

LE COMLOT DES SUIVEURS

INTRODUCTION.....	2
La fugue.....	2
La maison abandonnée.....	2
Les trois Poisons.....	3
Les Préparatifs.....	3
1er TRIMESTRE.....	4
Comme la peste.....	4
Les Cours.....	4
Duel.....	4
Potions.....	4
Journaux.....	4
Halloween.....	5
2ème TRIMESTRE.....	5
Dans les couloirs.....	5
En retenue.....	5
Une lettre.....	6
Rendez-vous.....	6
Destitutions.....	7
Nouveau directeur.....	7
DCFM.....	7
Trappe secrète.....	7
3ème TRIMESTRE.....	8
Gryffondor vs Poufsouffle.....	8
Cours de Métamorphose.....	8
Des nouvelles des frères et sœurs Osbourne.....	9
Des Scolopendres.....	9
Stacy Pignoise.....	9
Trois Lilian Vodbergs ?.....	9
Les Egouts.....	9
Le Bal.....	10
Le Manoir des Forsake.....	11
FIN.....	12
RECHERCHES COMPLEMENTAIRES.....	12
Famille Osbourne.....	12
Famille Forsake.....	12
Sylver Mc Stern.....	12

Ce scénario est la suite de l'Orbe du Déchu, il se déroule en deuxième année à Poudlard en 1947-1948. Il a été créé pour être joué par deux à quatre PJ, trois étant le nombre idéal de joueurs.

Fallen s'est enfuit (de prison s'il a été arrêté). Il s'avère être bel et bien un vampire et les mesures d'emprisonnement habituelles se sont avérées inefficaces. Il ère actuellement dans la région, nul ne connaît son but.

Les PJ peuvent toujours utiliser le tableau avaleur grâce au mot de passe « Ars nunc Res »

Nouvelle règle : Quand les PJ sont dans une situation d'infraction (ils rôdent la nuit dans les couloirs etc.), décidez du nombre d'heures de leur incursion et lancez un jet de Chance par deux heures. Si le jet est manqué, lancez 1D4, 1 = ils croisent d'autres élèves qui rôdent la nuit, 2 = le concierge ou le gardien (en extérieur) passe par là, de 3 = un fantôme croise leurs pas et 4 = c'est un professeur. Mettez en scène la rencontre en les obligeant à se cacher et à dissimuler leurs actions, il serait mal venu (sauf échec critique en Chance) de les mettre d'office nez à nez avec un professeur qui risquerait fort de les coller ou pire !

INTRODUCTION

La fugue

Nos trois PJ veulent se voir au cours des vacances, mais il en est hors de question pour leurs parents, car ils sont en danger si Fallen les retrouve. Ils décident donc d'organiser un Rendez-vous nocturne à l'insu de leurs parents, dans la forêt des hulottes, non-loin de chez l'un d'eux.

La maison abandonnée

Au cœur de la forêt, ils découvrent une bicoque abandonnée, envahie par des plantes et cerclée d'arbrisseaux (il s'agit de jusquiames, de belladones et d'hamamélis). De l'extérieur, elle a l'air peuplée uniquement d'araignées et d'insectes en tous genres. Elle est dans un état épouvantable, idéal pour les émotions fortes...

Il s'agit en fait d'un sortilège repousse-moldu. L'intérieur de la maison est meublé et habité. Quoi que singulièrement entretenu.

La maison est assez grande, haute d'un étage + le rez-de-chaussée, pourvue d'un grenier.

[Musique : 01 Doll House 1 Innocence – Kenji Kawai]

L'entrée est un couloir étroit orné de portraits grimaçants, finissant sur une porte couverte d'une dizaine d'yeux fermés.

Le grand séjour est semblable à une chambre d'enfants, poupées et jouets étranges jonchent le sol, un jet en jeux sorciers permettra d'identifier qu'il s'agit d'objets de cultes vaudous, qui peuvent servir à lancer des malédictions. Un grand escalier en trois parties donne accès aux chambres. La décoration est faite de rideaux aux couleurs criardes remplis de Doxies, les peluches aussi en contiennent. Les murs sont sombres et un portrait au mur fixe les intrus avec des yeux écarquillés.

