

# Le Maître des Secrets

Histoire de Silvenère Carnédoris et de la liche Deventhra.....	2
L'année scolaire 1949 à Poudlard .....	3
Les grandes vacances .....	3
Le premier trimestre .....	3
Les farces de Ted : .....	4
Le deuxième trimestre.....	4
Le troisième trimestre.....	5
L'enquête.....	6
Brocéliande.....	7
Filebuis .....	7
La rencontre avec Lydia.....	8
Poudlard .....	9
La bibliothèque de Poudlard, .....	9
Le dernier témoignage du suiveur condamné .....	9
L'interrogatoire de Ted .....	9
La tour de Rowena Serdaigle .....	11
Le carillon de cristal du professeur Serdaigle .....	12
Le bureau du directeur.....	12
En conversant avec les tableaux des fondateurs de Poudlard, .....	12
Après du professeur Nicolas Flamel .....	12
L'esprit frappeur.....	13
La fontaine à tête de lion .....	13
La Forêt interdite.....	14
L'arbre le plus vieux de la forêt interdite.....	14
Le périple dans la forêt interdite .....	14
Le grand loup noir .....	15
Les centaures .....	15
La clairière des dryades.....	15
La clairière d'Egrégon.....	16
La Chambre des mémoires .....	17
Dans la salle des mémoires sous le château cathare.....	17
La description de la chambre des mémoires .....	17
Les autres alcôves du hall d'entrée .....	18
L'autel de transfiguration .....	19
Dénouement .....	20
Retour dans le temps .....	21
La Grande Salle.....	21

## HISTOIRE DE SILVENÈRE CARNÉDORIS ET DE LA LICHE DEVENTHRA

Silvenère Carnédoris naquit à la fin du septième siècle de notre ère dans une illustre famille de sorciers maléfiques vénitienne. Dès son plus jeune âge il se révéla très doué dans la magie noire et au sortir de son initiation il se mit en quête d'un absolu : devenir immortel. Il alla à la rencontre des mages les plus prestigieux de son époque, Mais il ne connût que des échecs. En effet, certains mages refusèrent tout simplement de lui révéler les secrets de l'immortalité, d'autres lui donnèrent des indications qui ne lui convenaient pas, d'autres encore feignirent une ignorance totale sur ce sujet sensible... Silvenère tenta sur lui-même des maléfices pour pouvoir subsister, mais sans grand résultat. Il se mit alors à confectionner des potions de longévité mais cette méthode n'était pas éternelle.

Silvenère nourrit alors une rancune tenace contre ses pairs, et se mit à terroriser le vieux monde pour que les mages de son temps en viennent à craindre son nom. Avec ce procédé, il récompensa ceux qui lui donnaient des indications valables et maudît ou tua ceux qui refusèrent de coopérer. Voyant que sa vie était fortement menacée par l'âge et par une maladie chronique, il alla rendre visite à ceux qui devinrent plus tard les fondateurs de l'école de Poudlard. Ce fût là qu'il amassa les dernières connaissances pour entreprendre le passage à l'état d'immortel. Mais suite à la rencontre avec Silvenère, les 4 fondateurs de l'école de Poudlard décidèrent de garder en mémoire leur rencontre avec le mage noir. Ils enchantèrent alors leurs tableaux pour que ceux-ci puissent aiguiller d'éventuels chasseurs de mages noirs sur Silvenère. De plus, dans le plus grand secret, Salazar Serpentard créa une chambre secrète où tout ce qui concerne Carnédoris y est caché : son passé, l'existence du phylactère et les contre maléfices pour le terrasser. Enfin, tous les ennemis de Silvenère se rallièrent pour anéantir définitivement le mage noir. Chassé, malade et à bout de force, Silvenère ne dû son salut qu'au dévouement et aux sacrifices de ses derniers serviteurs.

Cette période de la vie de Silvenère fût d'un tragique saisissant. Au bord de la mort, il rendit son corps rigide comme celui d'un cadavre et jeta dans un phylactère tous ses organes vitaux qui scellèrent définitivement son état de liche. Emplit de sa nouvelle puissance, il se mit à arpenter le vieux monde en faisant et défaisant les instances au pouvoirs : rois, empereurs, sociétés de mages, tous passèrent entre les griffes de la liche Deventhra qui les fit trembler de terreur. Il découvrit, en outre, l'existence de la chambre des mémoires sous le château d'un de ses anciens adversaires Benoît Oursillade. Il réussit à pénétrer dans la chambre secrète et déchira et brûla toutes les pages faisant référence à son phylactère. De plus, en toute ironie, il cacha son phylactère sous une trappe de la bibliothèque de cette chambre secrète et scella cette trappe magiquement. Content de la nouvelle cachette de son vase vital, il se jeta en toute confiance dans ses desseins machiavéliques.

