

ANNEXES

La liste des indices	3
Brève description des indices	4
Les articles de la gazette du sorcier	4
la bibliothèque de Poudlard	12
Les indices de la chambre des mémoires	13
COUP D'ÉCLAT AU MINISTÈRE !	14
Le 26 août 1949, Londres	14
RÉVÉLATION SURPRENANTE SUR L'INCUPLATION DE MISTER MC STERN !	15
Le 08 février 1950	15
Le récit de Benoît Oursillade	16
Les révélations de Benoît Oursillade	16
Le récit du vagabond ténébreux	17
La momie	18
SILVÈRE CARNÉDORIS	20
Le récit de Serdaigle :	21
Le récit de Poufsouffle	21
Le récit de Gryffondor	22
Le récit de Serpentard	23
Le récit de Nicolas Flamel	23
Qu'est-ce qu'une liche ?	25
Les pouvoirs de la liche	26
<i>Le phylactère d'une liche</i>	28
<i>Tytus Monilimbus : le créateur des retourneurs de temps</i>	29
NEGRUM PESTI :	30
CADAVRI AMBULATI	31
LA MYSTÉRIEUSE PESTE NOIRE	32
Les kobolds	33
UN ATTRAPEUR HORS PAIR	34
ACTIONS D'ÉCLAT !	35
LE PLUS FIDÈLE CONSEILLER DU MINISTRE	36
LE PASSE OMBRE	37
<i>Lierre-sangsue</i>	38
La liche Deventhra	39
FÉTIDIMENTA	41
NUAGE MORTEL	42
Le malheur de Natasha Beauty	43
Le calvaire de Hans Grigou	43
Les souffrances de Charles Modzilla	43
La chute de Ragnard	44
Les déboires d'Annabella Dust	44
La mort de Francis Houx	45
<i>Papillus vitalus</i>	46
<i>Sepultura melodijs</i>	47

<i>Ivumbrae incarceratum</i>	48
<i>Les sortilèges efficaces contre le Uvisediment</i>	49
GRIGNOTICUS	50
<i>Corbeaudryche</i>	51
<i>Pluie de myosotis</i>	52
Secretum maestro	53
LA SINISTRE FAMILLE DES CARNÉDORIS	54
<i>Le récit d'Egregon</i>	55
<i>la vie de Cagliostro</i>	56

La liste des indices

Afin de faciliter le travail du MJ, la liste exhaustive des indices se trouve ci-dessous. D'un simple coup d'œil vous pourrez ainsi avoir le nom de l'Annexe, son support et le numéro de l'Annexe qui lui correspond :

- *coup d'éclat au ministère ! (la gazette des sorciers du 26 août 1949. **Annexe 1**)
- * Révélations surprenantes sur l'arrestation de mister Mc Stern ! (gazette des sorciers du 8 février 1950. **Annexe 2**)
- *le tableau de Benoît Oursillade (hall d'entrée de la chambre des mémoires. **Annexe 3**)
- *les révélations de Benoît Oursillade (hall d'entrée de la chambre des mémoires. **Annexe 3 bis**)
- *le récit du vagabond ténébreux (bibliothèque de la chambre des mémoires. **Annexe 4**)
- *les momies (livre tombes et artefacts tome 2 (1636). **Annexe 5**)
- *le témoignage de Jarus Dandinus (parchemin égaré de la bibliothèque de Poudlard (1111). **Annexe 6**)
- *l'histoire de Silvenère Carnéadoris (livre histoire des grands sorciers du moyen âge tome 1 (1741). **Annexe 7**)
- *le récit de Serdaigle (tableau dans le bureau du directeur de Poudlard. **Annexe 8**)
- *le récit de Poufsouffle (tableau dans le bureau du directeur de Poudlard. **Annexe 9**)
- *le récit de Gryffondor (tableau dans le bureau du directeur de Poudlard. **Annexe 10**)
- *le récit de Serpentard (tableau dans le bureau du directeur de Poudlard. **Annexe 11**)
- *le récit de Nicolas Flamel (conversation avec le professeur Nicolas flamel. **Annexe 12**)
- *qu'est-ce qu'une liche ? (livre les sorciers qui ont dégénéré (8^{ème} siècle de notre ère). **Annexe 13**)
- *les pouvoirs de la liche (extrait du recueil encyclopédique sur les abominations (1773). **Annexe 14**)
- *le phylactère d'une liche (tombes et artefacts tome 1 (1617). **Annexe 15**)
- *Tytus Monilerbus (livre légende des grands mages oubliés (1121). **Annexe 16**)
- *Negrum pesti (livre le recueil de la magie d'hécatombe. **Annexe 17**)
- *Cadavri ambulati (livre le maleus maleficarum. **Annexe 18**)
- *la mystérieuse peste noire (extrait du manuscrit des épidémies magiques. **Annexe 19**)
- *les kobolds (livre guide des créatures malingres. **Annexe 20**)
- *un attrapeur hors pair (la gazette des sorciers du 18 mai 1924. **Annexe 21**)
- *actions d'éclat (la gazette des sorciers du 11 décembre 1946. **Annexe 22**)
- *le plus fidèle conseiller du ministre (la gazette des sorciers du 3 avril 1947. **Annexe 23**)
- *le passe ombre (livre grimoire des arpenteurs. **Annexe 24**)
- *lierre sangsue (grimoire des maléfices parasitaires. **Annexe 25**)
- *fétidimenta (livre sorts des duels magiques rapides et efficaces. **Annexe 28**)
- *la liche Deventhra (histoire des grands sorciers du moyen âge tome 2 (1825). **Annexe 26**)
- *le parchemin du vagabond ténébreux (parchemin trouvé dans la bibliothèque de la chambre des mémoires. **Annexe 27**)
- *nuage mortel (le manuel d'hécatombe. **Annexe 29**)
- *le malheur de Natasha Beauty (flocon de pensine dans la chambre des mémoires. **Annexe 30**)
- *le calvaire de Hans Grigou (flacon de pensine dans la chambre des mémoires. **Annexe 31**)
- *les souffrances de Charles Modzilla (flacon de pensine dans la chambre des mémoires. **Annexe 32**)
- *la chute de Ragnard (flacon de pensine dans la chambre des mémoires. **Annexe 33**)
- *les déboires d'Annabella Dust (flacon de pensine dans la chambre des mémoires. **Annexe 34**)
- *la mort de Francis Houx (flacon de pensine dans la chambre des mémoires. **Annexe 35**)
- *papillus vitalus (grimoire « les petits maléfices qui viennent à bout des grands tomme 3». **Annexe 36**)
- *sepultura melodius (parchemin non identifié. **Annexe 37**)
- *ivumbrae incarceratum (le grimoire des geôliers. **Annexe 38**)
- *les sortilèges efficaces contre le « vivisediment » (manuel scolaire de soins magiques de 3^{ème} année. **Annexe 39**)
- *grignoticus (grimoire des maléfices parasitaires. **Annexe 40**)
- *corbeaudruche (un parchemin griffonné à la hâte. **Annexe 41**)

*pluie de myosotis (grimoire « les petits maléfices qui viennent à bout des grands tome 1 ». **Annexe 42**)

*le sigle « Secretum maestro » (histoire des sociétés secrètes de mages en europe. **Annexe 43**)

*la sinistre famille des Carnédoris (manuscrit « les grandes familles de sorciers disparues » (1677). **Annexe 44**)

*le récit d'Egrégon (l'arbre le plus vieux de la forêt interdite. **Annexe 45**)

Brève description des indices

Vous trouverez ci-dessous, toujours dans le but de faciliter le travail du MJ, une brève description des indices de ce scénario. Ils sont classés par chapitres, et chaque indice renvoie à l'**Annexe** correspondant, un résumé de l'indice, ainsi que les critères où ils doivent être trouvés (lieu, date...)

LES ARTICLES DE LA GAZETTE DU SORCIER

Coup d'éclat au ministère !

(**Annexe 1**)

Cet article retrace de façon engagée par Pamela Mc Stern l'arrestation de son oncle dans l'enceinte du ministère. Il met l'accent sur la fourberie de Rufus Scrimgeour... lu à la fin des grandes vacances.

Article écrit le 26 août 1949, peut être lu dès le lendemain

Révélations surprenantes sur l'arrestation de mister Mc Stern !

(**Annexe 2**)

Cet article retrace la découverte de l'imperium sur le malheureux Mc Stern victime des discriminations de Rufus Scrimgeour...

Article écrit le 8 février 1950, peut être lu dès le lendemain

Le passé de Sylver

on peut trouver dans la gazette des sorciers du 18 mai 1924, un article sur Sylver Mc Stern :

Un attrapeur hors pair

(**Annexe 21**)

Article retraçant les talents exceptionnels et très prometteurs de Sylver Mc Stern au Quidditch lors de sa dernière année d'étude à Poudlard...

Article écrit le 18 mai 1924

durant la grande guerre de 39-45, une série d'articles ont été écrits sur les erreurs du ministère de la magie : volonté de réduire au silence des sorciers qui divulguaient des secrets interdits, punition de toute sympathie avec des sorciers allemands, arrestation de sorciers pour espionnage alors que ceux-ci étaient innocents... le ministre de l'époque, Menellius Garfield était désigné de ministre opportuniste et incompétent.

Un autre article sur Sylver suit ces articles réprobateurs :

Actions d'éclat

(Annexe 22)

cet article retrace toutes les performances patriotiques de Sylver durant la seconde guerre. Il met l'accent sur le fait que Sylver devient le favori du ministre de la magie de l'époque. Il a cependant perdu l'enthousiasme qu'on lui a vu dans l'article précédent.

Article écrit le 11 décembre 1946

après cet article, Sylver ne cesse d'être gratifié pour ses conseils ingénieux qui sauvèrent plus d'une fois le ministère de la magie. On note cependant que ses actions sont souvent totalitaires, il réduit les journalistes au silence pour les remplacer par des journalistes de son propre cru, il crée une nouvelle caste de sorciers, les « langues de plomb » qui doivent protéger les secrets du ministère, il fait enfermer à Azkaban les sorciers jugés trop récalcitrants, on le voit même un jour donner une correction à un enfant sorcier qui avait traversé devant lui. Aucun article ne conteste cependant ses suggestions totalitaires ni sa violence qui devient de moins en moins dissimulée, ce qui prouve qu'il a réussi à asservir les journalistes à sa cause. On peut même lire des articles gratifiant les décrets de persécution des sorciers récalcitrants, l'augmentation des punitions corporelles infligées aux élèves jugés trop stupides, les classements des créatures magiques comme étant de la propriété des sorciers...

puis vient l'article suivant :

Le plus fidèle conseiller du ministre

(Annexe 23)

cet article gratifie Sylver de l'ordre de merlin de première classe pour ses beaux et loyaux services.

Article écrit le 3 avril 1947

suite à cet article, Sylver Mc Stern se fera de plus en plus discret, ayant attiré la suspicion de certains aurores. Il a rejoint l'ordre des suiveurs en 1928, 9 ans avant la parution de cet article, et depuis il se voit étroitement surveillé par ses plus farouches adversaires, dont Rufus Scrimgeour. On ne lit plus que des félicitations sur le travail de Sylver sans rentrer dans les détails...

Le tableau de Benoît Oursillade

A leur arrivée, les PJs devront convaincre le tableau de benoît Oursillade, le partenaire de Serpentard sur la fondation de la chambre des mémoires, et le propriétaire légitime du château, qu'ils sont ici pour accomplir une juste cause. Le tableau les interpellera peu de temps après leur arrivée, leur laissant à peine le temps de se remettre de leurs émotions.

«Ventre bleu ! quelles sont donc ces chiourmes qui daignent entrer en ma maisonnée ! que diable venez-vous faire ici marmots ! »

Une fois convaincu, celui-ci leur racontera l'histoire suivante :

Le récit de Benoît Oursillade

(Annexe 3)

Benoît parlera de la fondation de la chambre des mémoires, de son compagnon le vagabond ténébreux, et de l'objectif qu'il s'est fixé en fondant cette chambre.

Si les personnages lui parlent du maître des secrets, alors Benoît se raidira et il scrutera les PJs avec étonnement et une joie non dissimulée :

Les révélations de Benoît Oursillade

(Annexe 3 bis)

où Benoît révèle le nom de la liche (Deventhra), et une partie de sa pseudo existence. Il mentionnera brièvement le passage de Nicolas Flamel dans sa chambre sans le nommer.

Les momies

(Cette description sur les momies peut être lue dans le livre des tombes et des artefacts tome 2).

(Annexe 5)

cet article est surtout donné pour éviter aux PJs d'affronter la momie de la pyramide de Gizeh s'ils ont l'absurde idée d'emprunter l'alcôve correspondante dans la chambre des mémoires... grimoire écrit en 1636

Le témoignage de Jarus Dandinus

(parchemin égaré de la bibliothèque de Poudlard ou d'un autre site quelconque...)

(Annexe 6)

Jarus Dandinus est étudiant dans la maison de Serdaigle à l'époque où celle-ci enseignait. Il raconte dans ce manuscrit son admiration pour ce professeur... il révèle surtout le couloir qui permet d'accéder à la tour secrète de Serdaigle...

parchemin écrit en 1024

l'histoire de Silvenère Carnédoris

Histoire des grands sorciers du moyen âge (tome 1)

(Annexe 7)

un bref historique sur Silvenère. On y apprend son affinité pour le sortilège Negrum pesti.

Manuscrit écrit en 1741

Les récits de ceux qui ont rencontré Silvenère de son vivant

Ils furent nombreux ceux qui rencontrèrent ce grand mage noir, mais peu d'entre eux ont laissé des traces à travers l'histoire. Les quatre fondateurs de l'école de Poudlard font parti de ceux qui rencontrèrent Silvenère, ainsi que Nicolas Flamel.

Le récit de Serdaigle

(Annexe 8)

où Serdaigle raconte sa rencontre avec Silvenère, ses tentatives pour l'amadouer et pour lui révéler le lieu où elle cachait le retourneur de temps de Tytus Monilerbus.

Le récit de Poufsouffle

(Annexe 9)

récit où l'illustre magicienne dévoile qu'elle a aiguillé Silvenère sur la façon de devenir immortel. Le récit se présente sous la forme d'un dialogue avec Gryffondor.

Le récit de Gryffondor

(Annexe 10)

le tempétueux Gryffondor raconte sa défaite mémorable au combat contre le mage Silvenère, et la fuite de celui-ci lorsque intervint le griffon Golma.

Le récit de Serpentard

(Annexe 11)

dans un murmure susurrant Serpentard raconte sa défaite au combat avec Silvenère qui le força à révéler les secrets des rituels de l'empire du nil. Depuis, Serpentard lui a voué une haine féroce...

Nb : si les personnages ont fait le lien entre Salazar Serpentard et le vagabond ténébreux de la chambre des mémoires sous le château cathare, alors l'étonnement se lira dans le visage livide de Serpentard. Puis un sourire à la fois satisfait et cruel se dessinera sur son visage. Il invitera les personnages à se rapprocher et leur susurrera à l'oreille pour que personne ne les entendent : « rendez-vous le prochain soir de pleine lune devant le tableau du vagabond ténébreux... » puis Serpentard se redressera et fera mine de s'endormir. Il sera inutile de lui parler à ce moment.

Le récit de Nicolas Flamel

(Annexe 12)

Cet alchimiste hors pair a rencontré Silvenère à deux reprises : une fois lorsque celui-ci était vivant, et une seconde fois lorsqu'il était devenu la terrifiante liche Deventhra...

Le tableau du vagabond ténébreux du château cathare :

Ce tableau est vide de personnage. Seule une lande désolée grossièrement peinte arbore le décor sinistre et maléfique. Il s'agit en fait d'un tableau de passage de Salazar Serpentard. Celui-ci n'apparaît que lorsque les PJs feront la transition entre l'identité du vagabond ténébreux et Salazar Serpentard lui-même.

