

# L'autre Versant

**Chapitre 1 # l'Horcruxe .....3**

<i>L'assemblée</i> .....	3
Au tribunal.....	3
<i>Enjeux :</i> .....	6
Sang pur et sang de bourbe.....	6
Le plan.....	7
<i>6ième Rentrée scolaire</i> .....	7
Le voyage.....	8
<i>Durmstrang</i> .....	9
Le château.....	9
1- L'extérieur.....	9
2- La cour.....	9
3- A l'intérieur.....	9
Sang pur et sang de bourbe.....	9
<i>Le tournoi des trois sorciers</i> .....	10
Les champions des trois écoles.....	10
Les trois épreuves.....	10
Les tricheurs.....	10
<i>Le premier semestre</i> .....	10
Premier cours de transplanage.....	10
Magie noire.....	11
Autres nouveaux cours.....	12
Apprendre à lancer un sort sans incantation.....	13
Avant la deuxième épreuve.....	13
Les agressions.....	13
Fin du semestre.....	13
Deuxième épreuve du tournoi des trois sorciers : Le marais de Lemnakh.....	14
Examen de transplanage.....	15
<i>Le deuxième semestre</i> .....	15
Troisième épreuve du tournoi : La caverne.....	15
Cours de Transplanage.....	18
Magie noire bis.....	18
Cours pour apprendre à lancer un sort sans incantation.....	18
Examen de transplanage.....	18
Ambrosia MC Lean.....	19
<b>Chapitre 2 # Dans l'antre du diable.....20</b>	<b>20</b>

<i>Les Carpates</i> .....	20
La route jusqu'au château.....	20
Le camp romanichel.....	20
La route noire.....	20
Charon.....	21
<i>Le château Morianesti</i> .....	21
Le mystère de Sélena.....	21
Dans le château.....	22
Rez-de-chaussée.....	22
Premier étage.....	24
Deuxième étage.....	27
Troisième étage.....	27
Événements et PNJ.....	27
Les Goules.....	27
<i>Grigore Morianesti</i> .....	28
<i>Épilogue</i> .....	29

# Chapitre 1 # l'Horcruxe

## *L'assemblée*

Durant les vacances d'été, les PJ sont conviés au ministère de la magie, face à une assemblée exceptionnelle convoquée par le ministre de la magie en personne : Millicent Bagnold.

Les personnalités sont invitées à débattre du sort du PJ devenu l'Horcruxe de Deventhra (que nous nommerons **PJ-Maudit**).

## Au tribunal

*J'ai choisi d'écrire ce chapitre comme une pièce de théâtre pour enrichir au maximum cette audience. Soit vous pouvez l'interpréter fidèlement (faites gaffe à ne pas ennuyer vos joueurs en restant réactif à leurs propositions), soit vous pouvez en tirer les grandes lignes et le faire plus en improvisation.*

L'assemblée se déroule dans une grande salle circulaire en pierres sombres, ornée de statues léonines.

Les PJ sont installés sur le banc des accusés, face à 6 personnages dont les robes et les insignes indiquent clairement qu'ils sont membres du ministère, confortablement installés sur les gradins de pierre semblables à ceux d'une arène. A gauche des PJ se tiennent le directeur de Poudlard et deux professeurs : Albus Dumbledore et Mircéa Liedes.

Une femme dans la force de l'âge, aux longs cheveux gris tombant en pluie sur ses épaules, surmontés de la coiffe ministérielle, se lève et observe les PJ de ses yeux clairs, délicatement ornés de rides. Son visage en longueur exprime une certaine inquiétude. Depuis son siège elle déclare d'une voix ferme et chaleureuse :

- Je vous ai réunis en ce 17 juillet afin d'examiner un problème épineux qui m'a été confié par l'actuel directeur de Poudlard, récemment rétabli à ses fonctions : Armando Dippet, ici présent.

Elle marque une pause et le directeur hoche la tête en signe d'acquiescement.

- Mr. **PJ-Maudit**, étudiant en 6<sup>ème</sup> année à Poudlard serait victime d'une malédiction suite à la tentative menée avec le concours de ses camarades (les nommer) de destruction du phylactère de la liche Deventhra.

Ces derniers mots provoquent dans les rangs ministériels une certaine agitation mêlée de stupeur. L'un des sorciers s'exclame :

- Deventhra...

Un autre :

- Mais comment des enfants peuvent-ils...

La présidente reprend :

- Est ici présent :

- **PJ-Maudit** + autres PJ, étudiants en 6<sup>ème</sup> année à Poudlard ;
- Armando Dippet, Directeur de l'école de sorcellerie Poudlard ;

- Albus Dumbledore, professeur et sous directeur de l'école de sorcellerie Poudlard et membre de l'ordre du Gnome ;
- Mircéa Liedes, professeur de l'école de sorcellerie Poudlard et membre de l'ordre du Gnome ;
- Yann Garrett Slown, adjoint du ministre de la magie ;
- Howard Sheef, Directeur du département de la sécurité magique ;
- Rufus Scrimgeour, Chef des aurors ;
- Ambrosia MC Lean, Directrice du département de restriction de la magie noire ;
- Edgar Malherbe, Directeur des relations magiques internationales ;
- et moi-même ; **Millicent Bagnold**, Ministre de la magie de Grande Bretagne.

- Selon votre enquête, vous êtes en mesure de penser qu'elle serait devenue elle-même l'horcruxe de ce sorcier maléfique ?

- Je crois qu'il serait judicieux de laisser tout d'abord ces jeunes gens vous raconter eux-mêmes ce qui leur est arrivé, propose **Dumbledore**.

... (Récit des élèves)

Après le récit des PJ, **Howard Sheef** se lève et propose de sa voix perçante :

- Nous devrions simplement le mettre à mort. Après tout il s'est lui-même condamné et cela représente une opportunité inespérée de se débarrasser de cette terrible liche.

Sous les protestations des professeurs, **Ambrosia MC Lean**, une sorcière joufflue tempère :

- Non, non... nous devrions plutôt le vider de son essence magique, cela permettra de mettre l'horcruxe hors d'état de nuire sans le tuer.

- Mais enfermer l'horcruxe dans un orbe n'empêchera pas Deventhra de rester immortel ! Souligne **Rufus Scrimgeour**, auror jeune et robuste, coiffé d'une crinière de lion.

**Armando Dippet** rappelle :

- Il est exclu de sacrifier un élève de 16 ans et tant que la liche sera maintenue dans sa prison d'ombre et que ses partisans seront incarcérés, nous aurons le temps d'analyser le problème en profondeur et de trouver la meilleure solution.

**Howard Sheef** revient à la charge en proposant :

- Enfermons-le dans une prison magique ! Cela affaiblira l'horcruxe et attirera probablement les fidèles de Deventhra que nous n'avons pas encore capturés !

- En effet, ils voudront certainement rendre son pouvoir à leur maître, mais croyez-vous qu'il soit sain de laisser un adolescent dans une cellule pendant une durée indéterminée ? Objecte le professeur **Liedes**.

- Non, en effet, cela serait inexcusable ! Ajoute **Dumbledore** !

**Howard Sheef** réfléchit un instant puis propose avec précipitation :

- Alors essayons un sortilège de purgation !

- Ça lui détruira les entrailles, vous n'êtes pas décidés à vaincre notre mortel ennemi au point de vouloir tuer cet enfant ! Rétorque **Dumbledore**, dont les sourcils sont maintenant aplatis sur ses lunettes en demi-lunes.

- N'oubliez pas, Albus, rugit **Rufus Scrimgeour**, que garder un tel sorcier enfermé à Poudlard est comme laisser un loup tourner autour d'une bergerie ! Allons-nous laisser des centaines de jeunes se faire tuer sous prétexte d'en sauver un ?

**Liedes** hausse encore le ton :

- Et n'oubliez pas que l'horcruxe de Deventhra utilise le sortilège de Purgation pour se transmettre d'un corps à l'autre. C'est certainement de cette manière que **PJ-Maudit** a été contaminé.

La discussion tourne à cet instant à la dispute. Jusqu'au moment où **Dumbledore** demande à reprendre la parole :

- Je demande à cette assemblée d'auditionner une personne sur ma propre recommandation.

- Qui est-ce ? Demande **Millicent Bagnold**.

- Il s'agit du père de PJ- $\alpha$ , Fallen...

Devant l'expression effrayée de ses interlocuteurs, **Albus Dumbledore** ajoute :

- Ancien mage noir, ils nous a aidé il y a un peu plus d'un an à combattre Deventhra au péril de sa vie. Je vous demande donc de l'écouter.

Les membres de ministère chuchotent alors avec anxiété jusqu'à ce que **Mrs Bagnold** s'éclaircisse la gorge. Et annonce :

- Je suis d'accord pour interroger cette personne, puisque vous nous garantissez qu'elle est digne de foi, vous le vainqueur de Grindelwald.

La grande porte par laquelle sont passés les PJ s'ouvre et Fallen apparaît alors. Certains sorciers semblent crispés, mais **Fallen** salue l'assemblée et leur dit :

- Je pense connaître un moyen pour rendre à **PJ-Maudit** son état normal et désavantager Deventhra. Il faudrait pour cela qu'une créature au moins aussi puissante que Deventhra absorbe l'horcruxe.

- Et à qui pensez-vous ? Demande **Ambrosia MC Lean**.

- Je pense par exemple à Grigore Morianesti...