Ce portrait sous-titré Mareva Osbourne, mère de Ivy Osbourne (Sorcière ayant servi Lord Grindewald et actuellement en prison). Le portrait est muet. Mareva est morte pendue par des moldus il y a quinze ans, elle avait sombré dans une folie profonde, nul ne sait pourquoi.

Doxy : Animal d'apparence humaine minuscule, ressemble aux fées, d'où l'appellation fée mordeuse.
Points de vie : 1d3
morsure : 25%
Dégâts : 1D3 (- 1 si vêtements épais)
Poison : 1pt de dégât par tour pendant 1D4 tours

Dans le grenier, une bibliothèque poussiéreuse contient une panoplie de livres de magie noire et un parchemin sur lequel est tracé un arbre généalogique de la famille Osbourne (Ivy est la dernière descendante de la famille, elle n'a pas eu d'enfant).

Dans un placard de la cuisine, se trouve un vieux pot de doxycide. Ce pot se présente comme une grosse salière et permet de tuer les Doxys en les aspergeant à une trentaine de centimètres. Il faut environ deux minutes avant qu'ils ne mordent plus par réflexe.

Les trois Poisons

Quand les PJ vont revenir dans le séjour, par le haut de l'escalier, trois enfants d'à peu près leur âge vont les encercler en empruntant chacun une des trois rampes de l'escalier (si les PJ en venaient à ne pas repasser par l'escalier, s'arranger pour les acculer). La plus petite (Hamamélis, 11 ans) possède de grands yeux verts et un regard d'une absolue gentillesse. Le plus grand (Jusquiam, 12 ans) est maigrelet, les cheveux courts mais en bataille, le regard implacable, curieusement sévère pour un enfant de 12 ans. La dernière (Belladone, 13 ans) arbore un grand sourire machiavélique et ses yeux sombres semblent flamboyer sous ses cheveux longs indomptables d'un noir de jais. Les deux filles portent de vieilles robes de sorcières noires dont la chute est élégamment décomposée et Jusquiam une longue cape et un pourpoint noir désuet.

Belladone leur demande de façon quelque peu agressive qui ils sont et ce qu'ils sont venus faire ici. Dès qu'ils sauront que les PJ sont étudiants à Poudlard, ils vont échanger des regards surpris, puis complices juste avant de les attaquer...

[Musique : 02 Ashura Jittaika – Yoko Kanno]

Le but de ces trois enfants adoptifs d'Ivy Osbourne, est de lancer un sortilège de « Cafardage », sort qui permet de suivre quelqu'un à la trace : les cafards sont attirés par lui, il suffit de les suivre. L'effet secondaire, est que la cible dégage une

odeur nauséabonde. Ainsi, ils pourront trouver Poudlard.

Si les trois antagonistes sont mis en difficulté, ils s'enfuient avec une agilité étonnante.

Si les PJ sont mis en difficulté, le professeur Liedes, (chargé secrètement de leur protection) interviendra, mais les trois garnements s'enfuient dès qu'ils le sentiront venir, ils ne se rencontreront pas. Dans ce cas, les PJ se verront passer un savon mémorable par leurs parents.

Les Préparatifs

Les PJ vont faire leurs courses dans le quartier des girouettes avant d'aller à la voie 7 $\frac{2}{3}$ d'Edimbourg (pour les écossais) en direction de Poudlard. A l'arrivée, les directeurs de chaque maison (Albus Dumbledore pour Gryffondor, Matthew Kransen pour Serpentard, Whilelmina Rachnis pour Poufsouffle et Aurora Dawn pour Serdaigle) viennent accueillir les deuxièmes années et les fait monter dans des calèches sans cocher ni cheval dans lesquelles ils font le tour du lac afin de précéder les première année. La cérémonie de bienvenue se présente comme l'année dernière, sauf que de voir les nouveaux passer le test du choixpeau est plutôt agréable. Liedes est finalement resté professeur de défense contre les forces du mal (sur injonction du directeur Armando Dippet).