Lorsque les personnages rencontrent le vagabond ténébreux c'est qu'ils ont réussi à faire le lien entre Serpentard et le vagabond ténébreux. S'il n'y a aucun élève de la maison Serpentard parmi les PJs, Serpentard déplorera une telle absence représentative de sa maison, mais cela n'aura aucune incidence pour la suite.

Le récit du vagabond ténébreux

(Annexe 4)

Serpentard leur racontera qu'il est en fait le véritable instigateur de la chambre des mémoires, dans le but de se venger de celui qu'il nomme Carnédoris. Il racontera aussi le passage de Cagliostro voici plus de 200 ans...

Les informations sur les liches

Certains grimoires précieux de la chambre des mémoires renferment des descriptions sur les liches.

Qu'est-ce qu'une liche ?

(Ouvrage : les sorciers qui ont dégénéré)

(Annexe 13)

Donne une définition succincte de ce qu'est une liche. Fait mention du phylactère.

Ouvrage écrit au 8^{ème} siècle de notre ère

Les pouvoirs d'une liche

(extrait du recueil encyclopédique sur les abominations)

(Annexe 14)

explique de façon très détaillée les différents pouvoirs d'une liche...

encyclopédie écrite en 1773

Le phylactère d'une liche

(Ouvrage : les tombes et artefact tome 1)

(**Annexe 15**)

explique ce qu'est un phylactère, quels sont les phylactères propice aux sorts de transformations en liche, et la différence entre un phylactère et un horcruxe.

Ouvrage écrit en 1617

L'histoire de Tytus Monilerbus

(Récit pouvant être trouvé dans les légendes des mages oubliés de Sizario Bouldiou ou en conversant avec le tableau de Tytus Monilerbus lui-même).

(**Annexe 16**)

Où Tytus Monilerbus, le créateur des retourneurs de temps, raconte ses mésaventures lors de ses voyages dans le temps, et l'établissement d'une charte sur de tels voyages. Il révèle qu'il a donné l'un de ses retourneurs à Serdaigle.

Grimoire écrit en 1121

Les sortilèges maléfiques

Voici la liste des sortilèges les plus utilisées par Deventhra :

Negrum pesti

(Le recueil de la magie d'hécatombe)

(**Annexe 17**)

Le sortilège qui fait mourir les êtres humains par dizaine de milliers...

Cadavri ambulati

(Le grimoire du maleus maleficarum)

(**Annexe 18**)

Description du sortilège qui permet de ranimer les morts par grappes. Révèle aussi les moyens pour les asservir.

Le passe ombre (enchantement)

(Le grimoire des arpenteurs)

(**Annexe 24**)

C'est un sortilège qui permet au sorcier de se téléporter d'une zone d'ombre à une autre sans aucune contrainte.

Lierre sangsue (métamorphose noire)

(Le grimoire des maléfices parasites)

(**Annexe 25**)

Ce terrible maléfice transforme le lanceur de sort en une plante grimpante qui vampirise sa victime de l'intérieur.

fétidimenta (maléfice)

(Sortilège pouvant être lu dans le grimoire des sorts de duels magiques rapides et efficaces).

(**Annexe 28**)

Ce sortilège met à terre tous les adversaires du sorcier et leur paralyse les membres afin qu'ils ne puissent pas se relever.

Nuage mortel (maléfice)

(Sortilège décrit dans le manuel d'hécatombe)

(**Annexe 29**)

Description du nuage qui tue les victimes du sorcier dans une intense agonie...

La liche Deventhra

Note : la plupart des pages traitant de Deventhra ont été déchirées et brûlées lors du passage de Deventhra lui-même dans la chambre des mémoires. Cet indice peut surprendre les PJs, mais quelqu'un a bel et bien saboté l'œuvre de Benoît Oursillade et du vagabond ténébreux. Il reste cependant un chapitre oublié par l'auteur des vandalismes :

(Histoire des grands sorciers du moyen âge tome 2)

(**Annexe 26**)

c'est une brève description des ravages qu'à causé Deventhra entre son apparition au 15^{ème} siècle, et sa disparition au 19^{ème} siècle.

Ecrit en 1825

Le parchemin du vagabond ténébreux

(Un parchemin listant les fioles contenant les filaments de pensées de ceux qui rencontrèrent la liche Deventhra).

(**Annexe 27**)

Où le vagabond ténébreux indique les fioles qui contiennent des scènes de ceux qui ont rencontré Deventhra. Son objectif était que les personnage puisse voir quels sortilèges utilisent la liche afin qu'ils puissent trouver les contre maléfices appropriés. Bien sûr, ce n'est pas le vagabond ténébreux qui a écrit ce parchemin, mais une succession de ses serviteurs...

Les fioles contenant les pensées de ceux qui ont rencontré Deventhra.

Les fioles ont été soigneusement étiquetées afin qu'on puisse les retrouver facilement. Etrangement les étiquettes ont résisté aux effets du temps.

Le malheur de Natasha Beauty

(flacon de pensine)

(**Annexe 30**)

Retrace la mort d'une sorcière lors de la peste noire qui sévit à Londres. Scène où Deventhra lance le sort de « Negrum pesti ».

Le calvaire de Hans Grigou

(flacon de pensine)

(**Annexe 31**)

Retrace la mort d'un vieux sorcier dans un cimetière. Deventhra y lance le sort de « Cadavri ambulati ».

Les souffrances de Charles Modzilla

(flacon de pensine)

(**Annexe 32**)

Retrace la mort d'un jeune sorcier dans un manoir hanté. Deventhra y lance le sort de « ivumbrae » pour se déplacer dans les ombres.

La chute de Ragnard

(flacon de pensine)

(**Annexe 33**)

Retrace la mort de Ragnard lors d'une chasse nocturne de loups-garous. Deventhra y jette le sort de « vivisediment ».

Les déboires d'Annabella Dust

(flacon de pensine)

(Annexe 34)

Retrace la rencontre d'une jolie sorcière avec Deventhra dans un palais royal. Deventhra y jette le sort de « fétidimenta ».

La mort de Francis Houx

(flacon de pensine)

(Annexe 35)

Retrace la mort d'un sorcier dans la forêt de brocéliande. Il s'agit d'une scène d'enfance de Filebuis. Deventhra y enterre son phylactère au pied du vieux chêne et jette le sort de « toxicus infamus ».

les contre maléfices

Ces quelques sortilèges sont de bons moyens pour contrer les maléfices de la liche Deventhra. C'est le vagabond ténébreux qui a commandité à ses serviteurs de dresser la liste des maléfices les plus usitées par Deventhra, et de doter la bibliothèque de la chambre des mémoires des grimoires donnant les contre maléfices.

Papillus vitalus (enchantement de 7^{ème} année)

(grimoire « les petits maléfices qui viennent à bout des grands tome 3»)

(Annexe 36)

Annule les effets du sort « Negrum pesti » sous la forme d'une nuée de papillons multicolores revitalisant les lieux contaminés.

Sepultura melodiis (enchantement de 7^{ème} année)

(parchemin arraché d'un grimoire non identifié)

(Annexe 37)

Fait retourner les morts-vivants dans leurs tombes, libérés des maléfices qui les animent.

Ivumbrae incarcerationum (maléfice de 5^{ème} année)

(le grimoire des geôliers)

(Annexe 38)

Enferme le passeur d'ombre dans une cage dont il ne pourra être libéré que de l'extérieur.

Les sortilèges efficaces contre le vivisediment

(manuel scolaire de premiers soins de 3^{ème} année)

(Annexe 39)

Fournit quelques explications sur des façons de délivrer la victime d'une plante sangsue.

Grignoticus (métamorphose de 6^{ème} année)

(grimoire des maléfices parasites)

(Annexe 40)

Ce maléfice permet de tuer une victime de l'intérieur... pour les PJs, il peut permettre d'abattre la plante sangsue depuis l'intérieur d'une victime.

Corbeaudruche (enchantement de 3^{ème} année)

(un parchemin griffonné à la hâte)

(**Annexe** 41)

Invoke un corbeaudruche qui peut aspirer les effets du sort « fétidimenta ».

Pluie de myosotis (métamorphose de 4^{ème} année)

(grimoire « les petits maléfices qui viennent à bout des grands tome 1 »)

(**Annexe** 42)

Transforme le sortilège « nuage toxique » en une gerbe de myosotis parfumée.

La mystérieuse peste noire

Extrait du manuscrit des épidémies magiques du sorcier Volonche Sourbier :

(**Annexe** 19)

Bref récit historique sur les ravages de la grande peste du 14^{ème} siècle. Les joueurs ingénieux pourront en déduire que les épidémies de peste noire de cette époque ne sont pas l'objet de Deventhra, la liche étant apparue au 15^{ème} siècle...

écrit en 1597

Article sur Les kobolds

On peut trouver dans le guide des créatures malingres un article sur les kobolds. Après lecture de la description des kobolds, les joueurs feront peut être le rapprochement avec Ted...

(**Annexe** 20)

Description de ces créatures fourbes et ne pouvant être dominées par quelques moyen que ce soit...

écrit en 1907

Le sigle Secretum maestro

(Histoire des sociétés secrètes de mages en Europe)

(**Annexe** 43)

Révèle l'existence à travers les époques de sociétés arborant ce sigle, et mentionne le nom de Deventhra... il est à noter qu'il s'agit du seul livre de la bibliothèque de Poudlard qui mentionne le nom de Deventhra.

écrit en 1930

La sinistre famille des Carnédoris

(Les grandes familles de sorciers disparues)

(**Annexe** 44)

Fait le lien entre Silvenère, les Carnédoris et le vase étrusque !

écrit en 1677

Le récit d'Egrégon

(Au cœur de la forêt interdite)

(**Annexe** 45)

Où Egrégon, l'arbre mère de la forêt interdite, raconte aux PJs les pouvoirs des arbres mères et sonde les terres pour rapporter ce qu'il ressent sur le vieux chêne de la forêt de Brocéliande.

la biblioth que de Poudlard

Certains ouvrages intéressant pour ce scénario peuvent être consultés dans la bibliothèque de Poudlard :

- Tous les articles de la gazette du sorcier peuvent être lus ici. Donc, après quelques recherches les PJs pourront lire tous les articles concernant Sylver Mc Stern (**Annexes** 1, 2, 21, 22, et 23).
- Le témoignage de Jarus Dandinus (**Annexe** 6) : dans une étagère concernant les notes pris par les étudiants de Poudlard, on peut trouver ce témoignage qui révèle le couloir d'entrée de la tour secrète de Serdaigle.
- Le grimoire « légendes des grands mages oubliés » : contient le chapitre consacré à Tytus Monilerbus, le créateur des retourneurs de temps (**Annexe** 16).
- Le manuscrit des épidémies magiques : contient un article sur la « mystérieuse peste noire » (**Annexe** 19). Ce manuscrit se trouve dans l'étagère de l'histoire des moldus.
- Le guide des créatures malingres : avec un chapitre sur les kobolds (**Annexe** 20).
- L'histoire des sociétés secrètes de mages en Europe : posé dans l'étagère « histoire d'Europe » de la bibliothèque. Contient une explication sur le sigle « Secretum maestro » (**Annexe** 43).
- Biographie de Cagliostro dans le tome VIII de *Sorciers et sorcières d'Europe* par Glomïn Fitsurgys. (**Annexe**46 la vie de Cagliostro)

Les trois ouvrages de la bibliothèque

Ce sont des livres étonnement peu intéressant :

* « Les recettes de la Branchiflore » par Nina Gourmetta : un ouvrage très illustré donnant plus de 120 recettes de cette plante aquatique dont la seule vertu notable est de permettre de respirer sous l'eau...

* « Une vie bien remplie : « : c'est la biographie d'Hector Badherbs, un sorcier du 19^{ème} siècle seulement préoccupé par l'entretien de son jardin. Il y explique comment il est arrivé à se débarrasser des mauvaises herbes qui étouffaient ses tomates, comment il fit pousser des pommes de terre grosses comme des ananas, et comment il cultiva des myrtilles grogneuses malgré le fait que le climat ne s'y prêtait pas... ouvrage très peu intéressant et ennuyeux.

* « Les dictons de Tim-Cloud Mangeames : « : relèvent toutes les aberrations verbales de ce sorcier né au début du vingtième siècle qui se prend pour une star mais qui n'a pas un pois chiche dans la tête. Du genre :

- « La vie c'est comme un sandwich au gazon. On est content quand il est terminé ».
- « Quand je chante mon esprit court sonder les chemins infinis du cosmos insondable ».
- « Regardez ce steak ! En lui sont présents le passé, le présent et l'avenir ! »

nb : la couverture de cet ouvrage représente une nuit étoilée avec une paire de fesses en guise de lune...

Les indices de la chambre des mémoires

Une fois le contenu de la grande salle rangé, on peut répertorier x grimoires, x parchemins et x flacons de pensine.

Voici les indices ne pouvant être trouvés que dans la chambre des mémoires :

- * Histoire des grands sorciers du moyen âge tome 1, tome 2, tome 3, tome 4, tome 5 : c'est une succession d'ouvrages dans l'ordre chronologique. dans le tome 1 on peut trouver un article sur Silvenère Carnédoris (**Annexe 7**), et dans le tome 2 un article sur la liche Deventhra (**Annexe 26**)
- * Le recueil encyclopédique sur les abominations : 12 ouvrages composant cette fabuleuse encyclopédie. On y trouve la description des pouvoirs de la liche (**Annexe 14**) ainsi que quelques informations génériques que vous pourrez improviser en fonction des autres Annexes de ce scénario.
- * Les tombes et artefacts tome 1 et 2 : le tome 1 est un ouvrage devenu rare de part les révélations qu'il comporte. On y trouve les explications détaillées sur le phylactère d'une liche. (**Annexe 15**). Dans le tome 2 On peut trouver la description des momies (**Annexe 5**)
- * Le grimoire « Les sorciers qui ont dégénéré » : où l'on peut trouver la définition de ce qu'est une liche (**Annexe 13**).
- * Le recueil de la magie d'hécatombe : contient le sortilège « Negrum pesti » (**Annexe 17**) et celui de « toxicus infamus » (nuage mortel **Annexe 29**).
- * Le maleus maleficarum : donne la description du sortilège « Cadavri ambulati » (**Annexe 18**).
- * Le grimoire des arpenteurs : décrit le sortilège « passe ombre » (**Annexe 24**).
- * Le grimoire des maléfices parasitaires : description des sortilèges « lierre sangsue » (**Annexe 25**) et grignoticus (**Annexe 40**).
- * Sorts des duels magiques et efficaces : contient le sort « fetidimenta » (**Annexe 28**).
- * Les petits maléfices qui viennent à bout des grands (tome 1, tome 2 et tome 3) : le tome 1 contient le sortilège « pluie de myosotis » (**Annexe 42**) et le tome 3 contient le sortilège « papillus vitalus » (**Annexe 36**).
- * Le grimoire des géoliers : contient le sortilège « ivumbrae incarcerationum » (**Annexe 38**).
- * Le manuel scolaire des soins magiques de troisième année : ce manuel a été ramené dans la chambre des mémoires car il contient des explications sur les sortilèges efficaces contre le « vivisediment ».
- * Un parchemin non identifié contenant le contre maléfice « sepultura melodiis » (**Annexe 37**).
- * Un parchemin griffonné à la hâte contenant le contre maléfice « corbeaudruche » (**Annexe 41**).
- * Le parchemin du vagabond ténébreux : un parchemin étrangement composé de différentes écritures (**Annexe 27**). Mentionne les 6 flacons de ceux qui ont vu Deventhra.
- * Les flacons de pensine : six flacons sont décrits ici. « le malheur de Natasha Beauty » (**Annexe 30**), « le calvaire de Hans Grigou » (**Annexe 31**), « les souffrances de Charles Modzilla » (**Annexe 32**), « la chute de Ragnard » (**Annexe 33**), « les déboires d'Annabella Dust » (**Annexe 34**), « la mort de Francis Houx » (**Annexe 35**).
- * Histoire des sociétés secrètes de mages en Europe : on peut y trouver des informations sur le sigle « Secretum maestro » (**Annexe 43**).
- * Les grandes familles de sorciers disparues : on peut y trouver un chapitre sur la sinistre famille des Carnédoris (**Annexe 44**).

