment.

**Les ingrédients volés :** Les ingrédients volés le sont par Iona, qui cherche à mettre au point une potion permettant de lever un sortilège puissant. Ces ingrédients permettent de créer une potion de niveau 3 capable de mettre fin à un enchantement de moyenne puissance (jusqu'au niveau 3). Nommée Incanto evanesco, il s'agit d'une potion très difficile à réaliser et qui met près de deux semaines pour être menée à bien avec des ingrédients rarissimes.

**Note au Maître du Jeu :** Faire le lien avec les notes de Iona ou les livres découverts à la bibliothèque par les personnages lors des étourderies de Iona.

## 9 LE CALICE DES IMMORTELS : PERIODE 3

### 9.1 Un affaiblissement du sortilège de protection et une première tentative

Avec les diverses tentatives pour lever le sort qui protège le Calice, celui-ci s'affaiblira et permettra de sortir le Calice hors de l'enceinte du château. Néanmoins, il faudra pour cela un moment durant lequel le château sera laissé sans surveillance ou avec une surveillance modérée. Un match de Quidditch lors de la semaine 35 est l'occasion rêvée pour ce faire. La première tentative se soldera par un échec et Iona se fera attaquer par la brume blanche. Celle-ci est heureusement affaiblie par la nuit qui n'est pas encore totalement tombée mais est suffisamment puissante pour blesser l'élève, qui finira à l'infirmerie, sauvée par la Professeure Miranda Brandstone qui repoussera la brume. Tandis que Iona est emmenée à l'infirmerie par deux autres élèves de sa classe, la Professeure restera un moment dehors pour tenter de traquer cette brume. Il faudra ensuite deux semaines de convalescence à Iona pour être remise sur pieds. Même si ces blessures ne sont que superficielles, elles mettent énormément de temps à cicatriser et même l'assistance magique ne l'aidera pas.

### 9.2 La sortie du Calice

Le dernier match de Quidditch, lors de la semaine 41, représentera la dernière tentative pour sortir le Calice de l'école. Totalement levé, le sortilège de protection ne l'affecte plus et les vampires sentent de plus en plus la présence du sang de leur maître. Iona tentera alors le tout pour le tout, aidée par sa mère qui se rendra directement dans le château. Il s'agit d'un moment quelque peu critique car toute l'opération devra se dérouler très rapidement. Ayant remis le Calice dans son caveau durant sa convalescence pour limiter un minimum son appel, Iona le récupèrera et se déplacera le plus rapidement possible jusqu'au septième étage du château, dans la tour Est. Contrairement à la tour de Divination ou celle d'Astronomie, cette tour est désaffectée depuis





plusieurs années. Plus ou moins laissée à l'abandon, elle contient de nombreux objets en rapport avec l'étude du ciel et servait certainement de salle de classe il y a de cela une vingtaine d'années. Aujourd'hui, la poussière y règne en maître et aucune trace de passage autre que celles de Iona n'y sont visibles. La salle donne sur l'extérieur, sur une vaste demi-cour protégée par un muret. C'est dans cette cour que la mère de Iona, retrouvera sa fille.



**Ammanda Felswing** : Apparaissant tout d'abord sous forme de brume, la mère de Iona prendra rapidement forme humaine. Celle-ci est aussi différente de sa fille qu'on puisse l'être. La peau blanche, presque cadavérique là où sa fille possède un teint bronzé, les cheveux noirs de jais là où ceux de sa fille sont châtain clair, elle est extrêmement fine et blessée aux bras. Ceux-ci sont couverts de griffures mais une chose est encore visible pour un observateur averti : « la marque des ténèbres » presque effacée mais encore légèrement visible. S'approchant de sa fille, elle lui demandera de lui remettre le Calice.