1er TRIMESTRE

Comme la peste

Les PJ et particulièrement α sont fuis par leurs camarades. On raconte dans leur dos :

- Il paraît qu'elle boit du sang
- Ils ont trahis le directeur
- J'ai entendu dire que son père était Roumain
- β est le/la petit(e) fils/fille de Grindewald !
- Et ses amis aussi, tu crois que ce sont des vampires ?

Seul Gilliam Forsake, élève à Gryffondor ne les fuit pas (**Gilliam tombera amoureux/amoureuse de β , il faudra donc lui attribuer le sexe opposé à celui du personnage**).

Les Cours

Duel

Le cour d'Aurora Dawn commence à partir du programme des 2ème années. Les règles de duel magique sont un peu particulières : le jet de duel magique permet de déterminer lequel des duellistes a l'avantage sur l'autre. Il faut se livrer au calcul suivant : total en duel magique moins résultat aux dés, le résultat le plus grand, peut lancer un des sortilèges qu'il connaît en fonction cette fois-ci du total de la discipline concernée. Il faut donc deux jets de dés au premier tour. Ceci permet de déterminer un tour de jeu. Quand un tour complet est passé, un duelliste peut tenter d'améliorer son initiative en refaisant un jet de duel. En cas d'attaque non magique, le combattant agit après les sorts. En cas de

surprise, ou si la cible ne compte pas se défendre, le jet de duel est inutile. On ne peut parer ni esquiver un sort que par un sort prévu à cet effet (déviation ou annulation par ex.)

Durant ce cours, les personnages pourront se porter volontaire, afin de tenter de briller. Les actions réussies en cours apporteront de l'XP.

Potions

Le professeur Matthew Kransen, dans sa froideur habituelle, apprend à ses élèves comment concocter une potion de pétrification. Il n'est pas évident d'en faire boire à quelqu'un, mais les effets sont terriblement efficaces. Les élèves ratant leur jet de potion doivent faire un compte rendu sur les potions de grands pouvoirs, à rendre dans 15 jours.

Le livre des potions de grands pouvoirs a disparu de la bibliothèque et les registres n'indiquent pas sa sortie... C'est Belladone qui l'a volé.

Journaux

JEUDI 25 NOVEMBRE 1947

Avant-hier, la police sorcière a procédé à une perquisition chez l'adjoint au ministre de la magie : Yann Garret Slown. La police déclare avoir reçu des informations anonymes qui faisaient peser un fort soupçon sur cette personne quant à son implication dans la guerre contre Grindewald. Après de longues fouilles, un objet rare, un orbe conçu par magie noire a été découvert dans un endroit bien scellé. Rappelons, que le 14 août 1941, suite à une effraction au département des mystères, un orbe de ce type a été volé. Millicent Bagnold, actuel ministre de la magie a

déclaré être très surpris, qu'il avait une confiance absolue en son adjoint et qu'il exigeait un procès dans les règles et non à l'emporte-pièce.

Wizam Fenrod

LA GAZETTE DU SORCIER

MARDI 30 NOVEMBRE 1947

A l'issue du procès de Yann Garret Slown, ancien adjoint au ministre de la magie, la sentence a été univoque : 25 ans d'emprisonnement pour effraction, vol de matériel top secret, mensonge au ministère et pacte avec l'ennemi. Sylver mc Stern prend la relève au poste d'adjoint du ministre.

Ziggie Fullstaff

LA GAZETTE DU SORCIER

Halloween

Lors du banquet d'halloween, personne ne s'assoit à côté des PJ. De la table Gryffondor, β perçoit un regard insistant vers il/elle, à chaque fois qu'il/elle y dirige le sien, le/la jeune garçon/fille qui le/la dévisage détourne le regard. Si il/elle vient lui parler, il/elle devient écarlate, et s'enfuit.

2ème TRIMESTRE

Dans les couloirs...

Un matin, près du dortoir de Serpentard, en allant en cours, δ aperçoit dans l'ombre d'un couloir, une silhouette qui semble étendue sur le sol. Une élève, Stacy Pignoise est assommée dans un couloir, nue. Le PJ doit tenter un jet de Volonté (Pouvoir). S'il rate son jet, il ne résiste pas à la tentation de crier, ce qui alerte les élèves à l'entour qui, quand ils voient le corps étendu, pensent que c'est l'ami d' α qui l'a tué.