COUP D'ÉCLAT AU MINISTÈRE !

(En illustration un groupe d'aurors radieux qui ont ligoté le professeur Syd Stalker devant les fontaines du centaure, de la sorcière et du gobelin, à l'intérieur du ministère. le nouvel adjoint du ministre de la magie lance une mine réprobatrice aux aurors qui sourient d'un sourire de grande satisfaction.)

LE 26 AOÛT 1949, LONDRES

Hier soir, alors que les locaux du ministère de la magie s'apprêtaient à fermer, un groupe d'aurors avec à leur tête Rufus Scrimgeour entrèrent brutalement dans le bureau de l'adjoint du ministre, Sylver Mc Stern, et le mirent en état d'arrestation. La Gazette du Sorcier se fait l'écho de cette intervention musclée que certains qualifient d'éhontée. L'adjoint du ministre serait-il victime d'un coup monté orchestré par Rufus Scrimgeour ?

Devant les protestations du favori et adjoint du ministre et devant l'étonnement du ministre lui-même et de tous les membres du ministère présents à cette heure-ci, Rufus Scrimgeour a dû justifier de ses actes et présenter sa réquisition officiellement. D'après lui, Sylver Mc Stern serait le chef d'une bande de dissidents nommé les **Suiveurs**, et aurait depuis des années intrigué au sein même du ministère pour à terme prendre le contrôle de celui-ci. Le ministre lui-même ne tarda pas à manifester sa suspicion sur les propos de Rufus Scrimgeour et décida de questionner en huis clos son adjoint avec le soutien de ses proches conseillers et du chef des aurors, le célèbre Martin Smith.

Tous ressortirent à 11H30 du soir, après plus de 3 heures d'interrogatoire. Martin Smith déclara que mister Mc Stern avait toutes les prérogatives pour être disculpé, mais qu'avant de confirmer son innocence il serait amené à Azkaban, la funeste prison des sorciers. Martin Smith se refusa à tout autre commentaire. Nous sommes en droit de nous demander pourquoi alors que son innocence est affirmée, Sylver Mc Stern est-il amené à Azkaban ? Solange Mathiew, conseillère ministérielle et membre de deuxième classe de l'ordre de merlin nous a apporté un élément de réponse supplémentaire

: elle nous révéla qu'elle appréciait beaucoup mister Mc Stern. D'après elle, Sylver Mc Stern se dévoua corps et âme à aider de son mieux le ministère, il est donc normal, toujours d'après Solange Mathiew, que certains mages jaloux du succès de mister Mc Stern complotent contre lui. D'autant plus, que mister Mc Stern viserait le poste de... Ministre de la magie ! Tout finit par se savoir dans les coulisses même du ministère, mais qui d'autre que Sylver Mc Stern dispose de capacités assez conséquentes pour viser à ce poste prestigieux ?

Trop de non-dits planent sur cette étrange affaire de l'arrestation de l'adjoint Mc Stern : Rufus Scrimgeour qui ne nous divulgue pas ses sources, cet envoi hâtif de Mc Stern à Azkaban alors qu'il est présumé innocent, la brutalité de Rufus Scrimgeour et de ses aurors au sein même du ministère, ce mystérieux complot contre l'adjoint du ministre, l'inculpation sans aucune preuve de Rufus Scrimgeour sur une victime approuvée par l'ensemble des membres du ministère,... il est à noter que Rufus Scrimgeour n'aurait dû son statut d'aurore que par les faveurs du ministre qui l'a pris en sympathie. De par son passé violent et une grande agressivité mal contenue, Rufus Scrimgeour ne jouit pas d'une très bonne réputation au service des aurores. Martin Smith l'a même qualifié un jour de lionceau capricieux... et qui sait ? Rufus Scrimgeour viserait peut-être lui aussi le poste de ministre de la magie ?! Dans ce cas tout deviendrait clair, et ce complot n'aurait pour objectif que de briser la vie d'un sorcier pour le plus grand bénéfice de... Rufus Scrimgeour !!!

Article rédigé par Pamela Mc Stern

N.B. : il n'est aucun lien de parenté entre l'adjoint du ministre Sylver Mc Stern et notre journaliste Pamela Mc Stern. En vue de la plus grande objectivité, la gazette du sorcier ne se serait pas permis d'envoyer une journaliste de la même famille que le sujet de notre article...

RÉVÉLATION SURPRENANTE SUR L'INCULPATION DE MISTER MC STERN !

(En illustration la photo de la sinistre prison d'Azkaban au lever du soleil, avec en marge la photo de Sylver Mc Stern qui affiche sa mine de marbre, et celle de Rufus Scrimgeour avec une face décomposée).

LE 08 FÉVRIER 1950

Après la honteuse et indigne incarcération de Sylver Mc Stern au mois d'août dernier à la prison d'Azkaban, la gazette du sorcier, qui n'a eu de cesse d'enquêter sur le complot qu'a subi cette victime innocente qui aurait dû devenir ministre de la magie sous peu, se fait encore une fois l'écho d'une tragédie dont le principal intrigant n'a qu'un nom : Rufus Scrimgeour...

Voici un rebondissement saisissant dans l'affaire de l'illustre conseiller ministériel Sylver Mc Stern : il aurait été victime du sortilège de l'Impérium !

Après confirmation du ministre de la magie en personne sur l'authenticité de cette nouvelle, et l'approbation des conseillers ministériels et des membres de l'ordre de merlin, nous disposons donc d'un élément supplémentaire sur le complot contre Sylver Mc Stern.

Suite à cette nouvelle prouvant l'innocence de Sylver Mc Stern, un concile à titre exceptionnel eût lieu au ministère de la magie l'après-midi même, réunissant le ministre et ses conseillers, les membres du magen magot, où figurent de grands mages membres de l'ordre de merlin, ainsi que divers témoins dont la plupart ont apporté des témoignages concluants sur les bonnes intentions de Sylver Mc Stern. Parmi ces témoins, figurait Ernest Shrimpton, actuel directeur de l'école de Poudlard, qui, cela va sans dire, nous affirma le sincère engagement qu'avait pris Sylver Mc Stern au sein de son école en tant que professeur, ainsi que l'excellence de son enseignement. A la barre, le principal accusateur de cette affaire, Rufus Scrimgeour, s'est plusieurs fois emporté en proférant des blasphèmes injurieux envers Sylver Mc Stern. Ce dernier, pourtant, a pu tenir les propos les plus judicieux avec son flegme toujours aussi déconcertant pour prouver son innocence. Après de courtes délibérations, l'innocence de

Sylver Mc Stern fut proclamée à l'unanimité. Celui-ci pleura de joie à la nouvelle qu'il ne retournerait pas à la prison d'Azkaban.

Innocent ? Sylver Mc Stern l'est, nous l'avons toujours crié haut et fort dans la Gazette du Sorcier. Victime ? Sylver Mc Stern l'est aussi, surtout vis à vis de son bourreau Rufus Scrimgeour qui, notons-le au passage, arbora une mine déconfite lors de l'annonce du verdict. Et oui, Scrimgeour aura du fil à retordre pour devenir le futur ministre de la magie. Brisé ? Il faudra du temps à Sylver Mc Stern pour oublier l'erreur judiciaire qui lui a valu six mois d'une injuste incarcération. D'autant plus que le verdict annonçait aussi que Sylver Mc Stern devait rester chez lui autant de temps que durera l'enquête sur son cas. Finalement, Sylver Mc Stern est sorti de prison pour entrer dans une autre forme de prison, plus pernicieuse celle-là. On n'en finira pas des bavures au sein du ministère de la magie...

Pamela Mc Stern

Le récit de Benoît Oursillade

« Mon nom est Benoît Oursillade. Je fus de mon vivant l'un des grands seigneurs vassaux de Raymond VI de Toulouse, et propriétaire du château de la baronnie de Saint-Félix-de-Carman où se tint en 1167 le grand concile des cathares.

A cette époque, je luttais fermement contre de puissants mages noirs et avec la collaboration de certains défenseurs contre les forces du mal, parmi les plus fervents, je fis bâtir ce sanctuaire qui devait sceller la lutte contre les plus puissants mages noirs à travers les âges. Mon partenaire le plus fidèle fût le vagabond ténébreux, certes un peu déviant et roublard, mais dont l'aide m'a été des plus précieuses. J'ai d'ailleurs fait apporter son tableau dans ma maisonnée pour qu'il y soit en sûreté. Depuis, ma maisonnée est le siège le plus actif des défenseurs contre les forces du mal. Ceux-ci arrivent le plus souvent ici comme dictés par leur instinct, ou plus rarement par le bouche à oreille. Les fondateurs de l'école de sorcellerie de Poudlard, dont vous êtes originaires, furent eux aussi de fidèles compagnons. J'ai donc, en toute fraternité, créé un passage qui mène au château. Ce passage ne peut être emprunté que par ceux qui ont une lutte contre des mages noirs perdue d'avance. Comme vous avez réussi à entrer en ma maisonnée, cela doit être votre cas. C'est étonnant pour des marmailles de votre âge.

Vous trouverez ici toutes les mémoires de ceux qui ont combattu les forces du mal dans le passé. La dernière en date était une sorcière bien belle qui enquêta sur les maléfices à employer pour vaincre le redoutable Grindewald. Je ne l'ai plus jamais revue. Elle a dû échouer la pauvre... outre les grimoires, les flacons de pensine, et les récits historiques, vous trouverez certainement tout ce qu'il faut pour pouvoir venir à bout de votre ennemi. Aucun adepte de la magie noire n'a jamais tenu tête aux mages qui sont passés ici... à part cette pauvre sorcière, mais elle n'a tout simplement pas eu de chance. »

Les révélations de Benoît Oursillade

« Et bien, mes marmots, vous ne faites pas dans la dentelle ! Le Maître des Secrets ! La liche dévorante ! La semeuse de mort ! Ne voici pas le plus puissant mage noir dont nous avons eu ouï dire depuis la création de ma maisonnée ! »

(Il vous regarde d'un air envieux.)

« Et bien mes enfants, vous avez fort à faire devant un tel adversaire. Sachez que la liche est immortelle, qu'aucun sorcier même parmi les plus grands n'a pu la vaincre. Et pourtant, nombre d'entre eux ont tenté... mais ils sont tous morts aujourd'hui, mis à part... attendez, j'ai oublié son nom... il est à Poudlard lui aussi, il vient souvent ici pour mener ses enquêtes. C'est un mage très poli, très courtois, et d'une bravoure sans faille... bon, tant pis. Vous devez connaître les personnes de valeur dans votre propre école tout de même... votre adversaire se nomme Deventhra, bien qu'il ait arboré plusieurs noms au cours de sa pseudo-existence. C'est un sorcier vieux de plus de mille ans !

Sachez que vous pourrez trouver ici tout ce qu'il vous faut pour venir à bout de votre ennemi. Mais sachez aussi que nul mage au monde ne peut égaler la puissance du monstre auquel vous avez à faire. Bonne chance mes gaillards ! »

Note pour le MJ :

Nicolas Flamel vient de temps en temps dans la chambre des mémoires afin d'y découvrir des indices sur la liche Deventhra et sur les lieux où elle a été rencontrée par des défenseurs contre les forces du mal. C'est de lui dont parlais Benoît Oursillade, en feignant d'oublier son nom, car Nicolas lui a demandé de ne jamais parler de lui.

Le récit du vagabond ténébreux

« Après avoir été humilié par le fameux mage Silvenère Carnédoris, je me suis juré de me venger de son affront, et du secret sur les rites antiques qu'il m'extirpa sous la menace. Je conçus donc un plan pour permettre à ceux qui l'affronteraient ultérieurement de disposer de toutes les ressources nécessaires à cette confrontation. Je ne doutais point, maintenant que Carnédoris connaissait les rituels d'embaumement et de vivisection nécromantiques de l'empire du Nil, qu'il parviendrait à devenir immortel. J'arpentais à mon tour le vaste territoire d'Europa et emmagasina tout ce que j'avais pu trouver sur le passé de Carnédoris sous le sanctuaire secret du château de mon ami et serviteur Benoît Oursillade. Celui-ci, étant d'une nature fière et quelques peu échevelée, accepta impulsivement de fonder une chambre des mémoires qui réunirait les ouvrages sur les mages les plus vils de tout les temps. Nous avons donc scellé ce lieu afin que seuls ceux qui ont vraiment affaire au mage Carnédoris puissent entrer dans ce sanctuaire. Benoît en vint même à s'enorgueillir de disposer d'une telle source de lutte contre les forces du mal qu'il en vint à en parler comme « sa maisonnée ». Mais c'est tant mieux car ainsi il ne me faisait passer que comme un agent de second ordre sur la fondation de cette chambre des mémoires. Et mon secret et ma vengeance resteraient un mystère sauf pour ceux qui auraient l'esprit assez ingénieux pour défaire toutes mes barrières et faire le lien entre moi, Salazar Serpentard et ce vagabond ténébreux. Avec le temps, cependant, cette chambre des mémoires devint le siège de la lutte contre les forces du mal. Son passage s'ouvrit à tous ceux qui luttèrent contre les plus grands mages noirs. Quel nouvel affront je dû endurer lorsqu'un jeune sot s'entretint avec moi dans cette chambre même sur le point faible de Carnédoris. Ce mage qui prétendait ce nommer Cagliostro m'affirma que le réceptacle de la liche se trouvait dans ce sanctuaire même, déposé par cette liche en personne. Comment avais-je pu être si sot ? Ayant eu connaissance de l'existence de la chambre des mémoires, Carnédoris vint cacher le réceptacle de ses viscères à l'endroit même où ses ennemis jurés collectaient des informations sur les moyens de le détruire. Et en bouquet final, Carnédoris brûla toutes les pages traitant de son réceptacle. Et tout ceci à mon nez et à ma barbe. Ce Cagliostro m'affirma de nouveau qu'il était ici pour en finir avec cette liche. Il fouilla longtemps la chambre des mémoires et revint me montrer un vase étrusque entouré d'une aura maléfique. Ma fureur fut immense. C'était bien l'objet qui renfermait le point faible de Carnédoris. Cagliostro me dit qu'il détruirait ce vase et tout son contenu. Puis il partit. Le sot ! Il a échoué. Il s'est fait prendre par les sbires de Carnédoris avant qu'il ait pu accomplir son œuvre. Allez donc savoir où est le vase maintenant ? »

La momie

La momie est un monstre hors de portée des sorciers débutants et sans grandes connaissances nécromantiques : les sortilèges ricochent sur elle, ses malédictions sont terribles et elle ne craint que le feu, mais encore cela ne l'empêche pas de combattre jusqu'à la crémation complète. A chaque entaille faite sur son corps couvert de bandelettes, des scorpions sortent et attaquent les pilliers de tombe. Il va sans dire que leur venin est mortel. A sa destruction, la momie jette une malédiction fatale sur les personnages : les victimes se verront, dans un premier temps, dotées d'une malchance sur toutes leurs actions, puis dans un second temps elles se sentiront épiées durant leurs sommeil. Un matin, elles seront retrouvées mortes comme figées d'horreur. Personne ne saura ce qui s'est passé...