## 10 UN CHOIX ET DEUX FINS POSSIBLES

C'est le moment de vérité et la finalisation de la quête. Le groupe, qui a suivi Iona jusqu'au sommet de la tour Est, est désormais confronté à un choix délicat : intervenir ou non pour empêcher le Calice de tomber entre les mains d'Ammanda. Un rapide coup d'œil confirmera les craintes du groupe, Ammanda possède non seulement une allure spectrale mais son sourire dévoile des canines proéminentes caractéristiques des vampires. Cette dernière révélation finira d'assembler les pièces du puzzle, si ce n'est pas encore fait. Les nuisibles, tous se nourrissant de sang, les blessures qui ne cicatrisent pas comme d'habitude, et la brume blanche. Tous ces éléments et le fameux Calice qui est transporté par Iona ne mènent qu'à une conclusion : cet objet est dangereux et l'énergie maléfique qu'il dégage n'est pas là pour rassurer le groupe. Mais que faire ? Intervenir contre un vampire peut s'avérer très dangereux et Iona l'aidera certainement, ce qui peut également poser des problèmes. En pleine réflexion, le groupe sera interrompu par Ammanda, s'adressant à sa fille :

- *Iona, ma chère fille, tu as réussi, tu m'as amené le Calice.*
- *Comme vous le vouliez, mère, mais êtes-vous certaine qu'il s'agisse de la meilleure solution ? Ne devrions-nous pas remettre le Calice au Ministère de la Magie ?*
- *IDIOTE ! Ce Calice m'appartient, il me revient de droit ! Le Seigneur Markus était puissant et le sang que contient le Calice me permettra d'hériter de tous ses pouvoirs. Je l'ai servi durant des années sans jamais être récompensée. Il n'avait d'yeux que pour le Seigneur des Ténèbres et maintenant, à cause de sa chute, je suis couverte d'opprobre. Mais avec le Calice et le sang du Seigneur Markus, la famille Felswing récupérera sa gloire d'antan, comme au temps du Seigneur des Ténèbres. Maintenant, approche-le et permets-moi de boire ce qu'il contient.*
- *Ne pouvez-vous pas le faire seule ?*
- *Silence et exécute-toi, petite sotte !*

En fonction du choix du groupe, les événements changeront quelque peu mais, de toute manière, le rituel sera interrompu par l'arrivée de Miranda Brandstone. Arrivant sous la forme d'un aigle, elle se métamorphosera sur le toit pour lutter contre Ammanda.

**Premier choix – Participation au combat** : Qu'il commence avant l'arrivée de Miranda ou après, la participation au combat des personnages fera pencher la balance du côté de la Professeure de Défense contre les Forces du Mal. Assez haletant, les combattants seront rejoints par d'autres vampires qui désirent s'emparer du Calice. Néanmoins, ces vampires sont affaiblis par le combat contre Ammanda et sont trop occupés à se gêner les uns les autres pour représenter une réelle menace. Ballotté en tous sens, le Calice sera difficile à attraper. Au final, Miranda sera blessée par Ammanda, qui réussira à la mordre au niveau du cou, même si la blessure n'est pas très visible. Cette blessure superficielle est cependant mortelle quand elle est infligée par un vampire, car elle représente la première étape pour changer un humain en vampire. A partir de ce moment, Miranda lancera une variation du sortilège





Lumos nommé « Solar Lux » et qui infligera de violentes brûlures aux vampires alentours. Connaissant les effets de sa blessure et se sachant condamnée, Miranda n'aura d'autre solution que de boire le contenu du Calice pour survivre. N'étant pas encore vampire, elle peut achever le rituel seul car la dernière protection est encore effective sur le Calice. Une fois le contenu du Calice bu, ce qui aura pour effet de finaliser sa transformation, la dernière protection de celui-ci prendra fin sous la forme d'une onde d'énergie traversant les personnes présentes.

**Second Choix : Ne rien faire :** Si le groupe décide de ne rien faire, le rituel sera momentanément interrompu par l'arrivée de Miranda, mais celle-ci se fera battre quand les autres vampires interviendront. Assommée, elle ne pourra empêcher le rituel et Ammanda récupèrera les pouvoirs du vampire Markus. Une fois le contenu du Calice bu, ce qui aura pour effet de lui faire récupérer la puissance de Markus Sangdacier, la dernière protection du Calice prendra fin sous la forme d'une onde d'énergie traversant les personnes présentes. Ammanda sera cependant repoussée quand Miranda reviendra à elle – malheureusement trop tard pour empêcher l'accomplissement du rituel – en lançant une variation du sortilège Lumos nommé « Solar Lux ». Fuyant en laissant sa fille en plan, Ammanda emportera avec elle les autres vampires. A partir de ce moment, la Famille Felswing obtiendra une puissance telle qu'elle n'en avait jamais eue jusque-là, du moins en durant les premières semaines car les choses ne se dérouleront pas totalement comme Ammanda Felswing le pensait. Les PJs découvrirons l'année suivante que le Calice des Immortels renfermait bien plus que le sang d'un vampire.