- C'est une plaisanterie ! A quoi bon nous défaire d'un puissant ennemi, si c'est pour s'en créer un nouveau. Tant que Morianesti est lié à sa terre, il ne représente un danger que pour son pays, mais s'il venait à acquérir un tel pouvoir, nous ne serions plus en sécurité... proteste **Yann Garrett Slown** de sa voix fluette.

- Il est impensable de faire une telle chose ! S'insurge **Mircéa Liedes**.

- Que savez-vous de Morianesti ? Comment pouvez-vous imaginer qu'il restera bien sage après cela ? Demande **Howard Sheef**.

- Disons... qu'il a une dette envers moi, répond **Fallen**.

Le ton monte encore et **Millicent Bagnold** demande de faire sortir les PJ pour pouvoir débattre.

#### FIN DE L'ASSEMBLÉE.

Décision finale. Ambrosia MC Lean se propose d'accompagner les PJ pour négocier avec Morianesti. Armando Dippet suggère d'avancer d'une année le tournoi des 3 sorciers, afin de permettre aux élèves de Poudlard de se rendre en Bulgarie (qui possède une frontière avec la Roumanie où vit Morianesti).

Ambrosia Mc Lean est fascinée par le pouvoir et la puissance, bien qu'elle n'a jamais été mage noir, elle s'imagine très bien prochain ministre de la magie et n'a que peu de scrupules pour y parvenir. Elle imagine déjà tout un tas de réformes un peu particulières et s'intéresse beaucoup à Durmstrang où l'enseignement de la magie noire a toujours cours.

## Enjeux :

- Sang pur et sang de bourbe : Les PJ non « purs » seront harcelés par les élèves de Durmstrang. Ils devront lutter et perdre la face et subir de terribles humiliations ou entamer un changement des mentalités. Si vous ne possédez aucun joueur d'ascendance métisse ou moldue, faites en sorte que les cibles des Durmstrang soient des PNJ, amis des PJ.
- Les maléfices de l'horcruxe : A chaque conflit, un échec critique de la part du PJ maudit signifierait l'emploi involontaire d'un sortilège impardonnable, du à son état d'horcruxe.
- La caverne : La mémoire de Deventhra se mélangeant à celle du PJ maudit, l'épreuve de la caverne n'en sera que d'autant plus redoutables. Les PJ y rencontreront Grigore Morianesti sous la forme d'un terrible souvenir de Deventhra. Cette rencontre pourrait les aider dans leur future excursion dans les Carpates.
- L'histoire de Liedes : Les PJ pourront découvrir comment Morianesti aidé de Fallen ont séquestré puis assassiné la bien aimée de Liedes. Ils pourront découvrir un point faible de Morianesti et découvriront le côté sombre de Fallen et le secret de sa transformation vampirique.
- Morianesti : Les PJ pourront permettre au PJ maudit de se défaire de sa malédiction, seulement s'ils parviennent à convaincre l'âme tourmentée de Morianesti.

## Sang pur et sang de bourbe

A chaque fois que les PJ brilleront (ou qu'ils aideront des PNJ), le MJ notera un nombre de points de popularité égal à l'ampleur de leur succès : (compétence - score au dé) divisé par 10.

Chaque humiliation diminuera ces points d'autant.

Les PJ peuvent utiliser ces points de popularité en cas de conflit en public pour obtenir un bonus à leurs jets de dé.

Chaque épreuve du tournoi des trois sorciers accordent au **PJ-Maudit** de 0 à 5 points de popularité en fonction de son héroïsme à ajouter au barème de base :

A la fin de chaque épreuve, le premier gagne 6 points de popularité, le deuxième en gagne 3 et le troisième 0. Celui qui remporte le tournoi des 3 sorciers gagne 20 points de popularité. Estimez tout héroïsme comme une manière de gagner une place, sinon, Azari Meldianov arrivera généralement avant Ludovic Antarès de Beauxbâtons, à vous de récompenser le **PJ-maudit** selon ses succès et ses choix.

Les sortilèges impardonnables lancés involontairement en revanche lui coûteront 5 points de popularité.

Voici la liste des Durmsträng cherchant à nuire aux PJ, tous issus d'anciennes et nobles familles de sorciers se vantant de la pureté de leur sang :

### **Azari Meldianov**

Varlaam Kukcho

Dragomir Ijnaïev

Kaleria Valcova

*Nikolai Durmnenk*

*Raïssa Foulgir*

*Mikhaïl Polkine*

**Azari Meldianov** est un 7<sup>ème</sup> année, grand brun aux yeux clairs, leader des anti-sang de bourbe. Il est le concurrent au tournoi des trois sorciers désigné par la coupe de feu. Il ne participe pas directement aux tentatives d'humiliation de ceux qu'il juge comme inférieurs, mais il en est le grand planificateur. Si les PJ parviennent à le confondre, il sera éliminé du tournoi.

**Varlaam**, **Dragomir** et **Kaleria** sont ses sous fifres, les autres viennent prêter main forte quand nécessaire.

**Varlaam** est une brute épaisse dont la périphérie crânienne est inversement proportionnelle à celle de ses bras. Il agit généralement de manière impulsive.

**Dragomir** est de taille moyenne, des cheveux bruns lisses et gras tombant sur son visage. Il est l'un des meilleurs élèves de Durmsträng. Il possède un talent particulier pour lancer des sortilèges vicieux.

**Kaleria** aime s'attirer les faveurs des autres à dessein. Elle est la manipulatrice du groupe. Son air angélique et ses longs cheveux roux sont de véritables armes de séduction.

*Le plan*

Azari a élaboré un plan pour ridiculiser les sang-de-bourbe et établir une fois pour toute la supériorité des sorciers de lignée pure.

1- Les Durmsträng vont tenter d'avoir de meilleures notes en cours que les autres pour gagner des points de popularité : Cours de Magie noire et cours de Transplanage. Qu'ils soient meilleurs ou moins bons, ils vont préparer des repréailles et leur lancer des quolibets et les provoquer à chaque occasion,

en public ou en petit comité, à l'abri des regards indiscrets.

- Cours de Magie noire
- Cours de transplanage
- Insultes et provocations en public dans le but de les ridiculiser
- Intimidation à l'abri des regards

Puis ils vont se tenir tranquilles, essayant simplement de les surpasser durant les cours. Jusqu'au jour où...

2- Durant la deuxième épreuve du tournoi des 3 sorciers, ils vont saboter la barque du PJ concourant, afin de pouvoir la contrôler avec leurs baguettes pour le déstabiliser.

A la fin de l'année scolaire, si les PJ obtiennent le plus de popularité, un véritable élan de fraternité se répandra à travers les élèves des différentes écoles. Surtout si le **PJ-Maudit** est d'origine moldue. Si c'est l'élève de Durmsträng qui l'emporte, alors ils gagneront à leur cause des sangs purs un grand nombre d'élèves des différentes écoles.

*6<sup>ème</sup> Rentrée scolaire*

A la fin des vacances, les élèves de Poudlard ont reçu une autorisation à faire signer par leurs parents. Celle-ci concerne un voyage en Bulgarie dans l'école de sorcellerie de Durmsträng à l'occasion du tournoi des 3 sorciers, qui réunira les élèves de Beauxbâtons en France, Poudlard en Grande Bretagne et Durmsträng en Bulgarie.

La rentrée aura lieu trois jours plus tôt que d'habitude afin de préparer le grand voyage jusqu'en Bulgarie.

Le jour d'arrivée à Poudlard, Armando Dippet annonce aux élèves sur le quai qu'ils vont passer une seule nuit au château après quoi ils partiront direction Durmstrang en Bulgarie, pour une année d'étude à l'étranger. Les élèves les plus courageux pourront tenter de participer au tournoi des 3 sorciers dont le vainqueur pourra obtenir le titre le plus prestigieux du monde de la sorcellerie : la coupe de feu. Les élèves de Poudlard se voient déjà brandissant cette coupe légendaire et sont surexcités.

Mircéa Liedes donne à Morgan un médaillon rougeâtre et transparent en forme de goutte de cristal.

Cette pierre est une larme de vampire. Très rare, Liedes l'a récupérée auprès d'une certaine Sélena...

## Le voyage

Le trajet a lieu à bord du Poudlard Express, la particularité est qu'il emprunte un trajet tout à fait différent de celui qui le conduit à Edinbourg ou à Londres. En effet, il traverse la Grande Bretagne, puis traverse la Manche, comme si des rails invisibles couraient à la surface de l'eau. Il traverse la Belgique, l'Allemagne, la Tchécoslovaquie, la Roumanie et finit sa course en Bulgarie, non loin du Danube, près de la forêt Transylvanienne.

Durant le trajet, les PJ vont avoir la visite de Fallen : Prenant la précaution de fermer la porte du

compartiment, il observe que personne ne vienne les déranger, puis tire le rideau et explique aux PJ qu'il viendra les retrouver pour les aider à libérer **PJ-Maudit** de sa malédiction. Il n'aura pas le temps de répondre aux questions des PJ, car Ambrosia viendra leur rendre visite et il en profitera pour s'éloigner hâtivement.

Elle viendra discuter avec les PJ. Cette sorcière joufflue de 47 ans possède un front large et un petit nez pointu. Derrière ses lunettes carrées, elle semble intéressée par le passé des PJ. Elle leur posera diverses questions sur eux et leur vie. Voudront-ils participer au tournoi des 3 sorciers ? Armando Dippet est également du voyage, il donne à chaque élève une dragée qu'ils doivent sucer pour comprendre le Bulgare et le parler comme sa propre langue maternelle.