Témoignage d'un étudiant de la maison Serdaigle de Poudlard nommé Jarus Dandinus (à l'époque de Rowena Serdaigle) :

De tous les professeurs de l'école de sorcellerie de Poudlard, le professeur Rowena Serdaigle est ma préférée. Je sais qu'elle est montrée comme austère et quelque peu revêche par ceux des autres maisons, mais son latin et son érudition surpassent de loin ceux des autres professeurs. Je sais aussi qu'en racontant cette histoire, je crie haut et fort la supériorité de ma propre maison, mais c'est en toute connaissance de cause et en toute objectivité que j'agis ainsi, tel que nous l'enseigne le professeur Rowena Serdaigle.

Je suis le meilleur en cours d'alchimie, de runes, et d'histoire des sorciers, matières enseignées par mon professeur préféré, et j'assiste aux cours du soir de celle-ci, bien qu'elle me dit avec un air narquois que je n'en ait nullement besoin. Mais j'y assiste quand même, et elle ne m'en fait pas reproche.

Une nuit, après un cours de rattrapage auquel j'avais participé, elle oubliera un objet étrange sur le bureau d'ébène de sa salle de cours de runes. Je courus à travers tout le château pour le lui rapporter et alors que je la distinguais enfin au croisement d'un couloir, je la perdis de vue. Je courus à en perdre haleine vers elle, mais elle n'y était plus. Il n'y avait dans ce couloir où je l'avais vue quelques secondes auparavant que trois tableaux. Le premier représente Poudlard surplombant son lac et la forêt interdite au loin, le tout sous le ciel orangé d'un soleil couchant. Le deuxième représente un vieux sorcier fourbu victime du mauvais œil. Enfin le troisième des tableaux expose un grand arbre au cœur d'une forêt, certainement la forêt interdite, je la reconnais par la variété des espèces : chênes, châtaigniers, saules, sorbiers, et hêtres. Mais ce grand arbre ne ressemble à aucun de ces arbres, il semble rayonner d'une aura féérique. Si je me suis autant attardé sur ce troisième tableau, c'est que j'ai bien eu le temps de l'observer avant de m'endormir et de me faire réveiller au petit matin par mon professeur préféré. Par bonheur, elle ne me punit pas de ne pas avoir regagné la tour après son cours. Elle gratifia même sa maison de 20 points parce que je lui avais rapporté son objet précieux. Quel grand professeur que le professeur Rowena Serdaigle !

SILVENÈRE CARNÉDORIS

NÉ EN L'AN DE GRÂCE 711 À VENISE DANS UNE FAMILLE D'ILLUSTRES SORCIERS, SILVENÈRE A SUIVI UN APPRENTISSAGE TRÈS POUSSÉ DE LA MAGIE NOIRE. SES PARENTS ÉTAIENT DE RICHES MARCHANDS QUI ONT CRÉÉ UN COMMERCE FLORISSANT DE DENRÉES RARES ET D'OBJETS PRÉCIEUX VENUS DE TOUT LE POURTOUR MÉDITERRANÉEN. SILVENÈRE APPRIT RAPIDEMENT LA GRANDE MAGIE AUPRÈS D'INSTRUCTEURS VÉNITIENS, ET IL SE MONTRA TRÈS DOUÉ DANS CES ARTS, AU GRAND PLAISIR DE SES PARENTS. À LA FIN DE SON APPRENTISSAGE, SILVENÈRE EXCELLA DANS L'ART DES MALÉFICES ET CRÉA TRÈS RAPIDEMENT DE NOUVEAUX SORTILÈGES QUI FIRENT L'ÉTONNEMENT DE TOUS. LA PLUPART DE CES SORTILÈGES FAISAIENT PREUVE D'UNE GRÂCE INFINIE ET D'UNE ABOMINATION SANS PRÉCÉDENT (EXEMPLE : NEGRUM PESTI). IL CONNUT SON HEURE DE GLOIRE DURANT SON ÂGE ADULTE, OÙ IL TERRORISA LES POPULATIONS D'EUROPE, ET INQUIÉTA FORTEMENT LE CONCILE DES MAGES DE L'ÉPOQUE. CE FUT L'ORDRE DES TEMPLIERS QUI MIT QUASIMENT FIN AUX AGISSEMENTS DE CE MAGE NOIR, AVANT QUE CES CHEVALIERS DU TEMPLE NE CONNAISSENT EUX-MÊMES LA MALÉDICTION DE SILVENÈRE QUI LES ANNIHILA BRUTALEMENT. DURANT TOUT CE TEMPS, SILVENÈRE CÔTOYA TOUS LES PLUS GRANDS MAGES D'EUROPE POUR PARFAIRE SA PUISSANCE ET DEVENIR IMMORTEL. MALHEUREUSEMENT, À LA FIN DE SA VIE, SES JOURS ÉTAIENT DANGEREUSEMENT COMPTÉS. LES RÉCITS RAPPORTENT QU'ESSUYANT LES REFUS RÉPÉTÉS DE SES CONGÉNÈRES, IL TENTA PAR LUI-MÊME DE STABILISER SON CORPS EN LE TRANSFORMANT EN CADAVRE POUR QU'IL NE VIEILLISSE PLUS. MAIS SA DERNIÈRE EXPÉRIENCE LUI FUT FATALE, ET IL MIT FIN À SA VIE EN TENTANT DE SE RENDRE ÉTERNEL.

Le récit de Serdaigle :

Un jour, le mage noir Silvenère Carnéodoris qui semait la terreur depuis quelques temps déjà à travers les communautés de sorciers d'Europe a souhaité me rencontrer. Je pris toutes mes précautions pour cette rencontre, en prévenant mes confrères fondateurs de la future école de Poudlard de l'invitation que m'envoya Silvenère. Tous me convièrent à ne pas me rendre au manoir du mage noir, mais ma curiosité était trop forte, il fallait que je sache ce qu'il me voulait. Je me rendis donc dans ce sinistre manoir accompagné d'amis de confiance, et je me retrouvais dans son salon miteux après avoir traversé le jardin d'herbes folles et de grilles rouillées, le hall où grouillaient de la vermine immonde au grand bonheur des goules qui s'en rassasiaient, et la galerie des portraits dont les toiles d'araignées empêchaient de voir le moindre trait de visage sur les peintures. Mon hôte était à la hauteur de ce manoir délabré : un vieil acariâtre aux habits datant d'un autre siècle, fourbu par son grand âge et par les vaines tentatives de prolonger sa misérable existence, le dos courbé, les doigts tremblants, et pour clore le tout une maladie qui lui grêlait tout ses membres et son visage. Je pensais immédiatement qu'il était parvenu au terme de sa vie. Le mage noir sourit de toutes ses dents jaunies et m'invita à m'asseoir sur un siège qui hurla à la mort lorsque je m'assis dessus. Il me parla longtemps de son labeur, de ses souffrances en dégustant avec difficulté une boisson chaude couleur ocre que je refusais de boire. Après avoir fini son histoire que je trouvais racontée de façon trop mélodramatique, il me confia enfin l'objet de son invitation : il désirait retrouver une jeunesse éternelle. Il employa mille subterfuges pour me laisser m'abandonner à une quelconque incrédulité, mais je ne rentrais pas dans son jeu. Je le laissait toutefois terminer puis je fis mine de prendre congé de mon hôte en lui déclarant que je ne pouvais rien faire pour lui. L'immortalité étant pour moi plus une malédiction qu'une bénédiction, mes recherches ne se portèrent jamais sur ce sujet. Il me retint quand même et continua à me parler, puis quand il vit que je m'impatientsais il me parla enfin de Tytus Monilerbus. Je simulais mon ignorance, mais il ne fut pas dupe. Il désirait ardemment le présent que m'avais offert Tytus lors de son retour de Florence. Mais je persistait à lui répondre que je ne savais rien de ce présent et lui dit qu'il fallait que je parte. L'air du vieil homme changea alors pour devenir une face haineuse et grimaçante qui reflétait alors sa véritable personnalité. Je savais que je ne pourrais sortir sans combattre, et en un tour de baguette j'appelais mes compagnons qui apparurent immédiatement pour affronter le mage noir fourbu. Le combat fut terrible. Plusieurs de mes amis moururent alors que Silvenère, malgré sa faiblesse, demeurait intact. Il fallut le harceler de conjurations et de maléfices pour qu'il croule enfin sous le choc et qu'il disparaisse dans un coin d'ombre où nous ne le revîmes jamais.

Le récit de Poufsouffle

L'école que nous avons décidé de bâtir, Serdaigle, Gryffondor, Serpentard et moi était enfin terminée. Je remontais le col de ma robe et observais le travail : de loin le château resplendissait de milles feux, de milles lumières éclatantes, il reflétait l'espoir de la transmission du savoir et l'aube d'un âge meilleur. L'intérieur n'était pas en reste, tout était d'un luxe et d'un mystère saisissants. Je m'exclamais « mon œuvre ! ». Gryffondor me reprit d'un rire tempétueux : « notre oeuvre ! ». « Excuse-moi, lui répondis-je, mais je parlais de la décoration intérieure et extérieure de Poudlard. Admire ces tapis venus d'orient et de

bohème, faits de satin et de soieries multicolores. Admire ces portraits qui scelleront pour toujours la mémoire du château et qui renferment plus de secrets qu'on ne pourrait en trouver en mille lieux bien plus légendaires. Admire ces tours qui renferment autant de beautés et de savoir qu'elles sont protégées des mages les plus vils. Admire enfin le confort et le luxe qui rendront l'apprentissage de la magie aussi simple et cordial qu'un saucier rempli de mets raffinés. » Gryffondor gronda : « oui, tout ceci est ton œuvre. Pourtant je te trouve bien palôte mon amie. Un sombre secret embrume-t-il ton cœur ? ». Je le regardais un instant puis répondis : « oui, en effet ». « Et quel est-il ? » demanda Gryffondor. Sa voix était devenue grave. « Silvenère Carnédoris. Il est venu me trouver dans mes quartiers des marais à Paris ». « Et que voulais-t-il ? ». « Il désirait connaître le moyen de rendre sa forme humaine éternelle. Serdaigle m'avait déjà prévenu qu'il avait tenté de la tuer, je me mis donc immédiatement sur mes gardes. A l'intérieur de ma maisonnée je n'avais rien à craindre, en cas d'agression même mes meubles se rallieraient pour combattre l'agresseur. Je lui dis que le seul moyen de mettre fin à son vieillissement était de devenir rigide comme la mort. J'ajoutais que dans le passé, certains mages réussirent à atteindre l'immortalité grâce aux phylactères. A ces mots un sourire coupé au couteau apparut sur son visage. Je savais qu'il était un maître en nécromancie, et je n'avais rien à craindre en lui proposant de devenir comme les revenants qu'il manipulait. Mais cela ne semblait jamais lui être venu à l'esprit. Il quitta mes quartiers plus légèrement qu'il n'était venu ». « Sais-tu que tu lui as peut-être donné la clé qui lui permettra de devenir immortel ? ». « Je sais bien, mais pour qu'il y parvienne il devra extérioriser tous ses organes vitaux afin que le pourrissement du corps s'arrête. Et pour y parvenir, il devra... scinder son âme. Sans cela sa vie s'arrêtera immédiatement. ». « Et si ce mécréant parvient à accomplir ce prodige ? ». « Alors il n'aura plus rien d'humain. Il deviendra un monstre qui finira avec le temps par se ronger lui-même d'un mal bien pire encore que la mort. Je lui souhaite de ne pas réussir. Car alors même les cieux le renieront... ». Gryffondor grogna. En tout cas, s'il réussit, je serais là pour mettre un terme à ses agissements... ».

Le récit de Gryffondor

Ayant appris que mes trois confrères avaient été aux prises avec le mage noir Silvenère Carnédoris, je me mis en quête de le trouver et de le vaincre. Les rumeurs sur les ravages qu'avait engendrée la grande peste qu'il avait lui-même invoqué, et la connaissance de sa quête d'immortalité me donnèrent la flamme suffisante pour toucher à mon but. Je le repérais près du grand fleuve du Danube où il croupissait comme un ermite déguenillé au milieu d'arbres décharnés. Je fis atterrir Golma, mon fidèle griffon, devant le tertre qui lui servait de refuge et le défia. Il sortit lentement, comme voûté par une peine insondable. Il tourna vers moi sa face mesquine et m'interrogea sur la forêt des licornes qu'il cherchait depuis longtemps sans la trouver. Je trouvais ses questions déplacées vu la situation dans laquelle il se trouvait et réitérant mon défi il l'accepta et me salua non sans lassitude avant de brandir sa baguette. Mon humiliation était entière. En moins de quelques secondes je fus mis à terre par une bourrasque fétide et mon adversaire se tenait debout devant moi en me menaçant de sa baguette. Il avait l'air si fatigué et pourtant il m'avait terrassé d'un simple geste. Je savais que j'allais mourir car je ne dévoilerais jamais l'emplacement de cette forêt. Il continua à m'interroger comme si rien ne s'était passé, et voyant mon refus d'obtempérer sa voix se glaça. Il me dit que ma détermination allait signer mon glas. Mais au moment où il allait m'achever, Golma bondit sur lui, le désarma puis le mit en pièces. Me remettant de cette surprise, je m'approchais des morceaux de chair que je m'apprêtais à observer, mais le corps

du mage n'y était plus. Que diable s'était-il passé ? Ce mage que tout le monde craignait avait-il pu survivre à l'attaque de Golma ?...

Le récit de Serpentard

Alors que les loups garous hurlaient à la pleine lune et que mes serpents sifflaient leurs inquiétudes sur les chasses nocturnes à venir, je humais l'air nauséabond des marécages. Ce soir-là, la mort rodait. Elle avait l'odeur d'un vieux mage fébrile insouciant de son intrusion. Je me mis en chasse et ne tarda pas à repérer ce malvenu. Malgré la brume grisâtre qui l'entourait je vis qu'il était vêtu d'un justaucorps limé et encapuchonné. J'invoquais un nid grouillant de serpents qui s'enroulèrent autour de lui et l'immobilisèrent au sol, sur les flaques visqueuses. M'approchant alors je vis les serpents se flétrir et constata que l'intrus n'était qu'une branche d'arbre noueuse. Un subterfuge. Le mage était en fait derrière moi et me menaçait de sa baguette. J'étais à sa merci. Comment un illustre magicien comme moi avait-il pu se faire berner par une illusion aussi primitive ? Le mage se présenta comme étant Silvenère Carnédoris, et qu'il désirait me rencontrer afin que je lui raconte tout ce que je savais sur les mages devenus immortels. Je lui susurrai que d'autres que moi avaient finalisé cet état et qu'il avait été bien mal renseigné en venant me trouver. Il sourit et répliqua qu'il connaissait mon ambition et que si je désirais continuer à fouler la surface du sol je devais lui livrer tous les noms de ceux avec qui je m'étais déjà entretenus sur ce sujet. Je lui livrais les noms de mes futurs confrères de l'école, de Nicolas Flamel, et bien d'autres dont je soupçonnais la motivation de devenir immortel. Mais la soif du gremlin n'était pas assouvie. Il m'interrogea sur les rites nécromantiques de l'empire du Nil, et je fus forcé de lui exposer le secret des étapes de momification des prêtres. Ce secret n'était connu que d'une poignée de mes pairs, et le divulguer à cet inconnu me coûtait une peine indescriptible. Je ruminais une vengeance contre lui. Puis une fois qu'il avait eu tous les détails qu'il désirait, il s'esclaffa d'un rire sardonique puis disparu en laissant une vague de brouillard empoisonné que j'évitais en transplanant à quelques mètres de là où je me trouvais. Ma vengeance sera terrible. Je mettrai tout en œuvre pour terrasser ce vieux mage.