δ va être emmené chez le directeur. Armando Dippet l'enverra en retenue avec Finch Smalley, le concierge. Si le PJ parviens à éviter le RV chez le directeur, multipliez les rondes de surveillance durant les excursions nocturnes afin de piéger au moins un des PJ.

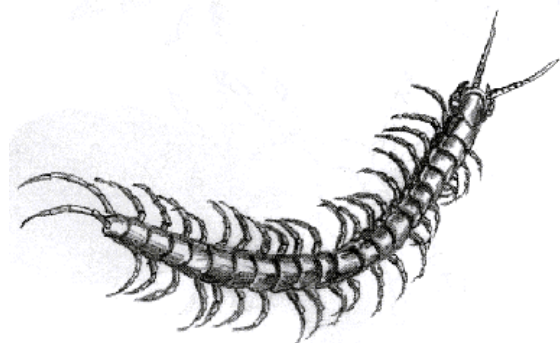
En retenue

[Musique : 03 Dungeon - Innocence]

Finch Smalley, le concierge est narcoleptique. Il est donc aisé de se soustraire à sa vigilance. En passant devant le bureau du Pr. Kransen, δ verra une petite silhouette encapuchonnée sortir discrètement et se mettre à courir dès qu'elle le voit.

S'il lui court après, il sentira un coup sur sa nuque (lancez les dés pour faire croire à un vrai jet) et s'évanouira, la dernière chose qu'il voit est une sorte de ver à pattes qui ondule devant lui. En se réveillant à l'infirmerie, il découvrira des petites plaies sur ses membres (le ver est en fait un scolopendre qui l'a attaqué pendant son

évanouissement). Il peut demander à l'infirmière Tabatha Winslow de quoi il s'agit, ou faire des recherches à la bibliothèque. De plus, on lui a volé ses vêtements et sa robe de sorcier. Il est étonnant de trouver de telles bestioles en Ecosse, mais les pouvoirs des 3 garnements ne ressemblent pas à ceux que l'on apprend à Poudlard...



Si les PJ cherchent ce qui a été dérobé dans le placard du pr. Kransen, ils découvriront, en comparant avec le cahier de notes se trouvant dans le bureau du professeur, les ingrédients suivants : chrysopes, sangsues, poudre de corne de bicornes, polygonum, sisymbre, peau de serpent d'arbre (ceci prendra 5 heures environ). En fouillant dans la bibliothèque du professeur Kransen, ils pourront trouver le livre des potions de grands pouvoirs (Il en possède un exemplaire).

Les ingrédients sus-cités n'apparaissent ensemble que dans un potion bien particulière appelée le Polynectar :

Polynectar

Ingrédients : chrysopes cuits pendant 21 jours, sangsues, poudre de corne de bicornes, polygonum, sisymbre cueilli à la pleine lune, peau de serpent d'arbre, un morceau de celui dont on veut prendre l'apparence.

"poly" signifie plusieurs, beaucoup + nectar

Effet : prendre l'apparence de quelqu'un d'autre. Son effet dure une heure, mais on peut en reprendre sans cesse. La transformation est néanmoins assez douloureuse.

Cette potion n'est faite que pour la transformation humaine.

Une lettre

[Musique 04 Memory – Yoko kanno]

β reçoit une lettre parfumée, quand il/elle l'ouvre, une douce musique s'en échappe...

« β ... je t'attends ce soir au grand balcon, j'espère que tu viendras. »

Cette douce lettre anonyme est une lettre d'amour envoyée par Gilliam Forsake (3ème année, Gryffondor).

Rendez-vousuuuuuus

Gilliam est réservé(e). Il/elle dit qu'il/elle n'a pas peur de β et de ses amis, **ce n'est pas parce qu'on a un père mauvais qu'on l'est forcément nous aussi**. Il/elle aime contempler le lac, depuis le grand balcon, les reflets argentés de la lune...

Au bout d'un moment, il/elle va sortir un rappel-tout rouge de sa poche et va s'excuser de devoir partir aussi vite. Il/elle va oublier une petite boule dorée (un vif d'or) sur le balcon.