## *Durmstrang*

---

En arrivant au château de Durmstrang, les élèves voient de grands carrosses tirés par d'immenses chevaux ailés atterrir non loin du train rouge. Un bon nombre d'élèves sorciers en tuniques brunes fringantes sortent des carrosses, il s'agit des élèves de l'école française de sorcellerie : Beauxbâtons.

### **Le château**

#### *1- L'extérieur*

Le château de Durmstrang est plus trapu que Poudlard, mais très large et possède des fortifications impressionnantes. Des gargouilles grimaçantes ornent les murailles. A l'extérieur se trouvent une rivière qui encercle la partie nord ouest du château et dont le courant semble variable, une grande plaine tout autour et, plus loin, à perte de vue dans toutes les directions, une forêt. Dans la grande plaine se trouve un terrain de Quidditch presque aussi fortifié que le château.

#### *2- La cour*

Passée la muraille essaimée de meurtrières, une grande cour s'étend au pied du bâtiment principal. On y trouve une grande serre côtoyant de grandes écuries, surmontées d'une volière. De nombreux vitraux sombres et ternes parsèment les murs de pierres gris clair du bâtiment principal.

#### *3- A l'intérieur*

Les murs clairs sont ornés de différentes peintures, statues, tentures, rideaux et les vitraux sombres sont

bien plus colorés que ce que l'on pourrait imaginer de l'extérieur. Ils sont également animés. Une grande salle de banquet sert de lieu de réunion. De grandes fresques animées racontent des histoires : la fondation de Durmstrang.

- La chasse aux Ogres kidnappeurs d'enfants
- La nécessité d'apprendre la magie aux enfants
- La fondation du château par Ludwig Zimmerstein en 1593 en Allemagne
- Les différentes guerres magiques
- Le déplacement du château en Bulgarie en 1732
- Les assauts des puissants vampires
- Etc.

Les dortoirs sont spacieux. Ils ont été aménagés par magie dans des placards à balais.

Il n'y a pas de maisons comme à Poudlard.

Chez les Beauxbâtons, ils existe deux maisons : Notre-dame et Paracelse. La maison de Notre-dame est basée sur l'intuition et la sensibilité, celle de Paracelse sur l'érudition et la logique.

Les fantômes de Durmstrang ne prêtent que rarement attention aux mortels.

### **Sang pur et sang de bourbe**

L'école de Durmstrang n'accepte que les élèves dont la famille ne compte que des sorciers depuis de nombreuses générations, ce qui peut s'avérer problématique pour les PJ d'ascendance moldue. La

ségrégation se fera extrêmement ressentir, pendant les cours, durant les repas, les pauses...

Chez les Beauxbâtons, cette ségrégation n'existe plus, officiellement, depuis de nombreuses années, déjà.

## *Le tournoi des trois sorciers*

---

### **Les champions des trois écoles**

Les élèves auront une semaine pour mettre leur nom dans la coupe de feu. Seuls les élèves âgés d'au moins 16 ans peuvent y participer.

Ambrosia MC Lean mettra le nom du **PJ-Maudit** dans la coupe de feu sans lui demander son avis, car elle pense qu'il a l'étoffe d'un champion. Simplement, celui-ci sera choisi pour devenir le champion de Poudlard, sans doute car il possède une partie du pouvoir de Deventhra... ou bien est-ce par son propre mérite ?

Tout le monde sait qu'on ne peut pas briser l'engagement de la coupe de feu... il lui faudra donc participer.

Seront désignés dans les autres écoles :

- Ludovic Antarès de Beauxbâtons
- Azari Meldianov de Durmstrang

### **Les trois épreuves**

- 1- Le jeu de rôles
- 2- Le marais de Lemnakh
- 3- La caverne

## **Les tricheurs**

Les élèves de Durmstrang acceptant mal d'imaginer un élève de Poudlard avec leurs manies d'accepter les « sang de bourbe » gagner la coupe des trois sorciers, ils vont tenter de lui mettre des bâtons dans les roues.

## *Le premier semestre*

---

A l'occasion du tournoi des trois sorciers, avancé d'une année, l'école de sorcellerie Bulgare de Durmstrang invite les élèves de Poudlard et de Beauxbâtons à disputer ce tournoi sous le symbole de la coopération magique internationale. Le PJ (de préférence d'ascendance moldue) le plus doué pourra participer, mais devra prendre garde aux complots menés par les élèves les plus radicaux de Durmstrang. En effet, là-bas, seuls les sorciers de lignée pure sont admis. Il n'est pas question pour eux qu'un ami des *sang de bourbe* (ou un sang de bourbe tout court) puisse remporter ce tournoi prestigieux.

En poussant à bout le PJ maudit, les élèves de Durmstrang s'attireront les foudres de son inconscient dominé par sa malédiction. Des élèves seront mystérieusement ou ostensiblement agressés selon les situations et le PJ souffrira de troubles amnésiques.

### *Premier cours de transplanage*

Cf. Annexes au chapitre « cours spéciaux obligatoires » Les élèves sont réunis dans la cour du château. Un sort est lancé pour éviter que les élèves ne transplanent en dehors de l'école et pour éviter que des sorciers ne pénètrent incongruement dans l'école. Le sort d'anti-transplanage a été désactivé

sur ce périmètre. Les élèves vont devoir se concentrer pour tenter de se téléporter d'un mètre.

### *Magie noire...*

Le professeur Andreï Soprovski propose aux élèves un premier cours troublant.

« Dans ce cours, nous allons apprendre à utiliser la souffrance d'autrui. Elle peut être une arme redoutable. Les petites natures peuvent d'ores et déjà quitter la salle avant d'être pris de nausées... Tout le monde prend plaisir à voir d'autres personnes souffrir, ne serait-ce qu'en lisant un roman ou en ridiculisant quelqu'un. Un élève de Poudlard lève la main en demandant : La magie noire n'est-elle pas prohibée en Europe ? Ce à quoi le professeur Soprovski répond : les petits maléfices de *Jambecoton* ou de *Crache-limace*, que sont-ils à votre avis ? Ce sont des sortilèges visant à nuire à vos ennemis. Ils demandent à leur utilisateur de concentrer ses sentiments voilés : jalousie, colère, dégoût ! Si l'on suit la définition de votre manuel de Hector Déranos, vous pouvez y lire la définition de la magie noire : « sortilèges employés dans l'unique but de nuire à autrui. » Quelle est donc cette hypocrisie qui veut interdire des sortilèges puissants permettant de vaincre des adversaires en temps de guerre ? Croyez-moi, les mage noirs effraieraient moins la population s'ils craignaient seulement de voir des aurores leur lancer des sortilège impardonnables. De plus, je veux faire entrer dans vos petites têtes que le sadisme est naturel. Le chat joue avec sa proie, pourquoi ? Parce qu'il peut ainsi savourer son pouvoir. Quand un personnage de roman endure les pires calvaires, vous vous délectez de son tourment. Bref, les lois interdisant la magie noire sont pour moi le privilège de mous du cerveau voulant endormir des sorciers

englués dans leur mièvrerie bien-pensante pour légitimer leur rôle de protecteurs agréés par l'état. »

« Mais maintenant, les travaux pratiques. »

Si le PJ maudit participe, il va se révéler particulièrement doué (il possèdera un bonus de +30, mais ne le lui dites pas) ;)

« Voici des cadavres, fraîchement péchés dans les marais voisins. Rassurez-vous, il ne s'agit que de paysans qui ont du fouiner au-delà de leurs petits champs propres et quelques romanichels qui ont peut-être fui la milice pour avoir volé de quoi se nourrir et qui ont malencontreusement fini dans un bourbier (finit-il avec un trémolo dans la voix).

Vous allez exécuter un sortilège d'Animendo afin d'en faire un inferus. Très pratique, l'inferus répondra à vos moindres injonctions jusqu'à... la euh... mort. Inutile de vous rappeler que vous devrez être animés de noirs desseins pour y parvenir. »

Les corps putréfiés dégageant une odeur épouvantable exigent la réussite d'un jet de VO. Eclatez-vous pour la description. Les autres personnages doivent effectuer une réussite critique pour pouvoir utiliser ce sort de niveau 6 (- 60%).

Une Durmstrang, Kaleria Valcova, jalouse va railler le **PJ-Maudit** et tenter de le pousser dans les bras de son cadavre (jet de VO). Si le cadavre est déjà animé et si le PJ parvient à ne pas se laisser pousser, l'inferus défendra violemment son créateur sous le regard ravi du professeur.

Kaleria, blessée par l'Inferus gardera une cicatrice au visage et en tiendra rigueur aux PJ.

### *Autres nouveaux cours*

Faites jouer aux PJ concernés les différents cours de Légillimencie et Oclumencie et Création d'artefacts.

Le professeur de Legillimencie et d'Oclumencie, Ielisseï Karolescu n'aura aucun mal à sonder l'esprit des PJ pendant son cours et il y découvrira les actes héroïques qu'ils ont accomplis. Il découvrira également l'endroit où est enfermé Deventhra. Ce que personne ne sait, c'est que le professeur Karolescu est un espion au service d'un certain Voldemort... Cela servira pour le scénario suivant.

## La Cérémonie du tournoi des 3 sorcières

A partir du commencement de l'année scolaire, les professeurs décident des élèves qu'ils vont présenter au tournoi. Ils choisissent leurs meilleurs éléments et jettent dans la coupe de feu le nom de leurs poulains inscrits sur un morceau de parchemin. Certains élèves auront fait de même.

A l'issue de la première semaine, une cérémonie est organisée pour connaître les participants désignés par la coupe de feu. Le **PJ-Maudit** sera désigné en tant que porte flambeau de Poudlard. Il devra durant les trois trimestres surmonter trois épreuves terribles.