Le récit de Nicolas Flamel

Silvenère Carnédoris est l'emblème même de ceux qui refusent la mort. La peur de tout voir disparaître hante ce genre de personnage depuis leur plus tendre enfance : au début ils se mettent à défier la mort en réanimant les cadavres pour qu'ils les servent, puis ils finissent toujours par exercer leurs propres pouvoirs de nécromancie sur eux-mêmes pour simuler une pseudo-éternité. Lorsque j'ai atteint l'immortalité grâce à mes connaissances alchimiques, ce sorcier vint me trouver pour m'interroger sur ma découverte. Patiemment je lui expliquais mes longues recherches et toute la remise en question qu'a suscité ma découverte de la pierre philosophale. Car l'alchimie n'est pas seulement une altération de la matière primale, mais aussi un profond changement intérieur qui entraîne une harmonisation du corps avec les sources magiques. Tandis que j'expliquais cela à Silvenère il s'impacienta et me demanda d'en venir au fait : il n'était intéressé que par l'immortalité du corps. Je lui expliquais alors qu'il lui faudrait beaucoup de temps et d'efforts avant de pouvoir créer à son tour la pierre philosophale. Il me rétorqua que du temps il n'en avait pas, qu'il lui fallait la pierre

philosophale immédiatement. Notre entretien tourna à la dispute, puis au combat. Possédant des talents de protection et de conjuration dignes des plus hauts initiés, je le mis hors de combat après une longue et pénible lutte. Il réussit tout de même à fuir et je pensais alors qu'il me laisserait en paix jusqu'à la fin de mes jours. Mais je me trompais. C'était sans compter l'ambition et la ténacité qui animait ce mage noir exceptionnel. Quelques siècles plus tard, quand je le revis, il avait tout à fait changé. Il arborait une robe noire aux motifs argentés représentant des formes grossièrement humaines et déformées. Sa face était devenue grimaçante, sa peau parcheminée tel un vieux cadavre et tendue sur ses os devenus saillants comme un squelette, ses prunelles incandescentes comme de la braise... Je le félicitais pour avoir trouvé un moyen rapide de s'attribuer l'immortalité. Il me répondit d'un rire sarcastique qu'il n'avait désormais rien à envier au célèbre Nicolas Flamel qui malgré son éternité restait toujours dépendant de ses élixirs éphémères. Je m'inquiétais de la froideur de son âme, Silvenère le puissant mage noir jadis tourmenté par la mort était devenu une monstruosité trop sûre de sa victoire. Nous avons conversé longtemps sur le sujet de l'immortalité, tout le temps nécessaire pour que j'arrive à le cerner. Non seulement il n'avait plus rien d'humain, mais sa soif de pouvoir en avait fait un marionnettiste impitoyable, et il avait réussi à trouver la motivation de manipuler à son gré les sociétés moldues et sorcières. Cette motivation était devenu le but de sa pseudo-existence, c'était elle qui lui faisait supporter sa propre abomination. Puis il m'annonça le véritable but de sa visite : il désirait se venger du refus que je lui avait administré autrefois alors qu'il était dans le besoin. Je devinais que cette raison n'était qu'un alibi supplémentaire pour justifier qu'il voulait se débarrasser de moi parce qu'il me craignait. Notre combat dura trois jours, période après laquelle je dû fuir avec ma femme car je voyais bien que je ne pouvais plus rien contre lui. Je savais que pour être passé dans cet état de stase entre la vie et la mort, Silvenère avait dû extraire de son corps toutes ses parties vitales. Je me mis donc à la recherche de celles-ci car elles constituaient, et constituent toujours son unique point faible. J'en informais l'un de mes disciples, Cagliostro, au XVIII^{ème} siècle qui d'après mes informations avait réussi à trouver le réceptacle qui contenait les viscères de Silvenère. Malheureusement, Cagliostro était trop certain lui aussi de sa victoire et il fut arrêté et mis à mort avant qu'il n'ait pu détruire ce réceptacle. Depuis, je cherche en vain la faille de Silvenère. Mais je sais qu'un mal le ronge de l'intérieur, et il finira de toute façon par se détruire lui-même, si personne ne le terrasse avant. Ce n'est qu'une question de temps...

Qu'est-ce qu'une liche ?

(En illustration un squelette arborant un bonnet de magicien. il est entouré d'un pentacle)

Les liches sont des lanceurs de sorts morts-vivants, principalement des magiciens ou des sorciers, mais aussi des prêtres maléfiques, qui ont fait appel à leur magie pour vaincre la mort. La liche prend la forme d'un humanoïde décharné, dont la peau flétrie est horriblement tirée sur ses os proéminents. Ses yeux se sont décomposés depuis longtemps, mais un feu écarlate brille au fond de ses orbites vides. Les premières manifestations de liches remontent à l'empire du Nil, sous le règne des pharaons de la première dynastie. A cette époque, un cercle de puissants sacrificateurs tenta la résurgence du dieu Ptah, en assimilant son apparence et son immortalité. Le résultat, depuis lors, est la déambulation d'une abomination entre la vie et la mort qui perd toute trace de sa vie passée mis à part sa pseudo-apparence et ses pouvoirs.

Les pouvoirs de la liche

Le pouvoir d'une liche peut être acquis par n'importe quel humanoïde (appelé ci-après *la créature de base*), pour peu que ce dernier soit capable de créer le phylactère requis. Il existe d'autres types de liches, comme les dragons, mais ils exploitent d'autres facultés. La liche conserve les caractéristiques et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

* La créature de base devient un mort-vivant qui garde son apparence d'origine mis à part son aspect terrifiant.

* La liche tire son pouvoir des poches glauques de magie noire dont elle se nourrit et qui lui procurent une résistance accrue et une longévité à toute épreuve. La transformation en liche est totalement malfaisante et ne peut être effectuée qu'avec l'accord du sujet. Le personnage conserve les pouvoirs et aptitudes qui étaient les siens de son vivant.

* Une liche combat, au choix, avec son toucher flétrissant, une arme naturelle ou une arme de contact. Son toucher flétrissant laisse des marques durables sur le corps de sa victime qui voit cette partie de son corps flétrir à son tour si la blessure n'est pas soignée à temps par des moyens magiques. La victime de ce toucher peut résister avec un puissant effort de volonté.

* La liche conserve toutes les capacités et attaques spéciales de la créature de base, plus d'autres qu'elle acquiert au cours de sa transformation :

- *Aura de terreur* : La liche est toujours entourée d'une aura de Mal et de mort. Toute créature se trouvant dans un rayon de 18 mètres et regardant le mort-vivant doit réunir tous ses esprits pour ne pas fuir en hurlant de terreur. La victime qui résiste à l'aura de terreur est immunisée à cette aura durant la journée.

- *Contact paralysant* : Toute créature vivante touchée par l'attaque de contact de la liche doit faire preuve d'un contre sort conséquent pour ne pas se retrouver paralysée de façon permanente. Certains contre sorts tels que *Délivrance de la paralysie*, les contre malédictions majeures et certaines plantes enchantées libèrent la victime. Toute créature paralysée par une liche semble morte, mais un observateur avertit remarquera qu'elle respire encore.

- *A part cela*, la liche peut lancer les mêmes sorts que ceux de son vivant, plus ceux qu'elle a appris tout au long de sa pseudo-existence.

* *Particularités*. La liche conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles viennent s'ajouter les suivantes.

- *Immunités* : La liche est immunisée contre le froid, l'électricité, la métamorphose (bien qu'elle puisse en user sur elle-même).

- *Réduction des dégâts* : Le corps de ce mort-vivant est particulièrement résistant, ce qui lui confère une réduction des dégâts sur les armes contondantes et sur les maléfices. Les lames telles que les épées leur causent des blessures normales. Les armes bénies et enchantées leurs causent des brûlures atroces.

- *Au fil de sa transformation, la liche acquiert une perception plus fine du monde, et de la façon de manipuler les êtres qui le compose. Son corps n'étant plus sujet aux contraintes musculaires et osseuses des vivants, elle se déplace toujours en silence. Elle ne ressent plus la douleur, sauf celle occasionnée par des armes enchantées ou bénies (voir ci-dessus).*

* *Organisation sociale : les liches errent souvent en solitaire, mais parfois elles peuvent composer des groupes de morts-vivants ou d'abjurations à son service. Ses créatures de prédilection sont les zombies, les squelettes animés, les vampires asservis, les goules affamées, les fantômes, et les lutins et farfadets maléfiques. Plus rarement, un groupe de liches peut se constituer sous la bannière de la plus vieille d'entre elles. Le mentor du groupe se voit alors doté du titre d'*Archi-liche*.*

Le phylactère d'une liche

Le processus de transformation en liche nécessite la fabrication d'un phylactère magique à l'intérieur duquel le mort-vivant conservera son énergie vitale sous la forme de ses viscères. Tant que le phylactère n'a pas été localisé et détruit, la liche revient à son semblant de vie quelques jours après sa mort apparente, à moins que la mort ne soit causée par un maléfice irrévocable. Dans ce cas, la liche doit revenir dans sa pseudo existence au moyen d'un maléfice tout aussi puissant que celui qui a engendré son annihilation. En attendant, elle foulera la surface du sol telle une ombre.

Chaque liche doit fabriquer son propre phylactère ou détenir cet objet dans sa famille depuis plus de sept générations. Cependant certains artefacts, de par leur puissance, sont si chers au jeteur de sort qu'ils sont tout à fait dignes de recevoir l'énergie négative de la liche.

La fabrication du phylactère coûte 120 000 galions et nécessite le sacrifice de la totalité de son sang. Une fois achevé, l'objet est maudit avec une puissance égale à celle de son ensorceleur au moment où celui-ci a cessé de vivre. Le plus souvent, le phylactère prend la forme d'une boîte métallique au couvercle scellé. Mais parfois, Certaines liches conservent leur énergie vitale dans un anneau, une amulette ou un autre objet similaire, qui prend alors le nom d'horcruxe. Dans ce dernier cas, les viscères de la liche sont détruits par elle-même au moment de la transformation.

De part l'atrocité que demande la création et l'ensorcellement d'un phylactère ou d'un horcruxe, la liche perd irrémédiablement toute trace de son humanité passée.

Tytus Monilabus : le créateur des retourneurs de temps

Je suis né en l'an de grâce 803 de notre ère dans une vétuste famille de nobliaux d'une seigneurie de la future Lombardie. Je m'épris rapidement du savoir temporel et mes premières recherches furent sur la roue du temps, et sur le moyen de la transcender. Après de nombreuses recherches intenses et frénétiques, je parvins à retourner le temps de façon suffisamment concluante pour m'accorder quelques avantages matériels. Je connus ainsi les joies de vivre de façon répétées les événements et de les changer de façon à ce que les pires moments d'une vie se changent en moments de bonheur incomparable. Je connus alors tour à tour une vie de richesse et de plaisir, une vie de voyage, une vie de pouvoir, une vie d'une grande érudition, une vie de travail aux champs, une vie de malfrat et enfin une vie de lassitude. Pour éviter des altercations et des fatalités malheureuses avec mes moi du passé, je m'arrangeais pour qu'ils tombent sur mes manuscrits avant de leur apparaître et d'établir des plans avec eux. Mais je compris trop tard que toutes ces expériences avaient causé ma chute : en effet, certains de mes moi étaient devenus si pédants qu'ils avaient perdu tout esprit de recherche et étaient devenus des gros tas de graisse sur des trônes trop petits pour eux, d'autres encore, ne faisaient que courir les jupons sans arrêt, en remontant le temps autant de fois qu'il le fallait pour arriver au bout de leurs conquêtes... d'autres encore, et ceux-là ne sont pas les pires, ne pensaient qu'à amasser des richesses ou à rechercher et expérimenter sans cesse des nouveaux sortilèges pour accroître leur pouvoir... quand je constatais l'ampleur des dégâts, je tentais de corriger mes erreurs mais la partie était perdue d'avance : mes moi du passé étaient devenus trop orgueilleux, trop ambitieux, ou trop complaisants, si bien que je ne réussis qu'à me les mettre à dos. Je perdîs totalement la maîtrise de ma vie, les agissements de mes autres moi ayant souvent des incidences sur ma vie actuelle : modification de mémoire, apparition intempestive de ces autres moi dans des moments de ma vie où ils étaient les plus malvenus, pertes soudaines de mes biens, hostilité incompréhensible de tout mon entourage... quand ce ne furent pas des tentatives de me tuer ou de m'enfermer en prison sans que je n'aie rien fait... ou enfin presque. Je tentais alors l'ultime recours, de convaincre mon moi qui découvrit le secret de remonter dans le temps de ne pas entrer en contact avec ses autres moi. Je lui expliquais les raisons de ce conseil et en tira des règles de conduite sur les voyages dans le passé. Il acquiesça et compris toute l'importance de mes dires. Je me jurais alors de ne plus avoir usage du secret de remonter le temps et me débarrassai de tous les objets que j'avais pu construire dans ce but... sauf d'un que je donna à ma consœur Rowena Serdaigle, dans le but qu'elle finalise ses travaux de recherche. Après avoir repris la maîtrise du temps, les schismes de ma vie disparurent peu à peu, et je pus retourner à une vie de mage de mon époque non sans avoir établi une charte sur l'art de remonter le temps. Mon expérience aura au moins servit à cela...

NEGRUM PESTI :



DESCRIPTION

INVENTÉ PAR LE SORCIER MALÉFIQUE SILVENÈRE CARNÉDORIS ET UTILISÉ POUR LA PREMIÈRE FOIS EN 1347 AUX PAYS-BAS, PUIS À LONDRES, PARIS, ZURICH, BÉZIERS... CE SORTILÈGE EST L'UN DES PLUS REDOUTABLES DU MONDE DES SORCIERS. IL CONTAMINE LES PLANTES, LES BESTIAUX ET LA NOURRITURE D'UNE POURRITURE CONTAGIEUSE QUI CONTAMINE À SON TOUR L'ÊTRE HUMAIN. CETTE POURRITURE PROLIFÈRE SANS CESSER JUSQU'À LA MORT DES PORTEURS DU GERME, SOUS LA FORME D'UNE PESTE FOUDROYANTE. LANCÉ DANS DES GRANDES VILLES, SES EFFETS SONT DÉVASTATEURS, À CAUSE DU NOMBRE DE CITADINS QUI SE TRANSMETTENT LE GERME FATAL. SORTILÈGE INTERDIT EN 1573 PAR LA CONFÉDÉRATION DES MAGES DE PARIS SOUS PEINE DE MORT.

LANCEMENT DU SORT

LE SORCIER FAIT TOURNER SA BAGUETTE EN SPIRALES CONCENTRIQUES SUR LES MATIÈRES QU'IL VEUT CONTAMINER. IL DOIT SE REPRÉSENTER MENTALEMENT LES EFFETS DE SON SORT : LA POURRITURE, LES HUMAINS AGONISANTS, LES BÊTES CREVANT, LES RATS GROUILLANT, PUIS RESSENTIR UNE CERTAINE JOUISSANCE À L'ÉMISSION DE CES PENSÉES. IL EFFECTUE ALORS UN DEMI-TOUR SUR PLACE PUIS ENCHAÎNE PLUSIEURS RONDES DE DANSE, EN PRONONÇANT L'INCANTATION « NEGRUM PESTI ». DES VOLUTES DE MOUCHES NOIRES SORTENT SOUDAIN DE SA BAGUETTE, TOUT AU LONG DE SA DANSE, POUR SE JETER ET DISPARAITRE DANS LES MATIÈRES POINTÉES AU PRÉALABLE PAR LE SORCIER. PLUS LE LIEU OÙ EST LANCÉ LE SORT EST SALE ET PLUS LA PESTE SERA FORTE ET TENACE. ET PLUS IL Y A D'HUMAINS, D'ANIMAUX ET DE VERMINE (CAFARDS, MOUSTIQUES, RATS...) ET PLUS LA PESTE SE PROPAGERA VITE ET LOIN. LES EFFETS NE SE FERONT PAS ATTENDRE, ILS PEUVENT ÊTRE APERÇUS SOUS QUELQUES JOURS.