Après le rendez-vous, β ne verra plus Gilliam (il/elle s'entraîne pour le match de quidditch imminent).

Destitutions

Un journaliste de la gazette du sorcier, Ignam Solest vient interviewer δ. Il va lui poser des questions quant à son agression (prendre en note les réponses). Le lendemain, dans le journal, ses propos ont été complètement transformés. Du coup, « Poudlard n'est vraiment pas un lieu sûr pour des élèves de mon âge » l'article rappelle aussi que l'an dernier, l'école avait été subitement attaquée par des vampires ! « Qui donc veille sur nos enfants ! »

Nouveau directeur

Une réunion est organisée dans la grande salle, personne ne sait quel en est le motif si soudain. Ernest Shrimpton se présente en tant que nouveau directeur de l'école. Ce sorcier chauve d'une soixantaine d'années, au visage sec, laissant paraître occasionnellement des bribes de sourire entend sécuriser Poudlard, trop longtemps négligée sur ce plan indispensable. Il interdit en premier lieu le club de duel, prétextant qu'il émule le goût du risque chez nos chers élèves, ensuite, il élabore un plan d'inspection des cours, afin de rendre compte au ministère de la qualité de l'enseignement.

DCFM

Durant un cours du pr. Liedes, Un élève va lui poser une question impertinente, ce à quoi le professeur va répondre par un regard terrifiant, qui va faire tenter un jet de VOL aux PJ pour garder leur sang-froid. Le directeur accompagné de deux sorciers entre sans frapper. Liedes le leur fait remarquer en regardant d'un œil noir Ernest Shrimpton. « Ces messieurs sont du ministère de la magie ! Je les ai contacté

car j'ai découvert dans vos dossiers que vous étiez un vampire ! Nous ne pouvons tolérer cela dans l'établissement ! La sécurité avant tout (phrase tiroir) ! » Le professeur Liedes, consterné sort de la salle après avoir déclaré mollement que le cours était finit. Les élèves n'auront plus cours de défense contre les forces du mal jusqu'à la fin de l'année. Prétexte : Nous cherchons activement une personne fiable pour occuper ce poste d'une haute responsabilité, La sécurité avant toute chose !

Dumbledore va intervenir pour protester, mais en vain. Il pense que le nouveau directeur est un extrémiste qui veut empêcher les élèves de Poudlard d'apprendre à se défendre pour on ne sait quelle raison.

Trappe secrète

Dans le couloir aux scolopendres, là où δ a été assommé, les PJ peuvent se rendre compte que des scolopendres s'enfoncent dans les interstices sous une grande dalle gravée de trois mots : Hyoscyamus, Atropa et Virginiana (Henbane, Night shade, witch Hazel) ce sont les noms latins incomplets de Jusquiame, Belladone et Hamamélis ; vous pouvez préférer « Fève de porc, Belle dame et noisetier de la sorcière » qui permettent davantage de comprendre par déduction. Les PJ peuvent le découvrir en effectuant des recherches à la bibliothèque. Pour ouvrir la trappe, il faut concocter une mixture de ces trois plantes et la verser dessus. La Belladone se trouve en montagne, l'Hamamélis en forêt et la Jusquiame dans les décombres. On peut bien sur trouver tout cela dans le placard du bureau du pr. Kransen, mais après les effractions récentes, la surveillance y est double.

3ème TRIMESTRE

Gryffondor vs Poufsouffle

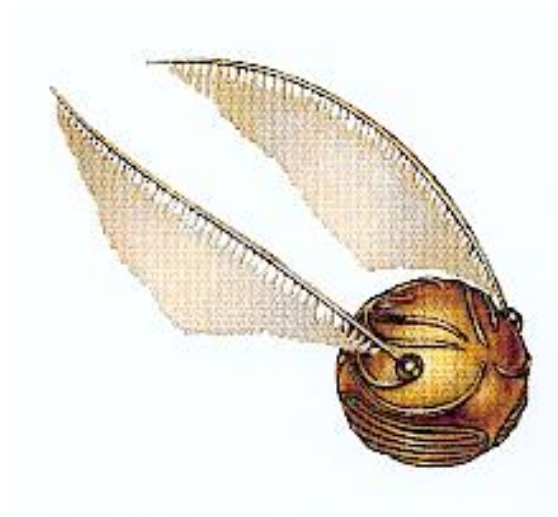
[Musique 05 The Quidditch Match – HP3]