S'il ne s'est pas de lui-même inscrit, Ambrosia Mac Lean s'en occupera...

Viktor Vassiliev, directeur de Durmstrang les met en garde :

« Le tournoi est désormais commencé, soyez alertes, vous aurez besoin de toutes vos ressources

pour vous en sortir. Les énigmes seront cachées, à vous de les découvrir pour les résoudre. »

## Première épreuve du tournoi des trois sorcières : Le jeu de rôles

La première épreuve commence sans prévenir les participants. Les PJ ne participant pas au tournoi sont convoqués dans le bureau du directeur où se trouve la coupe de feu.

Prenez à part vos PJ qui ne participent pas au tournoi.

Armando Dippet leur explique que la coupe de feu va leur lancer un sortilège modifiant temporairement leur esprit. Ils ne reconnaîtront plus leur ami, le fuiront et seront prêts à l'attaquer. Étrangement, tous leurs amis fuiront les champions.

Il est important que les joueurs se prêtent au jeu sans détours, n'hésitez pas à insister là-dessus. Si l'un de vos PJ venait à ne pas jouer le jeu, n'hésitez pas à contrôler son personnage vous-même, contre sa volonté.

L'enchantement durera tant que les champions n'auront pas résolu l'énigme et pourra donc s'étaler sur plusieurs mois, voire jusqu'à la fin de l'année. Quoi de pire que de se voir refouler par ses amis ?

### 1- Cours commun

Pendant un cours que vos PJ ont en commun, les PJ\* (contrôlés par la coupe de feu) s'assoieront à distance du **PJ-Maudit**. S'il les approche, ils feront comme s'ils ne le connaissaient pas et le fuiront, n'hésitant pas à le dénoncer au professeur pour bavardages.

## 2- À la bibliothèque ou au repas

De même, hors des cours, ils continueront de l'éviter. Si le PJ champion devient trop insistant, ils pourront se disputer, jusqu'à lancer des sortilèges.

A aucun moment, ils ne se reconnaissent quand on les appelle par leur nom (les professeurs ne les nommeront pas et ne pourront donner aucun indice).

Le **PJ-Maudit** aller voir ses ennemis et leur poser la question : qui suis-je ? (acceptez les variantes si l'épreuve n'a fait que trop durer). Le PNJ lui répondra ;

« *Le serpent d'eau n'aime pas...* »

« *...Les papillons colorés* »

Ainsi, le **PJ-Maudit** saura qu'il pourra utiliser des papillons (*Papillus vitalus* ?) pour combattre l'hydre lors de l'épreuve suivante. L'un des enjeux de cette épreuve est de voir comment va réagir le PJ face aux rejets violents de ses amis.

Tout redeviendra normal ensuite. Le premier vainqueur gagnera 3 points, le deuxième 2 et le dernier 1. Selon la rapidité du PJ, vous pouvez positionner les deux autres comme bon vous semble.

### *Apprendre à lancer un sort sans incantation*

Cf. annexe « cours spéciaux obligatoires ».

### *Avant la deuxième épreuve*

Varlaam Kukcho et Dragomir Ijnaïev vont saboter la barque du PJ champion, qui doit lui servir pour la prochaine épreuve. Ils lancent un sort de contrôle à distance. Et lors de l'épreuve, ils tenteront de faire chavirer Erin.

### *Les agressions*

Les élèves avec lesquels le PJ maudit s'est disputé seront victime de mystérieuses agressions. En pleine nuit, dans leur dortoir ou en train de rapiner dans les cuisines.

C'est le PJ maudit qui en est bien sur responsable.

Les professeurs identifieront rapidement que les élèves blessés ont été victimes d'une magie noire très puissante. Le professeur de magie noire, Andreï Soprovski sera alors soupçonné. Le motif probable étant de châtier les élèves indignes, comme ça lui est arrivé par le passé (en fait, il a en effet châtié des élèves par un sortilège de douleur, mais c'était il y a plusieurs années. Il a ensuite appris à changer de méthode).

### *Fin du semestre*

A la fin du semestre, faites faire de nouveaux jets de dés pour apprendre à lancer un sort sans incantation et pour le transplanage.

## Deuxième épreuve du tournoi des trois sorciers : Le marais de Lemnakh

Dans le marais brumeux et poisseux de Lemnakh, les PJ, sur des barques sont assaillis par des serpents géants. Il s'agit en fait des nombreuses têtes d'une hydre. L'hydre s'accroche sous les barques. Les personnages ne sont pas tenus de tuer toutes ses têtes, mais le meilleur moyen d'en venir à bout est de les faire s'emmêler. Pour cela, le PJ peut utiliser des sorts pour créer des illusions ou de vrais papillons. Le sort de *papillus vitalus* est bien plus puissant. Avec d'autres sorts, le PJ pourra contrôler les myriades de papillons qu'il aura généré et faire en sorte que les têtes de l'hydre s'emmêlent.

Les instructions sont claires : VOUS DEVEZ DESORMAIS TRAVERSER CE MARAIS SUR CES BARQUES. EN CAS DE PROBLEME, TRANSPLANEZ OU UTILISEZ DES FEUX DE DETRESSE. Résonne la voix profonde de Viktor Vassiliev amplifiée par le sortilège de *Sonorus*. Les spectateurs sont dotés de longues vues leur permettant de voir à travers le brouillard. Les participants partent dans l'ordre décroissant du nombre de points qu'ils auront acquis lors de l'épreuve précédente.

Déroulement : au départ, les concurrents doivent se repérer. De temps en temps, ils sentent des choses affleurer à la surface de l'eau dans un glissement insonore. Un cri de l'un des PNJ participant va résonner (Ludovic Antarès)... Puis, ils vont voir un corps de serpent ondoyer près de leur barque puis attaquer. Après chaque attaque, il retourne sous l'eau poisseuse... Puis un deuxième serpent viendra attaquer en même temps que le premier et enfin un

troisième se joindra au combat. Toutes ses têtes de serpent appartiennent à la même créature : une hydre. Celui qui plongerait dans l'eau serait à la merci du monstre, avec des malus conséquents à toute action.

La barque du PJ champion va se mettre à chavirer dangereusement alors que l'eau stagnante reste résolument plate. Les autres PJ pourront retrouver Varlaam Kukcho et Dragomir Ijnaïev, baguettes brandies, en flagrant délit de tricherie. Ils pourront les empêcher de mettre leur plan à exécution.

Alternez de façon dynamique les actions du **PJ-Maudit** et des autres PJ, de façon à reporter les conséquences des actions de ceux qui sont sur les gradins, sur la barque du **PJ-Maudit** qui, si elle n'est pas stabilisée confèrera un malus grandissant de 10% à chaque tour pour éviter de chavirer. Une fois dans l'eau, le PJ-Maudit serait à la merci du serpent (sauf s'il a occupé ses têtes avec des papillons magiques).

### Hydre de Lemnakh

Nombre de têtes : 9

Leur cou étirable leur permet de sillonner le marais.

Chacune de ses têtes possède les caractéristiques suivantes.

Force : 25

Dextérité : 21

Constitution : 15

Taille : 30

Peur : Jet de VO x3

Intelligence : 12

Perception : 16

Volonté : 18

Points de vie : 23

Bonus aux Dégâts : +2D6

Saisie 60% + étreinte dégâts 1D4/tour +bd

Morsure 75% 1D6 +bd

Le PNJ qui a crié (Ludovic Antarès) a transplané hors du marais et du coup n'a pas récolté de points durant cette épreuve.

Le premier arrivé aura 3 points supplémentaires, le second 2. En cas d'héroïsme, le personnage gagnerait une place. Si la tricherie est découverte, le PJ maudit serait mis à égalité avec son adversaire.

De l'autre côté du marais se trouve un île sur laquelle se trouve un arbre autour duquel sont enroulées trois clefs : une d'or, une d'argent et une de bronze. Le premier à arriver choisira celle qu'il lui plaira, les autres devront se contenter de celles qui resteront. Ces clefs serviront à pénétrer dans la caverne de la troisième épreuve.

### *Examen de transplanage*

Les PJ considérant qu'ils possèdent suffisamment de points de transplanage peuvent tenter l'examen. Ils doivent simplement réussir une tentative sur trois. Ils auront alors le droit de transplaner où et quand leur semble bon (Mis à part dans les écoles de sorcellerie) à condition qu'ils se soient déjà trouvés dans l'endroit à atteindre

## *Le deuxième semestre*

### **Troisième épreuve du tournoi : La caverne**

Toute l'école est réunie au flanc de la montagne, sous une corniche. Trois portes de métal se dressent dans la paroi de la falaise. La première est d'or, la deuxième d'argent et la troisième de bronze. Les trois champions partent en même temps, mais chacun par le passage qui lui est dévolu par sa clef. Une caverne s'enfonce droit devant.

Les pires souvenirs des personnes qui pénètrent dans cette caverne se matérialisent. Le PJ maudit sera donc en grand danger, d'autant plus qu'il va revivre également des souvenirs de Deventhra. Cela est du au fait qu'il soit devenu son horcuxe, il partage une partie de son esprit.

Faites jouer les autres PJ à leurs joueurs respectifs aux moments où ils apparaissent dans les souvenirs. Ce n'est pas important qu'ils agissent différemment que dans les scénars passés, ça leur laissera l'occasion de tester d'autres issues que celles qu'ils ont choisies, les actions n'auront d'impacts que physiques et éventuellement en santé mentale, mais les confrontations n'altéreront en rien la mémoire des personnages impliqués ni la réalité.