## **11 DES EXAMENS ET UNE PROFESSEURE EN MOINS**

Peu importe quelle sera la conclusion de la quête, le Calice finira par perdre son pouvoir puisque le sang sera consommé. Un nouveau vampire très puissant verra le jour et quittera l'enceinte du château. Le Calice désormais vide sera remis au Ministère de la Magie et celui-ci mènera une enquête sur les événements survenus durant l'année. Si Ammanda a consommé le sang du Calice, Miranda décidera de reprendre du service et de la traquer pour la mettre hors d'état de nuire. Si c'est elle qui a consommé le sang du Calice, elle quittera le château à la suite de l'enquête du Ministère, qui jugera trop dangereux de laisser un vampire enseigner au château (même si elle ne serait pas la première à le faire). Au final, elle décidera également de rechercher Ammanda pour l'arrêter et l'enfermer à Azkaban.

Les examens représenteront, comme l'année précédente, un stress non négligeable mais ne devraient pas poser trop de problème aux élèves. En guise de conclusion, le tournoi des Maisons sera célébré avec la défaite inévitable des Serpentards qui seront – à n'en pas douter – de très mauvaise humeur l'année suivante.

## 12 ANNEXES

### 12.1 Professeure de Défense contre les forces du Mal : Brandstone Miranda

#### Données personnelles

Date de naissance : 09 juillet 1935

Date de mort : Inconnue

Nom complet : Miranda Amalia Brandstone

Ascendance : Sang-pure

Famille : Brandstone

Père : Marcus Brandstone

Mère : Honoria Jones

Enfants : Aucun

Frères et sœurs : Un frère décédé trois ans avant la chute de Voldemort

Organisations et attaches : Ancienne Auror

Yeux : Gris acier

Cheveux : Longs et coiffés en tresse, entièrement blancs

Visage : Une peau fine marquée par son travail d'Auror, Miranda paraît avoir bien plus que son âge. Son regard, aussi dur que l'acier, cache pourtant une grande douceur.

Autres caractéristiques : Après la chute de Voldemort, Miranda travailla encore deux ans à la traque des Mangemorts afin qu'ils ne puissent plus causer de tort à d'autres sorciers et Moldus. C'est durant ces deux ans qu'elle comprit que ceux-ci ne pourraient jamais totalement disparaître et que la formation des jeunes sorciers devait être entreprise afin que ceux-ci soient prêts en cas de retour du mal. Quand elle s'exprime, elle le fait toujours de manière calme et posée, avec une voix grave et mélodieuse.

École : Poudlard

Dates : 1945-1952

Aptitudes : Experte en sortilèges de défense et d'attaque

Métiers : Auror de 1958-1983. Professeur de Défense Contre les Forces du Mal à Poudlard durant l'année scolaire 1983-1984

Type de sorcier particulier : Ancienne combattante endurcie par une vie de lutte contre les forces du Mal.

Epouvantard : Serpent géant

Baguette : Chêne, 30 cm, épine de monstre du Fleuve Blanc

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

Particularité : Animagus déclaré – Aigle royal



## 12.2 Énigmes

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

- 1) Qui suis-je ? On peut me briser rien qu'en prononçant mon nom → **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 Augrey 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 balais**
- 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 doté 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 seconde 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 côté 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**