Un match de quidditch se tient en ce début d'avril. Gilliam Forsake est attrapeur de Gryffondor. Une commentatrice : Sylphe O' Jenkins

« Poufsouffle commence fort la partie en attrapant le souaffle, Maggie Meredith fonce, passe à Lilian Vodberg, mais le souaffle est récupéré par Legolas Hammil... qui se dirige à une vitesse fulgurante vers les buts, il pique vers le sol... mais oh, non, c'était une diversion, il a passé le souaffle à Mark Thinwall... et c'est le buuuut ! Gryffondor marque 10 points ! »

le score monte rapidement en faveur des Gryffondor, quand les attrapeurs repèrent le vif d'or, ils se lancent à sa poursuite et après une course effrénée, Gilliam brandit le vif d'or, porté(e) par les acclamations du public.

β voit Gilliam sortir des vestiaires, accueilli par une dizaine de supporter/trices tous/toutes plus crétins/nunuches les un(e)s que les autres. Il/elle reste discuter, mais semble agacé(e)...



Cours de Métamorphose

A la place du professeur Dumbledore se tient une femme au visage émacié, des petites lunettes en demi-lune tiennent en équilibre sur la bosse de son nez. Le professeur Dumbledore a été démis de sa fonction après qu'un élève a dénoncé ses accès de violence (l'élève en question se trouve être un Serpentard du nom de Galford Trojan, en quatrième année). En attendant, je suis ici pour redresser le cap de cette école qui se délabre quant à sa pédagogie. Vous allez donc apprendre par cœur le chapitre des Métamorphoses utilitaires (30 pages) pour le prochain cours. Un élève lui demandera son nom, ce à quoi elle répondra : Surina Wildowen sans lever les yeux... s'ensuit le cours de métamorphose le plus ennuyeux jamais vécu.

Si les PJ interrogent Galford Trojan, celui-ci jouera sur la réputation des PJ et en viendra même à crier qu'ils l'agressent.

Des nouvelles des frères et sœurs Osbourne

Des Scolopendres

Un soir, en rentrant au dortoir, les PJ trouvent dans leur chambre une quantité grouillante de scolopendres.

Stacy Pignoise

Stacy Pignoise, la première victime a repris connaissance. Elle se rappelle avoir senti avant d'être agressée, une forte odeur végétale, puis un grand bruit (elle saurait reconnaître les ingrédients : Jusquiame, Belladone et Hamamélis en les lui faisant sentir).

Trois Lilian Vodbergs ?

Lors d'un cours de duel d'Aurora Dawn, Lilian Vodberg, Poufsouffle, impressionne tout le monde en utilisant des sorts de troisième année : « stupéfix » et « déviation ». Il va proposer à l'un des PJ de l'affronter, le combat, extrêmement violent va se terminer quand Lilian va s'enfuir en utilisant un sortilège de « Volucris », sort de 4ème année. Si les PJ le poursuivent, ils vont le voir tourner dans un couloir au bout à droite à la sortie de la salle de duel, mais alors qu'ils vont le poursuivre dans cette direction, ils vont le voir venir dans leur direction par le couloir de gauche (il s'agit en fait d'un double*...), en s'enfuyant, il va les entraîner vers le cachot de Serpentard, où ils vont perdre sa trace, jusqu'à ce qu'il apparaisse derrière eux... s'ils parviennent à tenir la distance, ils vont finir par se retrouver dans un embranchement, avec

trois Lilian Vodberg, un dans chaque couloir... à ce moment là, si les PJ ne fuient pas, ils seront désavantagés de -20% au combat durant le premier tour, par la surprise de voir trois Lilian Vodberg.

S'ils parviennent à en rattraper un, ils pourront engager un combat contre lui.