CADAVRI AMBULATI

(EN ILLUSTRATION DES MORTS SORTANT DE LEURS TOMBES. ILS AFFICHENT DES FACES GRIMAÇANTES DE DOULEUR)

DESCRIPTION

INVENTÉ PAR LA LICHE DEVENTHRA, PUIS REPRIS PAR LA SUITE PAR DE NOMBREUX SORCIERS ADEPTES DE LA NÉCROMANCIE, LE SORTILÈGE « CADAVRI AMBULATI » RANIME TOUS LES CADAVRES DANS UN PÉRIMÈTRE DE 30 MÈTRES AUTOUR DU SORCIER. LA FORCE DE CARACTÈRE DU SORCIER, LUI PERMET ENSUITE DE DOMINER CES MORTS-VIVANTS, NOTAMMENT GRÂCE AU SORT « NECRO-POUPÉE ». LES CADAVRES AINSI ANIMÉS ONT TOUT OUBLIÉ DE LEUR VIE PASSÉE ET ERRENT SANS BUT. DÉNUÉS D'ESPRIT, ILS SONT NOMMÉS « ZOMBIES ». CEPENDANT, DES MORTS DONT LE DÉCÈS REMONTE À PLUS DE 10 ANS SE RANIMENT EN TANT QUE SQUELETTES ANIMÉS, DONT LES OS SONT UNIQUEMENT TENUS PAR DES RESTES DE TENDONS ET DES LAMBEAUX DE CHAIR PUTRÉFIÉS. CES REVENANTS NE SUPPORTENT PAS LA LUMIÈRE DU JOUR, LE SOLEIL ANNULANT LES EFFETS DU SORT. LE CADAVRE NE PEUT ALORS PLUS ÊTRE RANIMÉ.

LANCEMENT DU SORT

LE SORCIER LANCE LE SORT « CADAVRI AMBULATI » EN EXÉCUTANT UN GESTE BRUSQUE DE SA BAGUETTE EN ARC DE CERCLE PARALLÈLE AU SOL. UNE ONDE MALÉFIQUE IMPRÈGNE ALORS LE LIEU OÙ IL SE TROUVE, ET ON ENTEND LES PREMIERS CADAVRES ANIMÉS FORCER LEURS SÉPULTURES POUR SORTIR. CE SPECTACLE EST TERRIFIANT, D'AUTANT PLUS QU'UN SORT LANCÉ AU MILIEU D'UN CIMETIÈRE OU DANS UN CHARNIER PEUT RANIMER DES MORTS PAR DIZAINES. LE SACRIFICE D'UN PETIT ANIMAL TEL UN CHAT OU UN CORBEAU LORS DE L'ÉVEIL DES MORTS PERMETTRA AUX ZOMBIES ET SQUELETTES ANIMÉS DE SORTIR PLUS RAPIDEMENT. LE SACRIFICE D'UN ÊTRE HUMAIN LES RENDRA PLUS FORTS ET PLUS RÉSISTANTS. LE SACRIFICE D'UNE VIERGE LES METTRA SOUS LE CONTRÔLE PERMANENT DU SORCIER, SANS LE RECOURS D'AUTRES SORTILÈGES.

LA MYSTÉRIEUSE PESTE NOIRE

LA PESTE : DANS LES VILLES INSALUBRES, LES POPULATIONS SOUS-ALIMENTÉES RÉSISTENT MAL AUX ÉPIDÉMIES DE PESTE, QU'UNE MÉDECINE BALBUTIANTE SE RÉVÈLE INCAPABLE D'ENRAYER. DE 1347 À 1349, SUIVANT LES GRANDS AXES COMMERCIAUX, LA MALADIE SE PROPAGE JUSQU'EN ÎLE-DE-FRANCE, OÙ ELLE RAVAGE PARIS DE JUIN 1348 À JUIN 1349. PRÉSENTE EN EUROPE CENTRALE DÈS 1347, ELLE GAGNE LES PAYS-BAS ET L'ANGLETERRE, PUIS L'ÉCOSSE ET LES PAYS SCANDINAVES EN 1350. PARIS DOIT ENCORE SUBIR SES ATTAQUES RÉCURRENTES EN 1361-1362, ALORS QUE LA PESTE DES ENFANTS S'ABAT, PARTICULIÈREMENT SÉVÈRE, SUR LE LANGUEDOC EN 1363. CERTAINS PRÉFÈRENT FUIR, D'AUTRES SE MURENT CHEZ EUX. PRINCE OU SERF, RICHE OU PAUVRE, NUL N'EST ÉPARGNÉ PAR LE FLÉAU. NI LES GRANDS SEIGNEURS, NI LES HAUTS DUCS NI LES ROIS ET REINES N'EN RÉCHAPPENT, PAS PLUS QUE LE TIERS DE LA POPULATION OCCIDENTALE. ARRAS, FLORENCE, L'ANGLETERRE TOUT ENTIÈRE PERDENT 50 % DE LEURS HABITANTS, ZURICH 60 %. ON ESTIME À 25 MILLIONS - SOIT LE TIERS DE LA POPULATION - LES VICTIMES DE LA GRANDE PESTE EN EUROPE OCCIDENTALE. LES EFFETS VARIENT CEPENDANT D'UNE RÉGION À L'AUTRE, VOIRE D'UN VILLAGE À L'AUTRE. LE BÉARN, TOUT COMME L'ALLEMAGNE MÉRIDIIONALE, SEMBLE AVOIR BÉNÉFICIÉ D'UNE GRÂCE PARTICULIÈRE. EN RAISON DE LA PROMISCUITÉ QUI RÈGNE DANS LES GRANDES VILLES, CELLES-CI SONT PLUS RAVAGÉES QUE LES HAMEAUX ISOLÉS.

Les kobolds

(En illustration un être malingre aux larges oreilles craquelées, aux grands yeux globuleux et avec des dents pointues.)

Parmi toute l'étrangeté que l'on puisse trouver chez les créatures magiques, les kobolds sont les plus mystérieuses et les plus infâmes. Ils se délectent de la douleur des autres et font tout pour causer le maximum de souffrance et de misère autour d'eux. Mais quand ils sont eux-mêmes menacés, ils se tordent et gémissent lamentablement. Cela se comprend par le fait que les kobolds ignorent l'honneur et le respect. Les kobolds pratiquent souvent de petits maléfices toujours dans le but de nuire : leurs tours favoris sont par exemple de faire boiter leur victime, de la rendre muette quelques minutes, de faire apparaître une écharde dans leur doigt, de leur faire pousser des furoncles purulents sur le visage, etc. Tout est bon pour nuire aux autres. Ils aiment à s'adonner aux découvertes des mystères des sorciers qu'ils servent, et à divulguer ces secrets à ceux qu'ils jugent méritants, surtout s'il s'agit des ennemis jurés de leur infortuné maître. Les kobolds sont devenus rares de nos jours car ils ont longtemps été traqués par les sorciers. On en trouve cependant terrés dans des terriers, caché dans des greniers ou dans des arbres creux. De par leur rareté, les sorciers confondent souvent les kobolds avec les elfes de maison dont la ressemblance est frappante, si ce n'est le rictus de cruauté qui déforme toujours leur visage. De plus, les kobolds ne peuvent être asservis que sous la menace. Les sortilèges d'asservissement sont inefficaces sur eux. En effet, ils ne reconnaissent aucun maître, et s'ils servent un sorcier c'est uniquement pour pouvoir s'amuser au dépend de celui-ci, après quoi ils l'abandonneront au moment où ils lui feront cruellement défaut.

UN ATTRAPEUR HORS PAIR

(En illustration un Sylver d'à peine 17 ans en tenue d'écolier de Poudlard qui affiche une mine réjouie. Il a de grands yeux perçants, et a tout l'air du bon élève à qui tout réussit...)

Article du 18 mai 1924

Depuis qu'il étudie la magie au sein de la très célèbre école de Poudlard, Sylver Mc Stern, étudiant brillant de la maison de Serdaigle, n'a cessé de remporter des victoires spectaculaires au Quidditch. Avec lui au poste d'attrapeur, son équipe a tout simplement remporté tous les matchs. Il déclare lui-même avoir reçu des propositions pour entrer dans les plus prestigieuses équipes du royaume d'Angleterre : « c'est vrai... je pourrais entreprendre une carrière de joueur de Quidditch dans l'équipe écossaise car c'est mon équipe favorite. Mais j'hésite. Mes parents souhaiteraient plutôt que je rentre au ministère de la magie soit en tant qu'auror, soit en tant que conseiller ministériel. C'est ambitieux, mais je me donne encore un peu le temps à la réflexion... ». Décidément ce Sylver est bien surprenant de lucidité. Il est prêt à repousser tous les honneurs d'un illustre joueur de Quidditch pour postuler à des candidatures dignes des élites... souhaitons bonne chance à ce talent de nature...

ACTIONS D'ÉCLAT !

(En illustration Sylver Mc Stern donnant une poignée de main au ministre de la magie. Sylver a le visage marqué par de rudes épreuves, et son sourire jovial d'antan a disparu).

Le 11 décembre 1946

De tous les sorciers qui se sont démarqués durant la seconde guerre, mister Mc Stern s'est vu doté des actions d'éclat les plus marquantes. Ce conseiller d'à peine 39 ans a participé à la défense du ministère contre les missiles allemands, il a donné une grosse partie de sa fortune pour la rénovation du ministère à présent ruiné, il a soutenu toute l'assemblée des conseillers ministériels de conseils mesurés et judicieux ce qui a valu au ministère de dépasser les calomnies dont il s'est vu accablé pendant la seconde guerre, il a participé à l'arrestation d'un sorcier à la solde des allemands au sein même du ministère, il a fait licencier les journalistes qui jouaient à discréditer le premier ministre et ses conseillers... de telles prouesses lui ont valu le titre de premier conseiller. Souhaitons une grande carrière à mister Mc Stern !

LE PLUS FIDÈLE CONSEILLER DU MINISTRE

(En illustration un Sylver Mc Stern au visage émacié, au regard insensible, debout à côté du premier ministre et des conseillers ministériels)

Le 3 avril 1947

Aujourd'hui, le premier ministre a eu l'honneur de gratifier mister Mc Stern de la médaille de la bravoure. Ce sorcier unique s'est longtemps démarqué par ses actions héroïques durant la seconde guerre, sauvant ainsi le ministère de la magie de la chute financière et du ridicule, ainsi que par sa loyauté sans faille au ministre de la magie et aux mages du magen magot. Pour le récompenser de toutes ces actions d'éclat, le ministre de la magie en personne a tenu à gratifier le patriote Sylver Mc Stern. Il lui a donc décerné le titre de l'ordre de merlin de première classe ainsi que du poste de ministre adjoint. Mister Mc Stern, avec son visage toujours inflexible, déclara que ce ne sont pas les honneurs qui l'intéressent, mais surtout la bonne marche de la communauté des sorciers. Un grand salut pour ce sorcier fantastique et d'une modestie exemplaire...

LE PASSE OMBRE

(EN ILLUSTRATION UN PONT ZIGZAGANT ENTRE DEUX TÂCHES NOIRES).

DESCRIPTION

CE SORTILÈGE PERMET AU SORCIER DE DISPARAITRE DANS UNE ZONE D'OMBRE AU MOINS DE SA TAILLE POUR RÉAPPARAÎTRE DANS LA ZONE D'OMBRE DE SON CHOIX (ÉLOIGNÉE DE MOINS DE 100 MÈTRES). C'EST UN SORTILÈGE IDÉAL POUR LA FUIE ET POUR SE DÉPLACER RAPIDEMENT DANS UN LIEU TRÈS OMBRAGÉ, COMME DES SOUTERRAINS OU UN CHÂTEAU PAR EXEMPLE. LE PASSE OMBRE NE PEUT ÊTRE FREINÉ PAR LES MALÉFICES DE BARRIÈRE ET D'ANTI-TRANSPLANAGE.

LANCEMENT DU SORT

LE SORCIER SE JETTE DANS UNE ZONE D'OMBRE EN MARMONNANT L'INCANTATION « Uvimbrae ». IL DISPARAIT ALORS DU LIEU OÙ IL SE TENAIT ET PREND CONSCIENCE DES ZONES D'OMBRE OÙ IL PEUT RÉAPPARAÎTRE. UNE FOIS SON CHOIX FAIT, IL RÉAPPARAÎT INSTANTANÉMENT EN SURGISSANT DE LA ZONE D'OMBRE QU'IL A CHOISIT.

Lierre-sangsue

(En illustration une plante grimpante aux épines crochues. Au bout de cette plante sortent des mâchoires pourvues de crocs acérés).

Description

Ce sortilège hautement maléfique permet au sorcier de vampiriser une victime de l'intérieur en absorbant le sang de celle-ci.

Lancement du sort

Le sorcier prononce la formule *Uvisediment* puis disparaît de la vue de sa victime pour se retrouver dans le corps de cette dernière sous la forme d'une plante grimpante. Cette plante est munie d'épines qui se sèvent du sang de la victime, puis la plante pousse jusqu'à ce qu'elle sorte par des orifices tels la bouche, le nez ou les oreilles. S'il le désire, le sorcier pourra doter la plante de deux à sept mâchoires qui pourront dévorer sa victime de l'intérieur. Ces mâchoires sont douées de parole. Une victime vivante mourra dans les quelques secondes qui suivent le lancement du sort. Pour les victimes mort-vivantes telles les zombies et les vampires, elles seront paralysées pendant que la plante leur sape leurs dernières fonctions vitales. Après quoi, la victime s'écroulera par terre dans une torpeur prolongée.

Notons que le sorcier qui a lancé le sort s'incarnera dans la plante sangsue. Si sa victime est immolée, blessée ou noyée, le sorcier subira les mêmes dégâts que celle-ci, et ce jusqu'à la mort.

La liche Deventhra

(EN ILLUSTRATION UN SQUELETTE ENCAPUCHONNÉ MUNI D'UNE FAUX).

LA PREMIÈRE APPARITION DE CETTE LICHE REMONTE AU 15^{ÈME} SIÈCLE. À CETTE ÉPOQUE, L'EUROPE SE REMETTAIT À PEINE DES RAVAGES DE LA GRANDE PESTE ET DE LA SUCCESSION D'ÉPIDÉMIES DE PESTE NOIRE QUI L'ONT ANÉANTIE. C'EST LORSQUE L'ÈRE DE LA RENAISSANCE COMMENÇAIT À POINDRE LE BOUT DE SON NEZ, ET QUE LES SORCIERS ET MAGES D'EUROPE SE REMETTAIENT À PEINE DES BLESSURES DOULOUREUSES D'UN LONG SIÈCLE DE MORT, QUE CETTE HORREUR FIT SON APPARITION. COMME SURGIT DU NÉANT, DEVENTHRA S'INGÉNIA À ASSERVIR LES PRINCES MOLDUS ET À ABATTRE CERTAINS SORCIERS DONT IL REDOUTAIT LA PUISSANCE. PUIS UNE FOIS SON EMPIRE À SA MERCIÉ, IL SE MIT À ARPENTER LA VIEILLE EUROPE POUR ASSEOIR SON SINISTRE DESSEIN DE DOMINATION. CERTAINS TÉMOINS L'ONT AINSI APERÇU DANS DIVERSES RÉGIONS DU ROYAUME DE FRANCE DE LOMBARDIE, DE VENISE, ET D'ESPAGNE. D'AUTRES ASSURENT L'AVOIR VU SUR LES RIVAGES DU DANUBE, DANS LA FORÊT NOIRE, DANS LES MONTAGNES D'UKRAINE ET DE ROUMANIE, ET SUR BIEN D'AUTRES SITES INATTENDUS. LES CHEMINS QU'A EMPRUNTÉ DEVENTHRA SEMBLENT ALÉATOIRES ET TOTALEMENT DÉPOURVUS DE LOGIQUE.