## 12.3 Horaires

### Période 1

| Périodes | Lundi                                                      | Mardi                                                          | Mercredi                                                                       | Jeudi                                                      | Vendredi                                                                       |
|----------|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 10h-11h  | <b>Métamorphose</b><br>Pr. Minerva McGonagall<br>Salle 127 | <b>Botanique</b><br>Pr. Pomona Chourave<br>Serre 1             | <b>Défense contre les forces du mal</b><br>Pr. Brandstone Miranda<br>Salle 307 | <b>Potions</b><br>Pr. Severus Rogue<br>Cachot salle -220   | <b>Botanique</b><br>Pr. Pomona Chourave<br>Serre 1                             |
| 11h-12h  |                                                            |                                                                |                                                                                | <b>Métamorphose</b><br>Pr. Minerva McGonagall<br>Salle 127 |                                                                                |
| Déjeuner |                                                            |                                                                |                                                                                |                                                            |                                                                                |
| 14h-15h  | <b>Potions</b><br>Pr. Severus Rogue<br>Cachot salle -220   | <b>Histoire de la magie</b><br>Pr. Cuthbert Binns<br>Salle 173 | <b>Sortilèges</b><br>Pr. Filius Flitwick<br>Salle 500                          | <b>Sortilèges</b><br>Pr. Filius Flitwick<br>Salle 500      | <b>Défense contre les forces du mal</b><br>Pr. Brandstone Miranda<br>Salle 307 |
| 15h-16h  |                                                            |                                                                | <b>Cours de vol</b><br>Pr. Rolanda Bibine<br>Cour intérieure                   |                                                            |                                                                                |
| 16h-17h  | Club : bibliothèque                                        | <b>Art magique</b><br>Pr. Mélodie Sculptura<br>Salle 624       | Club : Athlétisme                                                              | <b>Musique magique</b><br>Pr. Filius Flitwick<br>Salle 702 | <b>Cours de vol</b><br>Pr. Rolanda Bibine<br>Cour intérieure                   |
| 17h-18h  | Club : Échecs                                              |                                                                | Club : Quiddich                                                                |                                                            | Club : Athlétisme                                                              |
| Dîner    |                                                            |                                                                |                                                                                |                                                            |                                                                                |
| 20h-21h  | <b>Musique moldue</b><br>Pr. Filius Flitwick<br>Salle 702  | Club : Échecs                                                  | <b>Astronomie</b><br>Pr. Aurora Sinistra<br>Tour d'astronomie<br>Salle 623     | <b>Art moldu</b><br>Pr. Mélodie Sculptura<br>Salle 624     | Club : Quiddich                                                                |
| 21h-22h  |                                                            | Club : bibliothèque                                            |                                                                                |                                                            |                                                                                |

### Périodes 2 et 3

| Périodes | Lundi                                                                         | Mardi                                                                                  | Mercredi                                                                       | Jeudi                                                                   | Vendredi                                                                       |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 10h-11h  | <b>Métamorphose</b><br>Pr. Minerva McGonagall<br>Salle 127                    | <b>Botanique</b><br>Pr. Pomona Chourave<br>Serre 1                                     | <b>Défense contre les forces du mal</b><br>Pr. Brandstone Miranda<br>Salle 307 | <b>Potions</b><br>Pr. Severus Rogue<br>Cachot salle -220                | <i>Étude des runes</i><br>Pr. Babbling Bathsheba<br>Salle 220                  |
| 11h-12h  |                                                                               |                                                                                        |                                                                                | <b>Métamorphose</b><br>Pr. Minerva McGonagall<br>Salle 127              | <b>Botanique</b><br>Pr. Pomona Chourave<br>Serre 1                             |
| Déjeuner |                                                                               |                                                                                        |                                                                                |                                                                         |                                                                                |
| 14h-15h  | <b>Potions</b><br>Pr. Severus Rogue<br>Cachot salle -220                      | <b>Histoire de la magie</b><br>Pr. Cuthbert Binns<br>Salle 173                         | <b>Sortilèges</b><br>Pr. Filius Flitwick<br>Salle 500                          | <b>Sortilèges</b><br>Pr. Filius Flitwick<br>Salle 500                   | <b>Défense contre les forces du mal</b><br>Pr. Brandstone Miranda<br>Salle 307 |
| 15h-16h  |                                                                               | <i>Étude des runes</i><br>Pr. Babbling Bathsheba<br>Salle 106                          | <b>Histoire de la magie</b><br>Pr. Cuthbert Binns<br>Salle 173                 |                                                                         |                                                                                |
| 16h-17h  | <i>Étude des Moldus</i><br>Pr. Quirinus Quirrell<br>Salle 85                  | <i>Soins des créatures magiques</i><br>Pr. Brûlopot Silvanus<br>Cabane du garde-chasse | <b>Cours de vol</b><br>Pr. Rolanda Bibine<br>Cour intérieure                   | <b>Arithmancie</b><br>Pr. Septima Vector<br>Salle 325                   | <i>Étude des Moldus</i><br>Pr. Quirinus Quirrell<br>Salle 85                   |
| 17h-18h  | Club : Athlétisme                                                             |                                                                                        | Club : Quiddich                                                                |                                                                         | <b>Art magique</b><br>Pr. Mélodie Sculptura<br>Salle 624<br>Club : Athlétisme  |
| Dîner    |                                                                               |                                                                                        |                                                                                |                                                                         |                                                                                |
| 20h-21h  | <i>Divination</i><br>Pr. Sibylle Trelawney<br>Tour de Divination<br>Salle 714 | <b>Musique magique</b><br>Pr. Filius Flitwick<br>Salle 702<br>Club : Échecs            | <b>Astronomie</b><br>Pr. Aurora Sinistra<br>Tour d'astronomie<br>Salle 623     | <b>Art moldu</b><br>Pr. Mélodie Sculptura<br>Salle 624<br>Club : Échecs | <b>Musique moldue</b><br>Pr. Filius Flitwick<br>Salle 702<br>Club : Quiddich   |
| 21h-22h  |                                                                               | Club : bibliothèque                                                                    |                                                                                |                                                                         |                                                                                |