*Le vrai Lilian Vodberg a été kidnappé par les Osbourne. Ils ont préparé un polynectar et l'ont essayé sur eux-même. Ainsi, ils ont arpenté sans difficulté Poudlard. Si les PJ parviennent à maîtriser l'un d'eux, il finira par reprendre son apparence d'origine, mais il sera impossible de lui faire parler de ses frères et sœurs, ni de leurs projets (ils comptent utiliser le polynectar pour intervertir leur mère en prison avec un élève de Poudlard : Lilian Vodberg).

Les Égouts

[Musique 06 Lain bootleg track n°31]

D'architecture gothique, les égouts de Poudlard sont un véritable labyrinthe. Des traces de sang coagulé se dirigent vers la gauche. Il faut réussir un jet d'orientation/pistage si l'on veut retrouver la piste, après que celle-ci traverse le ruisseau (Les PJ ont pied) un échec leur vaudra de se perdre 1D4 heures, auquel cas, ils risquent de rencontrer 1D3 Kobolds parvenus dans les égouts depuis la rivière, dans la montagne. Ils cherchent un moyen d'entrer dans Poudlard (la trappe est scellé pour les créatures magiques)

Kobolds :

Êtres de petite taille présentant des caractéristiques humaines et animales. Ils sont très attirés par la chair fraîche et sont d'une hargne effrayante (pour des enfants). Ceux-ci viennent de tribus des montagnes et sont relativement sauvages.



Caractéristiques

FOR 2D6 **CON** 5D6
DEX 3D6 **TAI** 1D3+2
INT 3D6 **POU** 2D6+6
Vie : 10-11 **Déplacement** : 9

Magie : 13 en moyenne

Bonus aux dégâts : n/a

Perte de SAN : 0/1D3

Sorts : Peur (jet de volonté)

Armes : Griffes 30%, 1D2
 Morsure 40%, 1D3

Armure : 9 points

Compétences

Discrétion 50%, Se Cacher 75%

Au bout d'une demi heure de marche, ils vont arriver dans une salle où l'eau ne parvient pas. Là, un vieux chaudron fume encore. Dans un coin, Lilian Vodberg est allongé, sans connaissance. Ses deux jambes, au vu de l'angle qu'elles forment et de la plaie pansée, ont été cassées (pour l'empêcher de s'enfuir, du coup, il ne pourra plus jouer au quidditch, car les fractures sont profondes, c'est l'occasion

pour un PJ doué en quidditch de prendre la relève).

Belladone est cachée dans une cheminée au plafond, Hamamélis a utilisé le sort de « Caméléon » pour se fondre dans le décor. Et Jusquiam est caché dans l'eau, il utilise un sort de « têténulle » pour respirer sous l'eau. Hamamélis sera la première à apparaître comme si elle sortait du mur. Elle va tenter de charmer les PJ pour déjouer leur méfiance. Au moindre signe d'agressivité, les autres sortent de leurs cachettes pour les attaquer.

[Musique 07 Doll house 2 - Innocence]

Si les PJ sont en difficulté, Mircéa Liedes va apparaître et les faire fuir sans même combattre.

Si les PJ dominent le combat, Leurs assaillants vont s'enfuir (Belladone prendrait son frère ou sa sœur par la main et s'envolerait par la cheminée ; Jusquiam chargerait au travers des PJ avec une vitesse fulgurante en prenant ses sœurs dans ses bras.

Les PJ peuvent, avant que les hostilités ne soient déclarées, tenter de parlementer. La difficulté est plus grande, mais le bénéfice n'en sera que meilleur s'ils parviennent à s'en sortir de cette manière.

Le Bal

[Musique 08 valse du château ambulant]

Pour le bal de l'école, Gilliam Forsake invite β en tant que cavalier/cavalière. Après avoir discuté et dansé, il/elle lui propose une ballade en barque sur le lac. Il/elle fera en sorte que les autres PJ sachent où ils vont. La barque est un portauloin qui fait transplaner quiconque entre dedans, dans le manoir des Forsake.