LES TÉMOINS SONT TOUS FORMELS : LA LICHE PRÉSENTE L'APPARENCE D'UN SQUELETTE ENCAPUCHONNÉ ENTOURÉ D'UNE AURA NOIRE MALÉFIQUE D'OÙ BRILLENENT DEUX PRUNELLES ROUGES COMME DES BRAISES. À CHAQUE PASSAGE DANS UNE VILLE, DANS UN BOURG OU DANS UN HAMEAU, DEVENTHRA A LAISSÉ DES MARQUES DE DÉSESPOIR ET DE DÉSOLATION QUI ONT MARQUÉ LES MÉMOIRES DE L'ÉPOQUE.

APRÈS PLUS DE 4 SIÈCLES DE TERREUR, DEVENTHRA DISPARUT AUSSI SOUDAINEMENT QU'ELLE ÉTAIT APPARUE. DÈS LE 19^{ÈME} SIÈCLE, ON N'ENTENDIT PLUS DU TOUT PARLER D'ELLE. CERTAINES MANIFESTATIONS DU MAL SONT AUSSI MYSTÉRIEUSES QUE LEURS NOIRS DESSEINS...

Chers amis,

J'écris ces quelques lignes pour mettre toutes les chances de votre côté pour affronter la liche Deventhra. Sa puissance démesurée et son talent à semer la peur et la désolation en font un adversaire redoutable. Aussi, je me suis permis de mettre à votre disposition quelques fioles contenant les pensées de ceux qui ont vu Deventhra de leurs propres yeux ! Vous pourrez ainsi voir à votre tour quels artifices cette abomination utilise pour mettre à bat ses adversaires. Peut-être trouverez-vous dans cette bibliothèque les contre maléfices appropriés pour en venir à bout ?...

Voici les noms des étiquettes des fioles concernant Deventhra. Espérons qu'avec le temps elles soient encore lisibles :

- Le malheur de Natasha Beauty*
- Le calvaire de Hans Grigou*
- Les déboires de Charles Modzilla*
- La chute de Ragnard*
- Les souffrances d'Annabella Dust*
- La mort de William Zorg*

Mes plus sincères amitiés et vœux pour la réussite de votre entreprise...

Le vagabond ténébreux

FÉTIDIMENTA

(EN ILLUSTRATION UN CHEVALIER RENVERSÉ PAR LE SOUFFLE D'UN CRÂNE IMMENSE).

DESCRIPTION

LE SORTILÈGE « FÉTIDIMENTA » EST LE SORTILÈGE IDÉAL POUR METTRE À TERRE SES ADVERSAIRE D'UN SIMPLE COUP DE BAGUETTE MAGIQUE. IL N'EXISTE AUCUNE PARADE EFFICACE CONTRE CE MALÉFICE, LES ADVERSAIRES DU SORCIER POSITIONNÉS À MOINS DE 5 MÈTRES DE LUI ÉTANT TOUT SIMPLEMENT PROPULSÉ DANS LES AIRS ET RETOMBANT COMME DE LOURDS FARDEAUX. DE PLUS, UN GAZ EMPOISONNÉ LEUR PARALYSE LES MEMBRES. CELA LES EMPÊCHE DE SE RELEVER PENDANT QUELQUES MINUTES.

LANCEMENT DU SORT

LE SORCIER N'A QU'À EXERCER UN GESTE BRUSQUE DE SA BAGUETTE EN PRONONÇANT L'INCANTATION « FÉTIDIMENTA » . LES EFFETS DU SORT SONT IMMÉDIATS.

NUAGE MORTEL

(EN ILLUSTRATION UNE COPIE DE FRESQUE REPRÉSENTANT DES HUMAINS À L'AGONIE..)

DESCRIPTION

IL EXISTE D'INNOMBRABLES SORTILÈGES CAUSANT LA MORT DES VICTIMES DU SORCIER DE FAÇON PLUS OU MOINS ATROCE. LE NUAGE MORTEL EST L'UN DES SORTILÈGES LES PLUS ATROCES DONNANT UNE MORT LENTE ET DOULOUREUSE AUX INFORTUNÉES VICTIMES DU SORCIER.

LANCEMENT DU SORT

LE SORCIER DOIT AVOIR MAITRISÉ SA VICTIME AVANT DE LUI DONNER LE COUP DE GRÂCE. SINON, CELLE-CI POURRA FACILEMENT ÉVITER LE NUAGE MORTEL EN TRANSPANANT OU EN UTILISANT UN CONTRE MALÉFICE RUDIMENTAIRE. LE SORCIER PRONONCE L'INCANTATION « TOXICUS INFAMUS » POUR LIBÉRER LE NUAGE MORTEL. CELUI-CI PREND LA FORME D'UNE BRUME VERDÂTRE QUI SORT DE LA BAGUETTE DU SORCIER TEL UNE GRANDE VAGUE. TOUT CEUX QUI RESPIRENT LE POISON DE CE NUAGE SE METTENT À ÉTOUFFER ET À AVOIR DES NAUSÉES EXTRÊMEMENT DOULOUREUSES. LA MORT VIENDRA AU BOUT D'UNE HEURE D'INTENSE AGONIE..

Le malheur de Natasha Beauty

« Il s'agit d'une scène où l'on voit une Londres moyenâgeuse complètement ravagée par la peste noire : passants s'effondrant comme des pantins, animaux crevants, rats en train de se repaître... Natasha est une femme mûre, intelligente et plutôt jolie se dirigeant de façon déterminée vers une vieille ruelle ténébreuse. Là, une créature squelettique est en train de danser frénétiquement en gigotant une baguette d'où sortent des volutes de mouches noires et en chantonnant d'une voix aigrette l'incantation « *Negrum pesti* ». Natasha brandie sa baguette et crie : « *Infernum !* ». Des jets de flammes déchirent alors l'atmosphère et vont réduire le squelette en cendres.

Quelques jours plus tard, cependant, Natasha est en train de soulager les souffrances des miséreux lorsqu'une bourrasque fétide la plaque au sol. Elle se met soudain à trembler comme sous l'effet d'une peur irraisonnée. Avant qu'elle n'ait eu le temps de se relever, elle se met à étouffer et à hurler comme en proie à d'atroces souffrances. Sa dernière vision est un squelette encapuchonné dont les orbites brillent comme des braises. Ce monstre la regarde se tortiller au sol puis éclate d'un rire sardonique avant de faire demi-tour et de disparaître dans l'ombre. »

Le calvaire de Hans Grigou

La scène se passe dans un vieux cimetière désaffecté. Un vieux sorcier marche sur une allée embrumée et crie comme pour défier l'obscurité : « *Deventhra !* Je sais que tu es là ! Sors de ta cachette maraud ! ». Hans répète plusieurs fois des menaces à l'encontre de *Deventhra* pour l'inciter à ce montrer. Mais Hans reste désespérément seul. Le brouillard s'épaissit quand Hans est stoppé par deux minces éclats rouges perçant la brume. Il entend alors une voix menaçante : « je suis là Grigou... tu es bien téméraire pour oser t'aventurer seul la nuit à la recherche de la faucheuse... » Puis les lueurs rouges disparaissent et Hans entend la voix inhumaine prononcer l'incantation « *Cadavri ambulati* ».

Mais Hans n'a pas le temps de répliquer qu'il entend des grattements sous les pierres tombales et des mains sortent de terre pour lui tenir les jambes. Hans perd l'équilibre et tombe en lâchant sa baguette. Des morts sortent de leur tombe pour se délecter des chairs de l'infortuné sorcier. Et c'est dans un cri déchirant qu'Hans succombe, dévoré par des zombies...

Les souffrances de Charles Modzilla

Une bande de sorciers investit prestement un vieux manoir délabré apparemment à la recherche de quelqu'un. Un par un, cependant, ils sont terrassés par une ombre aux yeux de braise sortant de nulle part et leur jetant des sorts en faisant mouche à chaque fois. A la fin, un seul jeune sorcier du nom de Charles brave fièrement les ténèbres et exclame : « *Deventhra !* Je te défie ! Sors de ta cachette ! ». Il entend derrière lui une voix aigrette dire « *Uvimbrae* ». Charles se retourne vivement et lance un sortilège sous la forme d'un rayon rouge qui frappe dans le vide. Mais derrière Charles une forme surgit de l'ombre et murmure une incantation. Charles se retrouve alors propulsé dans les airs et plaqué contre un mur où il retombe au sol lourdement. Un squelette encapuchonné aux yeux de braise se dirige alors

silencieusement vers lui et le menace de sa baguette. Charles fixe le squelette bravement et lui crache sur ses bottes. Un nuage verdâtre sort alors de la baguette du squelette et Charles se met à étouffer et à se tordre de douleur. La scène se brouille puis finit par un dernier cri de douleur.

La chute de Ragnard

Une nuit de pleine lune, une bande de sorciers se réunit dans une clairière en plein cœur d'une forêt sauvage. Ils semblent contents de se retrouver, et ils boivent et chantent jusqu'à ce que la lune soit haute dans le ciel. L'un d'eux réclame alors le silence et dit que le moment est arrivé. Tous scrutent alors le ciel et voient la pleine lune inonder la clairière d'un éclat blafard. Une scène terrible s'enchaîne : tous les sorciers se transforment... en loups-garous ! Après une longue série de hurlements annonçant une chasse à venir, ils se mettent à courir vers un lieu précis. Leur course s'arrête quelques instants plus tard près d'un marais aux eaux stagnantes. Une odeur de mort règne dans ce lieu et les loups-garous se mettent à grogner. Un rire sardonique se fait alors entendre. Puis une voix aigrette dit : « et bien Ragnard ! Tu es enfin parvenu à me retrouver ! » Le chef des loups-garous se dresse sur ses deux pattes arrières et hume l'air. Il s'agit d'un grand loup noir aux dents acérées comme des lames. Puis sa truffe se tourne vers un arbre devant lequel brillent deux points rouges. Le loup-garou montre les lueurs du doigt et enjoint ses compagnons à le suivre. La meute se jette alors sur un squelette encapuchonné qui disparaît d'un geste de la main, comme avalé par les ombres. Les loups tournent autour des arbres en flairant et en grognant. Soudain Ragnard émet un hurlement plaintif et ses compagnons accourent vers lui. Ceux qui étaient proches ont pu entendre la voix aigrette dire « Vivisediment ». Le spectacle est atroce : Ragnard est entouré d'un lierre épineux qui l'ensevelit de l'intérieur et qui sort de sa gueule en formant six mâchoires garnies de crocs. Les unes après les autres elles lancent des menaces et des promesses de mort aux loups-garous. Ceux-ci ne savent pas quoi faire au départ, mais bientôt l'un d'eux se jette sur Ragnard et le déchiquette dans le but d'endommager la plante. Les autres loups-garous font de même et bientôt le corps de Ragnard n'est plus qu'une purée immonde. La plante, elle, est découpée en morceaux, et les loups-garous continuent à la mordre et à la mettre en pièces jusqu'au matin. Après quoi ils entonnent un dernier hurlement de triomphe et se dispersent dans la forêt. La dernière image visible est celle d'une des mâchoires de la plante qui se déforme en un large rictus sarcastique...

Les déboires d'Annabella Dust

Une jolie et fraîche jeune femme très légèrement vêtue court dans les quartiers d'un palais en riant aux éclats. Un jeune homme tout aussi légèrement vêtu court derrière elle en lui promettant de la rattraper bientôt. Mais à chaque fois qu'il est prêt à la saisir, elle disparaît et réapparaît derrière lui en se remettant à courir et à rire aux éclats. Elle court un long moment en espérant que le jeune homme va bien finir par la rattraper, même si elle lui donne un petit coup de pouce pour qu'il y parvienne... mais le jeune homme n'est plus derrière elle. Elle scrute alors l'obscurité et entend des voix sortir d'une pièce dont la porte est entrouverte. Elle s'approche et tend l'oreille. Elle entend alors la voix du prince Charles X gémir pitoyablement. Elle s'en étonne, car son prince s'est toujours montré digne et valeureux. Une voix aigrette à glacer le sang se fait alors entendre et Annabella a un frisson d'effroi. Elle

s'empare par réflexe de sa baguette magique mais ses mains tremblent. Elle entend soudain la voix de Charles hurler comme en proie à d'atroces souffrances, et Annabella décide alors d'intervenir. D'un geste elle ouvre grand la porte et pointe sa baguette vers un être encapuchonné qui la fixe de ses yeux de braise. La terreur la prend au ventre et elle en fait tomber sa baguette. Le squelette aux yeux de braise brandit sa baguette et dit « Fétidimenta ». Annabella est alors propulsée dans les airs et retombe lourdement sur le sol. Le squelette encapuchonné recommande à Charles X de veiller à ce que ses sujets n'écotent pas ses conversations privées derrière les portes. Charles X rétorque qu'il n'y est pour rien et implore le pardon de son maître. Le squelette se met alors à rire de façon effrayante et se jette dans une zone d'ombre où il disparaît. Annabella se relève et se dirige vers la chambre de son prince. Elle ramasse au passage sa baguette et regarde autour d'elle, mais elle n'y voit plus le squelette. Elle aide son prince à se relever et c'est alors que surgit le jeune homme à moitié dévêtu arborant un air de triomphe. Il attrape Annabella mais celle-ci le repousse en lui jetant un regard noir. Elle n'a plus envie de jouer...

La mort de Francis Houx

Un vieil homme court à perdre haleine dans une forêt que vous reconnaissez comme étant brocéliande. En courant, le vieux sorcier hurle le nom de « Sylvain ». Devant lui, de minuscules farfadets entraînent avec eux un enfant avec de longs cheveux châtain où sont accrochés des feuilles de buis. Il s'agit de Filebuis quand il était enfant ! Le groupe de farfadets, l'enfant et le vieil homme arrivent bientôt dans une clairière où un vieux chêne semble menacer les nouveaux arrivants de son aura maléfique. Au pied du chêne, un squelette encapuchonné à genoux se relève brusquement et se retourne en jetant au vieux sorcier un regard de braise emplit de haine. Le vieil homme ne peut s'empêcher de trembler de terreur à la vue du squelette. Il s'empare d'une main fébrile de sa baguette magique mais le squelette est plus rapide et il prononce l'incantation « Toxicus infamus ». Un nuage verdâtre sort soudain de la baguette du squelette et emplit l'atmosphère autour du vieux sorcier. Celui-ci se met alors à étouffer et à se tordre de douleur. Le squelette encapuchonné aux yeux de braise s'avance vers sa victime en la regardant souffrir. Il se met à ricaner et retourne au pied du vieil arbre achever ce qu'il était en train de faire. Il finit de creuser un profond trou où il dépose un vase de fer forgé. Il recouvre le vase de terre, s'assure qu'il n'y a plus personne autour de lui Puis s'en va silencieusement en disparaissant à l'ombre d'un arbre décharné. Caché dans un buisson, l'enfant est roulé en boule, les mains sur son visage, en proie à une terreur indescriptible. Lorsqu'il trouve les forces de se relever, il retrouve son père mort. Le visage du cadavre est d'un vert horrible. L'enfant se met à courir à toutes jambes en appelant au secours...

Papillus vitalus

(En illustration un papillon aux grandes ailes entouré de formules griffonnées).

Description

Ce sortilège fournit un puissant contre sort contre les maléfices épidémiques tels que *Uariolus*, *Negrum pesti*, *Cholerus mortem*... il revitalise tout un lieu touché par la mort par maladie et ses effets bénéfiques, au même titre que les effets d'épidémies qu'il annihile, se transmettent d'individus à individus.