Mais au 18<sup>ème</sup> siècle, un jeune mage nommé Cagliostro retrouva le phylactère dans la bibliothèque de la chambre des mémoires et réussit à enfermer Deventhra dans un chaudron qu'il cacha sous le cimetière des innocents à paris. Mais avant qu'il n'ait pu détruire le phylactère il fut saisi par les sbires de Deventhra et mourut empoisonné dans une cellule. Fort de cette nouvelle, Deventhra réussit à sortir de sa geôle grâce au sacrifice de ses adorateurs fanatisés et rechercha son phylactère qu'il retrouva au milieu du 19<sup>ème</sup> siècle dans la misérable maison d'une famille juive. Il l'enterra sous un vieux chêne au cœur de la forêt de Brocéliande sans avoir tué un vieux sorcier qui se trouvait là par hasard. Puis il se remit à manipuler les sociétés de mages mais cette fois dans l'objectif d'effacer des mémoires

l'existence de son phylactère. Pour cela, il se mit à la recherche du retourneur de temps de Serdaigle afin de vaincre Cagliostro avant que celui-ci ne trouve le vase. Dominant le chef des suiveurs, Sylver Mc Stern, Deventhra souhaitait pouvoir rentrer dans Poudlard pour aller voler le carillon de cristal. Mais un événement eût lieu juste avant son entreprise : Un jour, après la terrible deuxième guerre mondiale, un jeune sorcier brava tous les pièges que Deventhra avait semé pour se protéger des malotrus, et vint demander à la liche le secret de l'horcruxe. Après des parlementassions très courtoises, la liche décida d'enseigner ce secret à ce jeune mage dont il ne craignait nullement la puissance. Ce jeunôt prétendait se nommer Voldemort. La liche accepta de lui donner cet enseignement en échange d'une faveur dont le jeune mage devra s'acquitter lorsque la liche le lui demandera. Le jeune mage accepta et reçut de son mentor le secret de l'horcruxe. Puis le jeune mage partit aussi prestement qu'il était venu et de terribles frissons parcoururent l'échine flétrie de la liche qui sentait un danger mortel vis à vis de ce jeune mage. Mais tant que celui-ci lui serait redevable, elle n'aurait rien à craindre de lui. ...

Hanté par sa fin inéluctable, Deventhra fit accélérer ses démarches pour s'emparer du retourneur de temps dans l'année 1949. Malheureusement, son sbire Sylver s'est fait arrêter avant le commencement de l'année scolaire et Deventhra frémit dans ses caveaux secrets. Il domina alors les suiveurs implantés à Poudlard pour qu'ils lui ouvrent le passage vers la tour secrète de Serdaigle. Mais ceux-ci étant étroitement surveillés par les autres professeurs et par le fougueux Rufus Scrimgeour et ses aurors, elle attendit patiemment que l'occasion se présente. Cette occasion ne tarda pas à se présenter : en effet, une bande de marmots tentent eux aussi de faire pénétrer un vampire dans Poudlard pour qu'il leur apporte assistance dans leur quête. Les suiveurs flairent frénétiquement cette piste pour savoir comment ils vont s'y prendre pour faire rentrer leur maître dans l'enceinte du château. Ce qu'ils ignorent, c'est que ces gamins enquêtent aussi sur Deventhra et disposent de tous les contre maléfices possibles pour venir à bout de la liche. Car guidés par Serpentard, ces jeunes sorciers ont pu pénétrer dans la chambre des mémoires et ont tout au long de l'année appris bien plus qu'il n'est permis sur la nature de Deventhra. Un conflit inévitable va donc se passer dans la tour de Serdaigle pour l'obtention de la récompense suprême : le carillon de cristal...

## L'ANNÉE SCOLAIRE 1949 À POUDLARD

### Les grandes vacances

L'un des personnages part en vacance avec sa famille dans la forêt de Brocéliande chez un mage surnommé Filebuis. S'il le désire, le personnage pourra demander à ses parents d'amener ses amis avec lui.

Les grandes vacances s'achèvent avec l'article qui paraît dans la gazette du sorcier avec **l'arrestation de Sylver (01)**. De grands bouleversements sont à prévoir sur l'année à venir.

### Le premier trimestre

Durant ce trimestre, les événements se déroulent normalement à Poudlard. Le seul fait marquant est la **rencontre avec le suiveur condamné** qui révélera tout ce qu'il sait sur ce qu'il a vu entre Sylver et celui qu'il appelle l'autre mage. Avant de partir vite, il dira au personnage le fameux « **Secretum maestro** ». Ce suiveur disparaîtra dès le lendemain, il mourra après avoir vaillamment combattu ses pairs suiveurs dans la forêt interdite. Les autres

suiveurs savent qu'il a parlé aux personnages, aussi ceux-ci feront-ils l'objet d'une filature discrète et permanente. Ils utiliseront pour ce faire **le kobold Ted**, une créature cruelle qui se fait passer pour un elfe de maison dans le château de Poudlard. Ce kobold a été amené durant les vacances par les suiveurs pour qu'il les serve particulièrement durant l'année scolaire en cours. C'est Ted qui aura entendu les révélations du suiveur condamné et qui aura rapporté cette trahison aux autres suiveurs. La mort du suiveur condamné rendra Ted fou de bonheur, le malheur et la souffrance étant pour lui des récompenses suprêmes. Il se passera certaines anecdotes avec d'autres élèves ou avec des professeurs pour agrémenter ce premier trimestre. Il convient toutefois de ne pas trop s'y attarder, le plus important étant l'enquête sur le sigle « Secretum maestro » ... durant ce trimestre, les personnages auront surtout à trouver la salle secrète des suiveurs dont le mot de passe est... « Secretum maestro ». une fois dans cette salle, ils pourront trouver des documents compromettants pour les suiveurs. Mais attention, qu'ils ne découvrent pas tout d'un coup. Ils ont toute l'année pour cela...