## 12.4 Quêtes annexes et demandes

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

### En manque d'ingrédients

Demande : Lawrence Peter

Disponibilité : Semaine 5

Nature de la requête : C'est la dixième fois que je rate ma potion de phéromone et je n'ai plus d'ingrédients. Comme je ne me sens pas l'âme d'aller demander au Professeur Rogue de m'en redonner de nouveau, pourriez-vous me dépanner d'une ou deux doses pour le prochain cours ?

Quête : Donner quelques ingrédients au risque d'être juste pour le prochain cours

Temps nécessaire : 1 heure

Seconde partie : Aide pour l'apprentissage de la potion

Temps nécessaire : 3 jours

Récompenses : 1 carte de chocogrenouille / 20 points de maison

### Repousser les nuisibles

Demande : Professeur Flitwick

Disponibilité : Semaine 4-16

Nature de la demande : Comme vous l'avez remarqué, différents nuisibles ont élu domicile dans le château. Cette situation ne peut pas durer et nous avons besoin de l'aide d'élèves motivés pour nettoyer certaines pièces du château. Cette requête s'adresse à toutes les personnes maîtrisant le sortilège « Pesternomi » et désirant nous aider à assainir le château.

Temps nécessaire : Permanent durant la première période de l'année

Récompense : 5 points de maison par élève / jour de travail

Remarque : Cette requête permet d'augmenter son vocabulaire pour la maîtrise du sortilège.

Lien avec la quête principale : Cette quête permettra de se rendre compte que l'infestation du château est plus étendue et plus importante qu'attendue. Jusqu'à la fin de la première période et la grande élimination, les nuisibles ne cesseront d'augmenter malgré les efforts des élèves pour s'en débarrasser. Cette requête permettra également d'accéder aux cuisines pour certains élèves, marquant une levée des restrictions car les insectes ne semblent pas attirés par celles-ci.

### La réparation des balais

Demande : Rolanda Bibine

Disponibilité : Semaine 10

Nature de la requête : Les derniers cours de vol en balai se sont soldés par quelques chutes malheureuses et il est désormais nécessaire d'effectuer un entretien des différents balais de l'école. Pour ce faire, j'ai besoin de trois élèves motivés qui m'aideront à remettre notre matériel en état. Ces réparations se passeront après les cours du mercredi et du vendredi.

Temps nécessaire : Environ 12 heures

Récompense : 50 points de maison par élève

Remarque : Cette requête est l'occasion d'étudier de plus près le cabanon dans lequel sont enfermés les différents balais de l'école. Celui-ci est protégé magiquement grâce à un sortilège qui bloque les sortilèges d'ouverture, mais également par des protections mécaniques. Pour les protections magiques, celles-ci se désactivent à l'aide d'un mot de passe qui doit être prononcé après avoir lancé un sortilège « Finite Incantatem ». Ce mot de passe est « Vents violents ». Un fois prononcé, les protections magiques se dissipent et un cadenas apparaît, permettant de déverrouiller la porte.

Lien avec la quête principale : Rolanda parlera des blessures contractées durant ses cours et la lenteur à laquelle elles guérissent.