Note : Les autres PJ sont renvoyés dans la foule quand un souvenir se termine. Les professeurs n'ont pas le droit d'intervenir. Curieusement, la longue vue permet aux spectateurs de voir ce qui se passe dans la caverne. C'est elle aussi qui invoque les spectateurs réels dans les souvenirs.

CHOISISSEZ LES SCENES QUE VOUS VOULEZ FAIRE REVIVRE A VOS JOUEURS :

- S'enfonçant dans la caverne tortueuse, le **PJ-Maudit** ère dans une caverne tortueuse pendant de longues minutes. Tout à coup, il voit une porte... Derrière la porte, se trouve de la brume, en s'avançant, il reconnaît le hall d'entrée de Poudlard et dès lors, ses compagnons se tiennent non loin de lui et l'un d'eux porte l'Orbe que des mains griffues tentent de saisir... Faites revivre la scène de première année où les PJ se sont retrouvés dans la brume. Adaptez-là en fonction de la manière dont elle a été jouée. Attention, les vampires peuvent réellement blesser ! La scène se termine quand Mircéa Liedes et Fallen s'affrontent : une grotte s'ouvre dans un mur ou dans le sol.

#### VAMPIRES

Force : 18

Constitution : 12

Taille : 13

Dextérité : 13

Perception : 17

Volonté : 14

Intelligence : 14

Apparence : 16

BD : +1D3

PV : 13

#### Armes :

Griffes\* 50%, 1D4 + bd

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

Regard\*\*\*

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

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

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

#### Compétences :

Flairer le sang 75%, empathie 60%

#### Pouvoirs :

- Métamorphose :

Brume (déplacement 1m/rd)\*

Chauve souris

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

- Imperium : S contrôle 40%

- Protego : S protection 40 %

- Autorité : S peur ou attirance 50%

- Volucris : E vol 10 m/rd



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

- La grotte continue quelques temps... puis se transforme en architecture souterraine en croisées d'ogives... de l'eau coule dans des ruisseaux artificiels... nous voici dans les égouts de Poudlard. Dans une chambre, Lilian Vodberg gît, évanoui, les deux jambes cassées... Les trois Osbourne vont surgir, l'une de la cheminée au plafond, l'autre de l'eau et la troisième va sortir du mur... Faites rejouer cette scène de deuxième année. A l'issue du conflit, l'un des canaux débouche sur une caverne... encore...

- Un mur bloque le chemin... un œil est grossièrement dessiné sur sa surface. Le mot de passe est « Gloria Magistere », un œil incandescent s'ouvre alors à l'endroit du dessin, scrute les PJ et fait coulisser le mur. Derrière, Gilliam Forsake est attaché sur un autel, un homme portant un masque s'adresse à un groupe d'élèves portant la même robe noire à capuche... un chaudron crache une épaisse brume qui se répand sur le sol. Faites revivre cette scène aux PJ. Une porte au fond de la salle ouvre sur une grotte...

#### SCENES INDISPENSABLES :

- Une porte ouvre sur une grande mezzanine, d'où l'on peut voir Fallen, Lieder et Dumbledore affronter Deventhra. Faites revivre le début de cette scène de troisième année. Deventhra se déplace dans l'ombre, attaque les PJ, mais soudain, quelque chose d'étrange se produit : Le PJ maudit se retrouve face à ses compagnons, et face à lui-même... Les autres PJ continuent de lutter contre Deventhra... Puis les membres de l'ordre du gnome

viennent l'attaquer. Il sent qu'il va lancer des sorts et doit effectuer des jets de volonté x3 pour ne pas les lancer ! S'il ne veut pas encaisser trop de dégâts, il devra se rendre ou se faire rapidement capturer...

- Les murs de Poudlard tremblent, faites revivre la scène de la fuite de Poudlard sous les éboulements dus au dragon, montrez le dragon qui croque Dumbledore... le public n'en reviendra pas !

- Dès la fin de la précédente scène, le décor change et le PJ maudit se retrouve dans un marécage, menaçant de sa baguette un mage au regard sombre... il s'agit de Salazar Serpentard ! Ce dernier explique au PJ (jouant le rôle de Deventhra à l'époque où il se faisait encore appeler Silvenère Carnéadoris) que d'autres que lui étaient parvenus à atteindre l'immortalité et qu'il avait été bien mal renseigné en venant le trouver. Puis, sous une injonction menaçante involontaire du PJ, il révèle les noms des autres fondateurs de Poudlard et de Nicolas Flamel. Et ensuite les étapes de momification de l'empire du Nil encore demandée par le PJ. Selon les actions du PJ, un combat pourrait s'ensuivre...

- Le décor change encore et cette fois, un vieil homme au regard perçant et aux cheveux blancs, portant une vieille robe de sorcier richement décorée, ressemblant en quelque sorte à celles que portent parfois les vieux sorciers de Durmstrang. Le vieil homme lui dit avec un fort accent des pays de l'est : « Pensiez-vous sincèrement que je puisse vouloir vous donner l'immortalité ? Alors que je pourrai simplement m'emparer de votre pouvoir en vidant jusqu'au dernières gouttes de votre sang ! Dans la salle richement décorée, d'horribles créatures s'apparentant à des goules répugnantes sortent des ombres et encerclent le PJ avec une lueur de convoitise dans le regard... **Le PJ-Maudit** est en mauvaise posture. Il ne pourrait se laisser attaquer par 7 Goules et encore moins par un tel

vampire. Si il parvient à gagner du temps, il pourra tenter de transplaner, autrement, il pourra lancer un sort de magie noire, grâce aux bonus conférés par sa nature d'horcruxe. Sinon, la coupe de feu interrompra l'épreuve spontanément.

Les autres PJ pourront tenter d'aller dans la caverne pour sauver leur ami. Ils n'auront pas à revivre les souvenirs qu'ils ont déjà vécu. Ils verront la scène comme lui... A la fin du souvenir, ils seront renvoyés hors de la caverne.

Une fois le dernier souvenir vaincu, la salle change encore et au milieu se trouve la coupe des trois sorciers. En la saisissant, la coupe l'entraînera hors de la caverne, devant les gradins, victorieux sous les acclamations des élèves. Ensuite, direction l'infirmerie si les blessures sont importantes.

La coupe de feu récompense le champion pour sa bravoure. Ainsi, les deux autres n'ayant pas vécu d'événements aussi terribles que le PJ, ils ne pourront rivaliser, sauf si le **PJ-Maudit** abandonne.

A l'issue de cette troisième épreuve, une fête sera organisée pour célébrer la victoire de celui des trois champions qui aura rapporté la coupe.

### *Cours de Transplanage*

Les PJ peuvent faire trois nouvelles tentatives d'apprentissage de transplanage.

### *Magie noire bis*

Après les sortilèges de débilisation, les inferi, l'étranglement à distance et l'étude des artefacts

maudits, le professeur Andreï Soprovski propose aux élèves d'apprendre à résister aux sortilèges impardonnables non létaux.

Ainsi, le professeur va lancer sur les élèves l'Imperium et Doloris. Les PJ devront tenter un jet de VO x1. Chaque échec pour le sortilège de Doloris ôtera des points de santé mentale. Concernant l'Imperium, le professeur enverra le PJ attaquer ses amis pour le pousser à résister, ce qui donnera un bonus de +10%.

Si le PJ maudit assiste à ce cours, sous l'effet du sortilège Doloris, il en renverra un à son professeur qui hurlera de douleur. C'est là que tout le monde saura qui est l'auteur des agressions. Armando Dippet ayant prévenu les autres directeurs, aucune sanction ne sera appliquée, mais les élèves éprouveront une crainte extrême.

### *Cours pour apprendre à lancer un sort sans incantation*

Les PJ peuvent faire deux tentatives d'apprentissage pour lancer des sorts sans prononcer d'incantation.

### *Examen de transplanage*

Les PJ considérant qu'ils possèdent suffisamment de points de transplanage peuvent tenter l'examen. Ils doivent simplement réussir une tentative sur trois. Ils auront alors le droit de transplaner où et quand leur semble bon (Mis à part dans les écoles de sorcellerie) à condition qu'ils se soient déjà trouvés dans l'endroit à atteindre

## **Ambrosía MC Lean**

Ambrosia MC Lean apporte au fils de Fallen une lettre écrite par son père :

« J'ai préparé le terrain, voici l'itinéraire pour vous rendre au château de mon père. Je vous retrouverai là-bas ».

Fallen

Ambrosia MC Lean a pris la précaution d'ouvrir la lettre, pensant qu'un mage noir restera toujours mage noir. Elle propose aux PJ de les accompagner par mesure de sécurité.

# Chapitre 2 # Dans l'autre du diable

## *Les Carpates*

---

Ambrosia MC Lean fait venir une calèche pour escorter les PJ jusqu'au château de Morianesti. En une trentaine d'heures, ils devraient arriver à bon port.

### **La route jusqu'au château**

Le chemin rocailleux en plein cœur de la sombre forêt des Carpates, vallonne, serpente sur l'étroite route. Ambrosia raconte aux PJ qu'elle est sans doute la personne la mieux indiquée pour être la future ministre de la magie. Mais au bout de quelques heures, elle est prise de nausée.