Le Manoir des Forsake

[Musique 09 Pearl Dance Song - Castlevania]

Le portauloin amène directement dans une grande salle circulaire, dont les murs sont couverts de bibliothèques et de trophées divers et variés. Les couleurs dominantes sont le vert émeraude et le pourpre, quoi que sombres, car l'ensemble est éclairé par des candélabres. Magyar Forsake, père de Gilliam, entre dans la pièce dès que α transplane, ou dès que les PJ tentent d'ouvrir l'unique et lourde porte de la salle. Celui-ci faisant preuve de courtoisie et d'ironie à l'égard de ses « invités » est honoré de tant d'élégance, et de ponctualité. Il subodore que ses invités brûlent de savoir pourquoi il les a invité et leur rétorque qu'il n'y a rien qui compte autant aux yeux d'un père que son fils (ou sa fille). Il/elle est une clef pour les négociations qui se présenteraient autrement désavantageuses. Un courrier et... -il coupe à α une mèche de cheveux...ceci ! ...devraient suffire. Gilliam, n'est pas fier (fière) de lui (d'elle). Progressivement, la colère monte. Magyar propose aux PJ de bien vouloir les suivre. Il les mène dans trois chambres, élégamment décorées. Aux fenêtres et aux portes scellées magiquement. Le crochetage fonctionne néanmoins si un jet de serrurerie est réussi (les sorciers qui ne fréquentent pas les moldus ont tendance à oublier ce genre de choses). Du bruit semble provenir de l'étage inférieur, il serait plus sûr d'emprunter l'escalier qui monte, même si cela mène à un cul de sac. En haut de l'escalier, apparaît Gilliam avec une lanterne qui leur fait signe de ne pas faire de bruit. Un jet de Volonté (Pouvoir) pour empêcher de pousser une exclamation qui pourrait les trahir. Puis il/elle leur fait signe de les suivre. Ils arpentent un long couloir, montent une échelle et parviennent sur le toit du Manoir (Les PJ peuvent croire qu'il les a emmené droit dans un cul

de sac). Mais une grande silhouette noire atterrit à côté d'eux.

[Musique 10 Aqua – Yoko Kanno]

Il s'agit de Fallen, qui a pris une apparence semblable à un gros oiseau décharné, plus proche de la chauve souris...

Gilliam les encourage à monter sur son dos. La créature les dépose à Pré-au-lard, où elle chuchote avec tendresse à α son nom avant de s'envoler à nouveau. α reconnaîtra son père, Fallen.

FIN

N'oubliez pas le tournoi des quatre maisons : lancez 5 D100, additionnez le résultat, c'est la base de chaque maison, puis, ajoutez ou déduisez les points des PJ pour connaître quelle maison l'emporte.

[Musique 11 Brothers FMA]

RECHERCHES COMPLEMENTAIRES

Famille Osbourne

Mercredi 16 Juin 1947

Ivy Osbourne, sorcière ayant servi Grindewald a été arrêtée il y a trois jours par deux Aurors. Elle a déclaré n'avoir aucun remords et qu' « aucun sorcier n'est plus grand que Grindewald » A l'issue de son procès elle a été condamnée à la réclusion à perpétuité.

The Scottish Wizard

Lundi 13 Mars 1942

Trois enfants se sont échappés de l'orphelinat moldu de Cramberry road. D'après les témoignages, les enfants âgés de 8, 7 et 6 ans auraient utilisé la magie.

Le Ricaneur

Archives Poudlard

Ivy Osbourne a été élève à Serpentard de 1924 à 1928, année à laquelle elle a été expulsée.

Archives Poudlard

Dans le registre des entrées, trois enfants ont manqué à l'appel depuis trois ans : Jusquiam X en 1946, Hamamélis X en 1947 et Belladone X en 1945

Dans le bureau du nouveau directeur dont le mot de passe est « La sécurité avant tout » des plaintes de parents d'élèves ont été déposées, des dortoirs ont été fouillés et vêtements et accessoires ont disparu.

Famille Forsake

Mardi 15 Juin 1947

Magyar Forsake a témoigné contre Ivy Osbourne. Le responsable du département des mystères qui avait été diffamé dans une affaire d'espionnage a tenu à faire sa déclaration devant le tribunal et les journaux.

La gazette du sorcier

Sylver Mc Stern

Les archives de Poudlard mentionnent qu'un Sylver Mc Stern a été élève de 1918 à 1925, il a décroché une mention. C'était exactement la même année que Fallen.