### Une étrange disparition

**Demande :** Professeurs

**Disponibilité :** Semaine 11

**Nature de la requête :** Deux élèves ont récemment disparu et se cachent très certainement dans le château. Nous offrons une récompense à toute personne possédant des informations sur ces deux élèves

**Quête :** Les élèves ont disparu au niveau du rez-de-chaussée, au niveau des salles 70 et 72. Après quelques recherches, les personnages pourront tomber sur des tapisseries qui représentent les élèves. Celles-ci sont enchantées et attaquent les élèves qui passent à portée si on ne prononce pas le mot de passe adéquat. Celles-ci protègent un passage secret qui mène aux serres :



**Temps nécessaire :** 3 jours

**Remarque :** Le mot de passe est écrit en runique sur la tapisserie. Un jet dans cette compétence (avec un degré de difficulté de 10) permettra de le traduire. D'autres élèves de plus hautes années – comme Fynn par exemple – possèdent également le mot de passe et se feront une joie de le partager... contre quelques petits services.

**Récompenses :** 80 points de maison + mot de passe (vertepousse)

### Un étrange animal

**Demande :** Hudson Kelly

**Disponibilité :** Semaine 21

**Nature de la requête :** Depuis quelques jours, un animal se déplace dans les jardins à la nuit tombée. J'aimerais déterminer de quoi il s'agit et savoir s'il représente une menace. Bien entendu, nous serons sous les ordres d'un préfet et nous avons l'autorisation des professeurs.

**Quête :** Bien que d'apparence anodine, cette quête emmènera les personnages en bordure de la Forêt interdite. L'animal en question est un chat de très grande taille (un Pickles). Dépasse le mètre, ce chat est un familier sauvage de l'une des troisièmes années (Emily Bleitchey de Serpentard) et apprécie d'aller chasser dans la forêt.

**Annexe :** Comme la seconde période de l'année sera lancée, le groupe pourra constater la présence d'une brume blanche qui semble se déplacer dans la forêt et qui fait dresser les poils de tous ceux et celles qui l'observent.

**Temps nécessaire :** 3 nuits

**Récompenses :** 30 points de maison par personne

### De l'aide pour un sort

Demande : [Anderson Willow](#)

Disponibilité : [Semaine 23](#)

Nature de la requête : J'ai besoin d'aide pour maîtriser le sortilège de désarmement.

Quête : Pour une raison inconnue, le sortilège semble fonctionner à l'envers, désarmant le lanceur au lieu de la cible. Très embêtée, Willow refuse catégoriquement l'aide d'un professeur et désire que ces cours restent secrets.

Temps nécessaire : 5x 2 heures

Récompenses : 3 cartes de chocogrenouille et deux paquets de dragées de Berthie Crochue

### Ma généalogie

Demande : [Kevin Entwistle](#)

Disponibilité : [Semaine 25](#)

Nature de la requête : J'ai besoin d'informations particulières sur une famille de sorciers. Pour plus d'information, merci de me contacter directement.

Quête : Se rendre dans la bibliothèque pour effectuer des recherches sur la famille Mererine, une famille de sorciers maléfiques. Kevin désire savoir s'il est fait mention de la famille Entwistle dans la généalogie de cette famille.

Temps nécessaire : 2 nuits

Récompenses : 8 cartes de chocogrenouille

### Un nouveau sortilège (Attraction)

Demande : Professeur Flitwick

Disponibilité : [Semaine 28](#)

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

Temps nécessaire : 4 semaines

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

### De l'aide pour les examens

Demande : [Su Li](#)

Disponibilité : [Semaine 37-38](#)

Nature de la requête : L'année arrive à son terme et je ne suis pas prête pour les examens. J'ai besoin d'aide pour maîtriser une potion, un sortilège ou pour quelques précisions sur les guerres des Géants. Est-ce que quelqu'un pourrait m'aider ?

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

Récompenses : 6 cartes de chocogrenouilles

## 12.5 Les préfets de l'année 1983

### Gryffondor

#### Darren Peakes : 6<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 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 : 6<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 normale, elle est aussi légèrement plus fine que les filles de son âge et son nez légèrement retroussé lui donne parfois des airs faussement hautains.

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

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

### Poufsouffle

#### Peter Robins : 6<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 une 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 : 6<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 : 6<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 : 6<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 : 6<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 : 6<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 démence. 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.

## 13 SOURCES DES IMAGES

- ✦ Illustration du Calice en première page : <https://www.spellweaverdb.com>
- ✦ Illustrations de la quête : <https://www.wizardingworld.com/>
- ✦ Ammanda Felswing : <https://thewallpaper.co/hd-free-background>
- ✦ Iona Felswing : <https://weheartit.com/entry/34353790>
- ✦ Miranda Brandstone : <https://www.pinterest.ch/pin/443182419558115905/?!p=true>