### *Le camp romanichel*

A la nuit tombée, le cocher propose de faire une halte dans la prochaine clairière, cette dernière est occupée par des romanichels. Ceux-ci vont convier les PJ et leur escorte à se joindre à eux pour la nuit. Durant la soirée, leurs hôtes vont festoyer en mangeant en cercle une fondue roumaine : fines tranches de veau et de porc à faire cuire soi-même dans un bouillon, puis assaisonner d'une sauce tomate au paprika et au sel de céleri... à la fin du repas, violons et accordéon sur une musique mineure mais entraînante. De jeunes filles (et de jeunes garçons) entraîneront les PJ à danser...

Tania, une jeune romanichelle de 16 ans demandera à l'un des PJ où ils se rendent. Quand elle apprendra qu'il s'agit du château Morianesti, elle

semblera effrayée. Elle leur dira qu'ils sont fous de se rendre là-bas et que s'ils tiennent tant à mourir, ils devront rester sur la route bleue, bénie par leurs ancêtres.

Le lendemain, chacun reprend sa route, les romanichels leur souhaitent une bonne route.

### *La route noire*

La dernière nuit du voyage, une partie de la route s'est effondrée, il faut prendre un autre chemin, la calèche ne passerait jamais, à moins que les PJ ne trouvent un moyen de franchir le pan de route effondré avec la calèche. Le seul autre chemin est bien plus sombre, la lumière bleutée qui éclairait la route jusqu'ici s'est évanouie... La visibilité est très faible et le carrosse longe des abîmes sur une étroite route. Le carrosse est secoué de toutes parts. Au bout d'un moment, pour un jet de Vigilance réussit, un PJ pourra se rendre compte que le cocher a disparu et que le carrosse fonce vers un précipice. Les PJ pourront essayer d'en prendre le contrôle, s'ils réussissent, ils arriveront jusqu'à un petit village perdu dans les montagnes au cœur de la forêt transylvanienne. S'ils échouent, quelqu'un lancera un sort pour faire léviter le carrosse jusqu'à l'autre bout du ravin (c'est Fallen qui les suit de loin).

Les villageois semblent enthousiasmés par le fait de recevoir des visiteurs, ils leur offrent un bon repas et leur indiquent qu'ils peuvent dormir dans la minuscule auberge au centre du village. Si les PJ sont curieux, ils découvriront que les villageois ont

peint une croix rouge sur les portes de leurs chambres (il s'agit d'un signe pour que les servants de Morianesti puissent venir chercher ses offrandes. Au beau milieu de la nuit, des cris de dément alerteront les PJ, il s'agit d'un homme hurlant au beau milieu du village. En approchant, ils découvriront qu'il s'agit en fait de leur cocher, le regard perdu, qui articule des syllabes incompréhensibles... Au bout d'un certain temps, une dizaine de goules vont approcher pour venir chercher les offrandes. Si elles ne trouvent pas les PJ, elles prendront les enfants de l'un des villageois ou le cocher.

### *Charon*

La route se termine devant un immense lac étrangement calme, aucune vaguelette sur ce miroir. Une barque s'approche d'eux. Un homme encapuchonné la conduit.

Charon observe silencieusement les trois impudents qui viennent s'aventurer dans les terres maudites, puis leur fait signe de prendre place à bord de sa barque.

Avec un jet de Vigilance, les PJ découvriront que le passeur n'a pas de reflet à la surface du lac...

## *Le château Morianesti*

---

Lorsque les PJ arrivent devant le château dont les tours se perdent dans l'immensité nocturne, la grande porte s'ouvre. Un jeune garçon à la peau d'albâtre vient leur ouvrir, il s'agit de Latzo, jeune servant de Morianesti de 17 ans. Il leur dit que son

maître l'a informé de leur venue et leur fait signe de le suivre.

Il les conduit au premier étage, dans les chambres L,M,N et O pour Miss Mc Lean. Il leur dira que son maître est absent et qu'ils devront l'attendre. Il leur suggère de ne pas s'approcher des zones d'ombre du château.

### **Le mystère de Sélena**

Au cours de leur probable incursion, les PJ vont découvrir des scènes du passé activées par le médaillon de Liedes. Voici les différentes scènes dans l'ordre dans lesquelles elles apparaîtront :

**R.C. Salle 2 – La salle de danse :** Un vieux gramophone se trouve sur une petite table. Il se met en marche et alors, une femme gracile portant de longues robes éclatantes danse au son de la valse. Il s'agit d'un spectre. Tant qu'elle est là, la salle apparaît alors magnifiquement aménagée, alors que son état réel est plutôt abandonné et vétuste. Sélena venait souvent danser ici. Son spectre ne donne pas l'impression qu'il se rend compte de la présence des PJ et pourtant, c'est leur présence qui l'anime.

**Premier étage, salle 6 – Couloir de ténèbres.** Les murs de ce couloir semblent organiques, des coulées sombres suintent des murs pas tout à fait droits. Des sons étranges pareils à des lamentations sourdes se font entendre... Lorsque les PJ arrivent au milieu du couloir, ils voient apparaître le spectre de Sélena qu'un jeune homme aux cheveux d'argent entraîne rapidement vers la tour T comme pour s'éloigner d'un grand danger.

Les PJ découvrirons que ce jeune homme est le professeur Mircéa Liedes.

**Premier étage, salle T – Sommet de la tour T :**

Quand les PJ auront vu Sélena et Liedes fuir vers la tour T, ils verront Liedes mordre la jeune femme pour la faire devenir un vampire, quand elle lui demande pourquoi, il lui explique que c'est la seule façon pour elle de s'enfuir du château car l'emprise de Morianesti est trop forte pour qu'une simple mortelle puisse s'en défaire. Une larme de sang coule sur la joue de Sélena. Elle coule dans la main de Liedes qui la contemple un instant (il s'agit du médaillon). Mais tout à coup, le comte apparaît et lance une blessure terrible à Liedes contraint de s'enfuir.

**Premier étage, salle 7** – Après les images de la tour T, les PJ pourront voir Morianesti furieux dans cet **atelier d'alchimiste**, menaçant de tuer Sélena. Celle-ci s'excuse en larmes. Il lui demande de jurer qu'elle restera à lui pour l'éternité. Elle le jure.

**Premier étage, salle 1** – Cette salle est un **petit salon** dans lequel Sélena s'enfermait souvent pour être seule. Suite aux événements de la salle 7, Liedes entre soudainement dans la salle où Sélena pleurait. Elle se relève disant qu'elle n'y croyait plus. Liedes lui explique qu'il vient de voir Morianesti s'éloigner du château et lui demande si elle veut toujours le suivre. Elle se jette dans ses bras et il l'entraîne vers l'extérieur de nouveau mais par le **deuxième étage de la tour I**.

**Deuxième étage, salle I – Sommet de la tour I :**

Suite aux événements de la salle 1 du premier étage, les PJ voient Liedes et Sélena monter au sommet de la tour, et là, Sélena ne peut plus bouger. Liedes approche alors, son apparence change, révélant qu'il est en réalité Fallen. Devant le regard horrifié de Sélena, Fallen lui dit « Eh oui,

chère cousine... ce cher comte Morianesti m'a promis quelque chose d'incommensurable si je faisais cela pour lui. Je suis désolé, je vais devoir te laisser ici jusqu'à l'aube. » Puis il rebrousse chemin. Les PJ voient l'aube se lever et Sélena brûler sous les rayons du soleil, sans pouvoir hurler sa terreur.

Si vos joueurs s'enfoncent trop vite vers le donjon, où se trouve Morianesti, soit vous pouvez déplacer la présence de certaines scènes fantomatiques, soit vous pouvez simplement dire que Morianesti n'est vraisemblablement pas dans ses quartiers pour les laisser fouiner plus loin le château. Pour ma part, limité en temps, j'ai réduit le château en un seul étage et mis seulement les pièces importantes. N'hésitez pas à reproduire au fur et à mesure le plan du château à vos joueurs pour les laisser se repérer et découvrir sa terrible histoire à leur guise.

Quoi qu'il en soit, connaître l'histoire en entier pourra leur conférer un avantage dans les négociations avec Morianesti.

## Dans le château

### *Rez-de-chaussée*

**A – Le hall d'entrée** est constitué de pierres sombres variant sur toute la hauteur de la salle dans une colonne de spirale. Des statues diaboliques ornent de nombreux murs, d'autres semblent davantage tirées des mythes chrétiens, mais celles-ci sont décapitées ou fondues. Deux grands escaliers en marbre permettent d'accéder à l'étage où se situe un grand balcon intérieur.

**B – La salle de banquet** est décorée de centaines de rideaux et tentures qui forment comme une toile d'araignée pourpre et ocre. De nombreux tableaux

sont accrochés aux murs. Au centre de la pièce se tient une immense table de banquet ornée de chandeliers de bronze et de fauteuils délicatement ouvragés.

**C – Les cuisines** semblent abandonnées depuis longtemps. Néanmoins, Latzo s'attellera à nourrir les invités du maître.

**D –** c'est dans ce **grand placard** que sont entreposées les denrées et la vaisselle.

**E – Le grand salon** est décoré d'anciens meubles en marbre vert ou en bois sombre richement décoré.

**F – La bibliothèque** contient un grand nombre d'ouvrages, une partie est brûlée (celle qui contient les livres chrétiens, Morianesti est visiblement fâché avec la religion). De nombreux livres de sorcellerie et de magie noire écrits en roumain, en latin et dans diverses langues peuvent permettre aux rats de bibliothèque de gagner 1d4 dans une compétence scolaire s'ils passent suffisamment de temps à les étudier.

**G – Le corridor** donne accès à l'ensemble des quartiers du rez-de-chaussée. C'est un large couloir qui devait être rutilant il y a très longtemps de cela. Les décorations sont toujours là mais très poussiéreuses.