Lancement du sort

Le sorcier pointe de sa baguette tous les lieux, objets et êtres vivants qu'il désire décontaminer et doit s'imaginer les effets du sortilège : soleil radieux, humains et animaux en bonne santé, récoltes abondantes... il prononce alors l'incantation *Papillus vitalus* et des Myriades de papillons blancs sortent de sa baguette magique pour venir entourer les endroits qu'à visé au préalablement le sorcier. Les effets du sortilège sont visibles au bout de quelques jours, où la vie reprendra son cours.

Sepultura melodijs

(En illustration des morts avec leur linceul à genoux au pied d'un arbre).

Description

Il s'agit d'un sort de conjuration efficace contre les morts-vivants réanimés par le maléfice *Cadavri ambulati* : zombies, squelettes animés, nécrophages,... ce sort n'a aucun effets sur les morts-vivants qui ont gardé toutes leurs capacités cérébrales tels les vampires, les fantômes, les momies... tous les morts-vivants dans un rayon de 15 mètres autour du sorcier sont alors irrémédiablement attirés par l'appel de leurs sépultures et quittent la surface du sol et leur maître pour retourner à jamais dans leur tombe où ils se reposeront éternellement.

Lancement du sort

Le sorcier n'a qu'à prononcer l'incantation *Sepultura melodijs* pour voir les effets du sort : les tombes des morts-vivants s'ouvrent comme par enchantement et des voix d'outre-tombe se font entendre, attirant toutes les créatures à une portée de 30 mètres autour du lanceur de sort. Veillez à ce qu'aucun être vivant ne s'y trouve, ou il sera emportée lui aussi par l'enchantement des voix et disparaîtra dans les tombes à jamais ! S'il ne se déplace pas, le lanceur du sort sera immunisé contre la voix ensorceleuse. Sinon, il sera lui aussi attiré et enfermé vivant dans une tombe...

Jvumbrae incarceratum

(En illustration un sorcier pris dans une cage. Tout autour est peint une grosse tâche noire).

Description

Ce sortilège enferme un passeur d'ombre utilisant *Jvumbrae* dans une cage métallique inviolable. Le prisonnier croupira dans sa geôle jusqu'à ce qu'il en soit délivré Par un intervenant extérieur...

Lancement du sort

Le sorcier qui jette le sort doit viser les zones d'ombres qu'il pense que le passeur d'ombre empruntera. Puis il prononce l'incantation *Jvumbrae incarceratum*. Un cliquetement métallique se fait entendre qui indique que la cage s'est ouverte dans les zones d'ombre pointées. Lorsque le passeur d'ombre empruntera l'une de ces zones d'ombre, le cliquetis métallique se fera de nouveau entendre. Mais cette fois-ci il indiquera que la porte de la cage s'est refermée sur le passeur. Ce dernier est alors piégé dans les ombres.

*Les sortilèges efficaces contre le *Uvisediment**

Parmi tous les maléfices visant à dévitaliser un être, *Uvisediment* est bien le plus cruel. Toute action entreprise pour endommager la plante endommagera aussi la victime du maléfice. S'ils n'y prennent garde, les ignorants causeront fatalement la mort de la victime en même temps que la destruction de la plante.

Il existe cependant des moyens très simples pour venir à bout du *Uvisediment* sans risquer de tuer la victime :

- Une victime que l'on peut qualifier d'être vivant, devra être transformée en matériaux non organiques tout en veillant à suspendre sa stase vitale. La pierre ou le métal feront l'affaire, bien que la pierre soit plus fiable. Le sortilège de médusa ou une plume de coquatrice enchantée pourront hautement convenir. Une fois le corps de la victime transformé en matériau, le *Uvisediment* ne pourra survivre longtemps dans cet élément non organique. La plante sera alors obligée de sortir entièrement par tout orifice, souvent par la bouche, et deviendra fortement exposée aux sortilèges qu'on pourrait lui lancer à ce moment. Pour la victime pétrifiée, certains puissants contre sorts ou une liqueur de jus de mandragore lui feront retrouver ses fonctions vitales. Certes, ce procédé peut s'avérer astreignant pour la victime du *Uvisediment*, mais il aura au moins l'avantage de la maintenir en vie.

- Pour une victime plutôt qualifiée de mort-vivant, le processus est plus délicat. Etant bien trop souvent immunisés ou très résistants aux sortilèges d'altération organique, Il faudra utiliser d'autres moyens. Ce qui permet au *Uvisediment* de croître dans le corps de sa victime est le bulbe de la plante placé au niveau de son ventre. Il conviendra de sectionner la tige qui relie les membranes du *Uvisediment* au bulbe avant que la victime ne soit totalement dévitalisée. Le sortilège le plus adapté à une telle intervention est *Grignoticus*. Il permet d'agir dans le corps de la victime du *Uvisediment*, bien que la plante mettra tous les moyens à sa disposition pour se défendre. Une fois la tige coupée, la plante n'a plus de bulbe pour la relier à sa source vitale et doit rapidement sortir du corps de sa victime pour redevenir le sorcier qu'elle était avant. A ce stade, elle devient extrêmement vulnérable. C'est le moment privilégié pour mettre ce sorcier hors d'état de nuire...

GRIGNOTICUS

(EN ILLUSTRATION DES PETITS INSECTES DIVERS COUPANT ET DÉCHIRANT L'INTÉRIEUR D'UN HOMME).

DESCRIPTION

CE MALÉFICE RÉPUGNANT PERMET AU SORCIER QUI LE LANCE DE SE RETROUVER DANS LE CORPS DE SA VICTIME POUR LE RONGER DE L'INTÉRIEUR SOUS LA FORME D'UN INSECTE. CET INSECTE PEUT ÊTRE DOTÉ DE PINCES TRÈS COUPANTES, DE MANDIBULES BROYEUSES, D'ÉPINES ACÉRÉES, OU DE CROCHETS VENIMEUX. LA VICTIME SUBIRA D'ATROCES SOUFFRANCES AVANT DE MOURIR EN UN DERNIER SPASME DE DOULEUR.

LANCEMENT DU SORT

LE SORCIER POINTE SA BAGUETTE MAGIQUE VERS LA PARTIE DU CORPS OÙ IL DÉSIRE SÉVIR. LORSQU'IL PRONONCE L'INCANTATION « GRIGNOTICUS » IL DISPARAIT POUR SE RETROUVER DANS LE POINT DÉSIGNÉ SOUS LA FORME D'UN INSECTE VORACE. LE PERSONNAGE DISPOSE DE QUELQUES MINUTES POUR INFLIGER D'EFFROYABLES DÉGÂTS À L'ORGANISME DE SA VICTIME. S'IL S'Y PREND BIEN IL PEUT MÊME LA TUER RAPIDEMENT.

Corbeaudryche

(En illustration une boule de plume avec un bec de corbeau).

Description

Le Corbeaudryche est un long oiseau noir aussi maigre qu'une brindille. Une fois invoqué, il aspire les courants d'air violents tout autour de lui jusqu'à ce qu'il soit gonflé comme un ballon. Une fois gonflé, il plane dans les airs jusqu'à ce qu'il ait digéré son repas, qu'il soit crevé par une épingle ou qu'il éclate en une gerbe de plumes. Son utilité, certes pas évidente au premier abord, est pourtant grande : le Corbeaudryche peut absorber des vents maléfiques comme celui lancé par le sort « Fétidimenta ». Il annule tout simplement l'effet de ce maléfice.

Lancement du sort

Rien n'est plus simple que d'invoquer un Corbeaudryche : il suffit de dessiner un rond dans les airs avec sa baguette magique et de prononcer l'incantation « Corbeaudryche ». Celui-ci apparaîtra immédiatement. Toutefois, pour que le Corbeaudryche puisse annuler les effets du sort « Fétidimenta », il doit être invoqué juste avant que le maléfice soit lancé. L'invocateur du Corbeaudryche doit donc être plus rapide que son adversaire, sans quoi il subira les pleins effets du « Fétidimenta ».

Pluie de myosotis

(En illustration un myosotis contenant un crâne grimacant).

Description

La pluie de myosotis est une parade efficace contre le sort de *Toxicus infamus*. Elle transforme le nuage de gaz toxique en une gerbe de myosotis qui tombe légèrement telle une pluie enchantée.

Lancement du sort

Le sorcier doit lancer le sort avant que le nuage toxique n'arrive sur lui. Une fois l'incantation *Myosotitanglus* prononcée, un bruit d'éclatement se fait entendre et une fine pluie de myosotis se met à recouvrir tout le lieu de l'affrontement, diffusant un parfum doux.

Secretum maestro

De tout temps, des sociétés de mages ont existé. Certains mages se regroupaient pour défendre leurs convictions, mais la plupart souhaitaient accroître leur pouvoir. C'est le cas des nombreux groupements de mages qui ont arboré le sigle « Secretum maestro ». Ce qu'il y a de curieux, c'est que de telles confréries ont commencé à exister depuis le 15^{ème} siècle, et qu'elles durent encore au début du 20^{ème} siècle. Personne ne sait vraiment ce que signifie ce sigle, si elle fait référence à un personnage, à une société secrète, à un grimoire, à une idéologie...

Cependant, en 1920, un groupe d'aurors londoniens investirent les locaux du « club des sélénites » et trouvèrent de nombreuses lettres traitant du « Secretum maestro ». D'après ces écrits, dont de nombreux ont été saisis par le ministère de la magie, le « maître secret », ou « maître des secrets », ne serait autre qu'un mage noir nommé « Deventhra ». Cette révélation est d'autant plus curieuse que Deventhra a disparu voici plus d'un siècle ! Il est clair que ces lettres ne sont que des supercheries. Ce qui est certain, c'est que le ministère de la magie londonien a gardé certaines lettres qui donnent plus d'élément sur le sigle « Secretum maestro ». Peut-être qu'ils dévoileront ces sources lorsque ce sigle fera partie de l'histoire...

LA SINISTRE FAMILLE DES CARNÉDORIS

IL EST DES FAMILLES DE SORCIERS QUI ONT MARQUÉ L'HISTOIRE DE PAR LEURS ACTES ET LEUR ENGOUEMENT POUR LA MAGIE NOIRE. C'EST LE CAS DE L'ILLUSTRE FAMILLE DES CARNÉDORIS », DONT LE NOM S'EST ÉTEINT AVEC CELUI DE LEUR DERNIER DESCENDANT SILVENÈRE. CE SORCIER RÉPUTÉ POUR LES HÉCATOMBES QU'IL ENGENDRA À CAUSES DES PESTES NOIRES, A CONSACRÉ SON EXISTENCE À RECHERCHER L'IMMORTALITÉ SANS Y PARVENIR. DE CE FAIT, IL N'EÛT AUCUNE DESCENDANCE QUI PERMET DE PROLONGER LE SINISTRE NOM DE SA FAMILLE.

LES ORIGINES DU NOM DE CARNÉDORIS REMONTE BIEN AVANT LES BALBUTIEMENTS DE L'EMPIRE COMMERCIAL VÉNITIEN OÙ LEURS ACTIVITÉS FOISONNÈRENT AU 6^{ÈME} SIÈCLE. ON VOIT CE NOM MENTIONNÉ DANS DES RAPPORTS DE SÉNATEURS DU TRIUMVIRAT ROMAINS AU PREMIER SIÈCLE DE NOTRE ÈRE. CEPENDANT, ON PENSE QUE CARNÉDORIS N'EST QU'UN NOM D'APPARAT QUI CACHE EN FAIT UNE FAMILLE BIEN PLUS ANCIENNE. LA FAMILLE DES CARNÉDORIS A TOUJOURS EU UN ARTEFACT DONT SEULS SES MEMBRES LES PLUS INITIÉS CONNAISSAIENT L'EXISTENCE : IL S'AGIT D'UN VASE DE MÉTAL OÙ SONT GRAVÉS D'ÉTRANGES SYMBOLES D'UN AUTRE ÂGE. L'ORIGINE DE CE VASE REMONTERAIT À LA CIVILISATION ÉTRUSQUE ! LES CARNÉDORIS AYANT TOUJOURS EU CET ARTEFACT EN LEUR POSSESSION, ON PEUT PENSER QUE LEURS ORIGINES REMONTENT AU MOINS À LA CRÉATION DE CE VASE.

LES CARNÉDORIS ONT TOUJOURS MANIFESTÉ UN FORT ENGOUEMENT POUR LE COMMERCE ET LE POUVOIR. DE TOUT TEMPS, ON A PU VOIR LE NOM DE CARNÉDORIS, OU DE FAMILLES AFFILIÉES TELLES LES GIOVANNIS OU LES CAPADOCIENS, CÔTOYER LES EMPEREURS MOLDUS, LES SÉNATEURS, LES ROIS ET PRINCES DE L'EUROPE. LEURS OBJECTIFS ÉTAIENT CLAIRS : AMASSER DES RICHESSES, INFLUER LE COURS DES SOCIÉTÉS, INITIER DES SOCIÉTÉS SECRÈTES À DES SORTILÈGES DE HAUTE MAGIE NOIRE DANS LE BUT DE SERVIR LEURS DESSEINS... LES RUMEURS DISENT QU'À FORCE DE MARIAGES CO-SANGUINS ET D'UTILISATION DE HAUTS MALÉFICES POUR PROLONGER LEUR EXISTENCE, LES CARNÉDORIS ONT PERDU LA FACULTÉ D'AVOIR DES ENFANTS. ON NE SAIT OÙ ILS TROUVÈRENT ALORS LES NOURRISSONS QUI PERPÉTUÈRENT LEURS PRATIQUES, CERTAINEMENT PARMIS DES LIGNÉES DE SORCIERS MOINS DÉGÉNÉRÉES QUE LA LEUR. QUOIQU'IL EN SOIT, LEUR GOÛT PRONONCÉ POUR LA MAGIE NOIRE ET SURTOUT DE LA NÉCROMANCIE A CERTAINEMENT CAUSÉ LEUR EXTINCTION..

Le récit d'Egregon

« Itheniel est bien mal en point. Il s'agit de l'arbre le plus ancien de la forêt de Brocéliande. C'est un vieux chêne qui a fait l'objet de nombreuses célébrations dans le monde des humains. Je sens qu'il est irradié par une force maléfique juste sous ses racines. Cette force l'envahit et infeste toute la forêt aux alentours. Je capte les arbres décharnés, les créatures contaminées se repaissent du malheur et de la souffrance. Seules les plantes et champignons parasites peuvent survivre. Itheniel continue cependant à résister, mais ses forces sont maintenant à bout. Quand il cèdera, un autre arbre mère prendra sa place et alors toute la forêt de Brocéliande périra pour devenir une forêt fantôme. Ce sera une grande perte. Itheniel me dit que cela fait plus d'une vie d'homme que ça dure... »

(Egregon prend une grande inspiration qui fait trembler les branches autour de lui)

« Je cesse ici ma conversation avec Itheniel car je sens l'onde maléfique pénétrer dans mes racines à leur tour. Il ne reste plus longtemps à Itheniel avant qu'il ne succombe. Encore quelques saisons et il se flétrira comme une souche. C'est misérable de terminer son existence ainsi ! Lui qui fût l'un des arbres mères les plus prestigieux de Gaïa !

la vie de Cagliostro



Giuseppe Balsamo, dit Alexandre, comte de Cagliostro, est un aventurier italien né à Palerme en 1743 ; on pense qu'il est mort au château de Saint-Léon, près de Romé, en 1795. Il est d'abord médecin, puis s'adonne à la sorcellerie ; à Paris, c'est l'homme à la mode avant la Révolution, sous Louis XVI, mais il est arrêté et condamné à la suite à une affaire de vol de collier. Après son évasion, il va se consacrer à la capture d'un puissant mage noir aux côtés de celui que l'on appelle le Vagabond Ténébreux, ce qui sonnera son glas.