**H – Entrée de la tour I**, un grand escalier en colimaçon permet d'accéder au premier étage.

**J – Entrée de la tour K**, un grand escalier en colimaçon permet d'accéder au premier étage.

**I et K – Placard à rangement** verrouillé, contenant un stock d'armes médiévales et d'armures.

**L – Entrepôt** : divers meubles, tentures et objets de décoration sont entreposés ici.

**M – La salle d'armes** est un espace idéal pour s'entraîner à l'escrime. Des râteliers contiennent toutes sortes d'armes médiévales. Un grand tapis décoré délimite une aire de combat.

**N – La salle des serviteurs** contient quelques étagères, une table et de quoi préparer des repas.

**O – Petit salon** : généralement occupée par les goules, ce petit salon semble quasiment à l'abandon.

**P – Tourelle**, une échelle permet d'accéder à l'étage. Les quelques malles contiennent un fouillis d'objets plus ou moins inutiles.

### **ZONE OMBRAGÉE DU REZ-DE-CHAUSSÉE**

Ces lieux ne sont pas éclairés. De terribles choses s'y cachent, l'absence de lumière du jour ou de clair de lune ont renforcé les ténèbres au point que des papillons de ténèbres y ont élu domicile. Seuls la lumière de la lune ou du soleil font fuir ces papillons. Dès qu'une lumière s'allume, ils se jettent sur elle et la dévorent. Ils dévorent également les choses éclairées (dégâts : 1d4/tour). Les PJ auront donc intérêt à avancer dans le noir s'ils veulent fouiller ces sombres recoins. Décrivez leur les sensations à l'aveugle, sauf s'ils parviennent à faire entrer la lumière naturelle dans ces lieux.

**1 – Couloir**

**2 – La salle de danse :** Un vieux gramophone se trouve sur une petite table. Il se met en marche et alors, une femme gracile portant de longues robes éclatantes danse au son de la valse. Il s'agit d'un spectre. Tant qu'elle est là, la salle apparaît alors magnifiquement aménagée, alors que son état réel est plutôt abandonné et vétuste. Sélena venait souvent danser ici. Son spectre ne donne pas l'impression qu'il se rend compte de la présence des PJ et pourtant, c'est leur présence qui l'anime.

**3 – Garde robe :** Cette pièce est remplie de magnifiques robes de danse en parfait état n'ayant pas servi depuis quelques années. Certaines sont plutôt de style roumain, d'autres ressemblent davantage à des robes de grands couturiers britanniques.

**4 –** Des yeux brillants épient les PJ dans toute la pièce. Il s'agit de nombreux tableaux maléfiques entreposés ici. Quiconque regarde ces visages éclairés doit tenter un jet de VO.

**5, 6, 7, 8 ,9 – Chambres des goules :** ces pièces crasseuses servent de chambre à ces serviteurs dévoués mais incontrôlables. Elles entreposent des bibelots divers : bagues, colliers, pierres précieuses, statuettes et même une poupée de chiffon très abîmée. Les goules s'affairent plutôt la nuit, c'est le jour que les PJ risquent de ne pas être bien accueillis dans ces pièces.

**10 – La salle à manger des goules.** Des restes de repas moisis traînent dans des écuelles rouillées. Des restes de repas traînent un peu partout. Les PJ

s'avançant à l'aveuglette risquent d'avoir des surprises au contact de ces matière.

**11 – Le couloir du quartier des goules.** Crasseux.

**12 – La cuisine des goules :** Dans les placards et dans un chaudron on peut identifier plusieurs sortes de viandes : des lapins, mouton et divers animaux et des restes de corps humains...

**13 –** De nombreuses statues sont entreposées ici, hideuses et terrifiantes. Elles se déplacent silencieusement et bloquent l'entrée de la pièce. Les PJ risquent de se perdre dans ce dédale.

**14 – Antichambre du donjon :** Cette pièce est accessible depuis la salle 8 du premier étage et permet d'accéder au donjon, antre du maître des lieux.

**15 – Le donjon** est richement décoré. Une statue de Sélena se trouve au milieu de la pièce, elle semble être faite d'une matière cendreuse (il s'agit réellement des restes de Sélena). Un grand bureaux, une grande table et de grandes bibliothèque longent les murs. Un grand escalier en colimaçon monte et donne accès au différents étages du donjon.

*Premier étage*

**A – Le balcon du hall d'entrée :** cette mezzanine en pierre sculptée est éclairée par un immense vitrail circulaire présentant un massacre.

**B – Salle de repos.** Cette pièce change de décoration et de mobilier à chaque fois que les PJ



entrent dedans. Lancez 1d6 à chaque fois que quelqu'un entre dedans pour savoir dans lequel des 6 salons que renferme la pièce il va se trouver :

1- Salle émeraude

2- Salle ocre

**3- Salle pourpre**

4- Salle brune

5- Salle indigo

6- Salle blanche

Si les PJ y laissent un objet, ils devront rentrer et sortir plusieurs fois pour retrouver la bonne pièce et donc l'objet ou la personne qu'ils y ont laissée. Si la personne se trouve dans une pièce différente des autres PJ, et que celle-ci sort de sa pièce, elle ne pourra voir les autres PJ dans le château même si elle se trouve dans la même pièce. Pratique pour semer d'éventuels poursuivants. Deux personnes étant entré dans deux versions différentes de la salle ne peuvent se voir, ni s'entendre ni se toucher dans les autres pièces du château.

Dans la salle pourpre se trouve une vieille carte de Roumanie avec une délimitation dont la légende indique qu'il s'agit du mur magique empêchant Morianesti de quitter sa terre maudite. Le château est visible au centre de ce territoire. Des punaises indiquent ses différentes tentatives de fragiliser la barrière magique en envoyant ses goules pour détruire les différents piliers qui le protègent.

**C – Balcon de la salle de repos :** Depuis ce balcon, les montagnes, le lac et la forêt alentours semblent baignés dans un brouillard grisâtre. Des romanichels cheminent le long des sentiers sinueux.

**D et G – Salles d'eau.** De grands miroirs permettent d'accéder à l'intérieur des murs où vivent les damnés. (Damnés : voir fiche des goules).

**E – Salle de culte :** Cette ancienne salle de prière a été saccagée.

**F – Le balcon de la salle de culte.**

**H et J – Entrées des tours I et K :** Un escalier en colimaçon descend au rez de chaussée ou monte au sommet des tours.

**I et K – Placards à rangement** des munitions pour arcs et arbalètes.

**L, M, N, O, R et S – Chambres :** Ces grandes chambres possèdent de grands lits aux draps soyeux et à grands baldaquins.

**P – Le sommet de la tour P,** d'où l'on peut voir les environs.

**Q – Le grand couloir** éclairé par des torches et par la lumière extérieure.

**T – Sommet de la tour T :** Quand les PJ auront vu Sélena et Liedes fuir vers la tour T, ils verront Liedes mordre la jeune femme pour la faire devenir un vampire, quand elle lui demande pourquoi, il lui explique que c'est la seule façon pour elle de s'enfuir du château car l'emprise de Morianesti est trop forte pour qu'une simple mortelle puisse s'en défaire. Une larme de sang coule sur la joue de Sélena. Elle coule dans la main de Liedes qui la

contemple un instant (il s'agit du médaillon). Mais tout à coup, le comte apparaît et lance une blessure terrible à Liedes contraint de s'enfuit.

### **ZONE OMBRAGÉE DU PREMIER ÉTAGE**

Comme au premier étage, toute lumière manifestera une attaque de papillons de ténèbres.

**1** – Cette salle est un **petit salon** dans lequel Sélena s'enfermait souvent pour être seule. Suite aux événements de la salle 7, Liedes entre soudainement dans la salle où Sélena pleure. Elle se relève disant qu'elle n'y croyait plus. Liedes lui explique qu'il vient de voir Morianesti s'éloigner du château et lui demande si elle veut toujours le suivre. Elle se jette dans ses bras et il l'entraîne vers l'extérieur de nouveau mais par le **deuxième étage de la tour I**.

Les PJ pourront remarquer un tableau du maître des lieux un peu plus jeune que dans la caverne du tournoi, et par un jet de perception voir une ressemblance avec Latzo.

**2** – **Cellule**, verrouillée : ici les goules enferment les proies dont leur maître vient se nourrir. Des visages et des mains apparaissent dans une symphonie de hurlements à travers les murs lorsqu'on pénètre dans cette pièce. Ce sont les nombreuses victimes du comte qui ont été comme dévorées par les murs du château. Leurs visages et leurs membres déforment les murs et tentent d'attrapper les PJ. Ils peuvent réapparaître dans d'autres murs des zones ténébreuses du château. S'ils arrivent à attraper un PJ, ils vont l'entraîner dans le mur. Si cela arrivait, les PJ devraient trouver un miroir et passer au travers pour se

retrouver dans les murs du château. Là, des êtres décharnés relativement maladroits tenteraient de faire que les PJ deviennent des leurs. Ces miroirs se trouvent dans les salles d'eau du château.

**3** – **Chambre de Sélena** : Cette chambre est magnifiquement décorée, elle a appartenu à la bien aimée du comte. De grands rideaux blancs encadrent le lit à baldaquins. Des tableaux vides accrochés aux murs sont titrés : Abigail, Alwik et Sélena « du nom de famille du fils de Fallen ». Chose troublante, Sélena ressemble beaucoup à la fille de Fallen.

**Sélena était en fait la cousine de Fallen.**

Dans le secrétaire verrouillé, les PJ peuvent trouver des lettres d'amour signées J.D. Dont une semble particulièrement intéressante (cf. les annexes « Courrier ») Morianesti n'a jamais pu récupérer ces lettres, car le secrétaire est décoré de croix chrétiennes.

**4** – Dans cette grande pièce, de vieux meubles et des objets décoratifs sont couverts de voiles blancs. Idéal pour se cacher.

**5** – Une dizaine de statues immondes sont entassées ici. Deux gargouilles se réveilleront et attaqueront les PJ, mais ne pourront pas sortir de la zone de ténèbres. Elles sont très lentes mais insensibles aux coups, il faudra user de sortilèges tels que Reducto pour s'en débarrasser.

Un grand miroir est fixé au mur. Comme dans ceux des salles d'eau, les PJ peuvent passer au travers pour pénétrer dans les entrailles du château. Si les PJ tardent à passer au travers, le spectre de Sélena apparaîtra et passera au travers du miroir.

**6 – Couloir de ténèbres.** Les murs de ce couloir semblent organiques, des coulées sombres suintent des murs pas tout à fait droits. Des sons étranges pareils à des lamentations sourdes se font entendre... Lorsque les PJ arrivent au milieu du couloir, ils voient apparaître le spectre de Sélena qu'un jeune homme aux cheveux d'argent entraîne rapidement vers la tour T comme pour s'éloigner d'un grand danger.

Les PJ découvriront que ce jeune homme est le professeur Mircéa Liedes.

**7 –** Après les images de la tour T, les PJ pourront voir Morianesti furieux dans cet **atelier d'alchimiste**, menaçant de tuer Sélena. Celle-ci s'excuse en larmes. Il lui demande de jurer qu'elle restera à lui pour l'éternité. Elle le jure.

**8 – Salle d'archivage** des travaux du comte. L'ensemble est écrit en Roumain mais semble plutôt macabre.

**16 – Bureau de Morianesti :** Encore de grandes bibliothèques et un grand bureau contenant toutes sortes de documents hermétiques.

### *Deuxième étage*

**I – Sommet de la tour I :** Suite aux événements de la salle 1 du premier étage, les PJ voient Liedes et Sélena monter au sommet de la tour, et là, Sélena ne peut plus bouger. Liedes approche alors, son apparence change, révélant qu'il est en réalité Fallen. Devant le regard horrifié de Sélena, Fallen lui dit « Eh oui, chère cousine... ce cher comte Morianesti m'a promis quelque chose d'incommensurable si je faisais cela pour lui. Je suis

désolé, je vais devoir te laisser ici jusqu'à l'aube. » Puis il rebrousse chemin. Les PJ voient l'aube se lever et Sélena brûler sous les rayons du soleil, sans pouvoir hurler sa terreur.

**K – Sommet de la tour K :** Une vue imprenable sur la vallée.

**17 – Donjon :** Dans cette pièce aménagée comme une chambre, un cercueil somptueux remplace le traditionnel lit à baldaquins. Une statue de cendres ressemble parfaitement à Sélena.

### *Troisième étage*

**18 – Sommet du donjon :** c'est d'ici que le comte prend son envol pour aller chercher ses proies. C'est également par ici que Fallen viendra prêter main forte aux PJ.

## Événements et PNJ

### – Les serviteurs

Des goules s'affairent la nuit dans le château pour satisfaire les désirs du comte.

### *Les Goules*

FOR 15	CON 13	DEX 12	TAI 13
INT 11	VOL 12		

**Vie : 13      Déplacement : 9**

**Magie : 12      Bonus aux dégâts : +1D4**

**Perte de SAN** : 0/1D6

**Sorts** : Lancez 1D100. Si le résultat est supérieur ou égal à l'INT, pas de sortilège. Sinon la créature dispose d'un nombre de sorts égal au score obtenu / 10.

**Armes** : Griffes 30%, 1D6+bd

**Morsure** 30%, 1D6 + harcèlement automatique (1D4)

*Au cours du même round de combat, une Goule peut à la fois mordre et frapper de ses pattes griffues. Si elle parvient à infliger une morsure à un adversaire, elle s'accroche alors à lui, lui causant automatiquement 1D4 points de dommages tous les rounds suivants. Les griffes ne sont plus utilisées à ce moment. Pour s'en débarrasser, il faut surmonter la FOR de la Goule sur la Table de Résistance.*

**Armure** : Les projectiles infligent la moitié des dommages normaux. Arrondissez à la fraction supérieure.

#### Compétences

Creuser 75%, Discrétion 75%, Écouter 70%, Grimper 85%, Repérer la Putréfaction 65%, Sauter 75%, Se Cacher 60%, Trouver Objet Caché 50%

#### – Latzo

Latzo est un charmant jeune homme aux cheveux châtain et aux yeux pâles âgé de 17 ans. Son rôle dans le château est de s'occuper des convives. Il va rapidement s'intéresser à l'éventuelle fille du groupe de PJ, (surtout si c'est la fille de Fallen, pour sa ressemblance avec Sélena dont il était jalousement amoureux). Il possède un léger accent de l'est.

Il apparaîtra de temps en temps au détour d'un couloir si les PJ s'aventurent trop en profondeur dans les zones sombres. N'entendant que ses pas, cela pourra les effrayer et fera fuir les spectres à coup sûr.

Latzo est en réalité l'apparence que revêt Morianesti pour garder un œil sur les PJ et tenter de séduire l'éventuelle fille du groupe.

#### – Sélena

Le fantôme d'une femme hante les couloirs du château. Elle apparaîtra aux PJ pour les guider dans les lieux où son drame s'est déroulé. C'est le médaillon que Mircéa a donné aux PJ qui l'attire.

Cette jeune femme d'une grande beauté était l'amante de Liedes. Morianesti par une grande jalousie a séquestré cette jeune cousine de Fallen pour lui imposer son amour...

## *Grigore Morianesti*

---

Le vieux comte possède une puissance phénoménale acquise de par les siècles et les contrées. La communauté sorcière d'Europe a construit une barrière magique tout autour de ses terres, l'empêchant de quitter son domaine. Le vieux vampire envoie souvent ses goules tenter de détruire la barrière, que les autorités Roumaines s'attachent à protéger.

Quand les PJ se rendront dans le donjon, Morianesti se présentera à eux sous la forme de Latzo qu'il gardera jusqu'au dénouement.

– Au départ, il ne voit pas pourquoi il devrait se soumettre à la volonté de ses jeunes et fragiles

sorciers dont il pourrait simplement boire le sang.

- Si l'un des PJ est une fille, il voudra aider le PJ-Maudit si cette jeune fille reste avec lui pour l'éternité.
- Si les PJ lui remémorent Sélena, son tourment le rendra moins dangereux. Ce peut être un moyen de lui faire entrevoir une autre possibilité :
- Il est tout de même extrêmement attiré par le fait d'absorber l'horcruxe de Deventhra car il s'agit pour lui d'un moyen de briser la barrière magique qui le retient prisonnier sur ces terres.
- Il ne les a pas tué jusqu'à maintenant, car il respecte le fils de Fallen qui lui a rendu ce grand service par le passé.
- Par contre, il n'a aucune dette envers Fallen.

Lorsqu'il tentera d'absorber la malédiction du PJ, il reprendra son apparence décharnée de vieux monstre sanguinaire, aux yeux totalement noirs, à la peau translucide et aux rides improbables.

Après coup, il titubera et tombera par terre, c'est alors que Fallen surgira dans la pièce depuis le sommet du donjon et vampirisera à son tour le plus ancien vampire de cette terre jusqu'à la mort définitive de ce dernier.

Après cela, Fallen ne sera plus le même. Comme si plusieurs démons s'affrontaient en lui, comme si une terrible fièvre le rongerait. Il aura du mal à se déplacer seul...

Fallen est devenu extrêmement faible après avoir bu le sang de Morianesti contenant l'horcruxe de Deventhra.

Il pourra expliquer aux PJ qu'il a sacrifié sa cousine pour accéder à la vie éternelle qui l'obsédait plus que tout. C'est Morianesti qui a fait de lui un vampire grâce à ce service. Mais très vite, les choses ont mal tourné pour lui, Gellert Grindelwald a eu peur de Fallen et l'a donc vidé de sa substance grâce aux orbes.

Fallen a décidé de s'attaquer à Morianesti en gage de repentance et pour ne pas que ce vampire puisse enfin sortir des frontières magiques que la communauté des sorciers lui a dressée. Il savait qu'il ne pourrait supporter autant de magie noire, mais ça valait le coup.

Ambrosia McLean... a suivi les PJ dans leur fouille du château sous la forme d'une souris blanche rondelette. Elle interviendra à votre guise pour essayer d'aider les PJ à un moment où à un autre, ainsi que pour attaquer Morianesti pendant qu'il tente d'absorber l'horcruxe, mais celui-ci se défendant lui portera un coup mortel... Son merveilleux destin a croisé celui du plus ancien vampire existant.

Les PJ devront retourner au carrosse pour rentrer à Durmstrang avant que le train pour Poudlard ne s'en aille. Vous pouvez aisément étendre leur séjour au château du comte sur plusieurs jours, voire semaines.

Les PJ devront décider de ce qu'ils vont faire concernant Fallen. Le directeur de Durmstrang est

## *Épilogue*

---

au courant de sa présence en Bulgarie, car il a été prévenu par le ministère britannique de la magie. Mais son état paraît louche. Il est possible qu'ils décident de l'envoyer à Nurmengard, la prison des sorciers d'Europe de l'est...

**Rendez-vous très bientôt pour le dernier scénario de la campagne Intrigues à poudlard.**