Durant tout ce trimestre et une bonne partie du deuxième trimestre, des événements bizarres vont se dérouler pendant les repas de la cantine, dans les dortoirs, dans les couloirs et escaliers du château. Ce sont les farces de Ted, après les premiers temps déconcertants, le concierge et les professeurs tenteront de faire renvoyer cet elfe de maison récalcitrant, mais le directeur s'y opposera tant que cela n'éveillera pas les soupçons.

*Le premier trimestre s'achève après la découverte de la salle secrète des Suiveurs.*

### *Les farces de Ted :*

- Un élève trouve son steak cru dans son assiette

- Le jus de citrouille est en fait un nectar de betterave... beurk !

- Lorsque le personnage saisit sa fourchette, elle se tord et tente de le piquer. Ted a mis ce jour-là une fourcheuse farceuse...

- La dinde servie lors du repas se dresse sur le restant de ses pattes et se met à courir en émettant des bruits de gaz malodorants...

- Dans une part de tarte à la mirabelle, le personnage croque une limace encore vivante...

- La chaise sur laquelle s'assied le personnage perd son pied et le personnage s'écroule lamentablement au sol, sous la risée des autres tables

- Le fantôme de la maison du personnage lui recommandera de ne pas toucher à la tourte au crabe... il dira qu'elle renferme des cafards gros comme le pouce.

- Au moment où le personnage se fera interroger oralement en cours de métamorphose sur la façon de faire chanter une grenouille, le personnage deviendra aphone. S'il n'est pas convaincu, Le professeur lui mettra un 0, sous les ricanements discrets de Ted derrière la porte.

- Le personnage ou son familier sera piqué par une étrange écharde velue

- Alors que le personnage rencontre un ou une élève dont il est épris, de gros furoncles lui poussent au visage...

## Le deuxième trimestre

Le reste du premier trimestre et le deuxième trimestre seront consacrés aux recherches sur le fameux sigle « Secretum maestro ». Les PJs apprendront alors qu'il s'agit du mot de passe pour la chambre des suiveurs implantée à Poudlard. Ils apprendront aussi que ce sigle était utilisé au moyen âge pour nommer la liche Deventhra, celle-la que les artistes et les poètes de l'époque représentèrent comme la meneuse du bal de la danse macabre.

De plus, en début ou milieu de deuxième trimestre, une confrontation se déroulera

dans la bibliothèque entre les PJs et d'autres élèves de la maison de Serdaigle, qui déLestangt emprunter le même livre que les PJs. Au cours de l'affrontement, l'un des PJs sera bousculé dans **l'alcôve qui mène à la chambre des mémoires** sous le château cathare, et disparaîtra ! les Serdaigles fuiront, craignant d'avoir fait une bêtise, mais les PJs pourront désormais emprunter le passage et enquêter plus profondément sur le maître des secrets...

Durant le cours de sortilèges, les personnages apprendront le sortilège « **Eternam fibris** », qui permet de rendre des pages usées par le temps comme neuves... utile pour consulter les vieux manuscrits non-entretenus de la chambre des mémoires.

Ils découvriront aussi le légendaire retourneur de temps de Serdaigle dans sa tour. Ils pourront en user pour enquêter autant de temps qu'il le faut sur leurs recherches, mais gare aux abus... Tytus Monilerbus les en aura avertit dans ses mémoires...

A la fin, les PJs arrivent à faire le rapprochement entre Silvenère Carnédoris et la liche. Que ce soit par le biais de **Nicolas Flamel** ou par leur enquête sur la lignée des Carnédoris, ils arrivent à apprendre le nom de Silvenère et pourront enquêter sur les origines de ce sinistre mage noir...

*Le deuxième trimestre s'achève avec la découverte du Carillon de Serdaigle.*

### Le troisième trimestre

Il sera consacré à l'investigation sur les origines de Silvenère Carnédoris. Les

personnages pourront y apprendre les ravages qu'il engendra durant le moyen âge, son passage à l'état de liche, ils pourront, s'ils sont ingénieux faire le lien entre Serpentard et le vagabond ténébreux et ainsi connaître l'histoire de la chambre des mémoires...

Apprenant que le réceptacle contenant les viscères de la liche est caché sous le vieux chêne de la forêt de Brocéliande, arbre qu'ils ont vu pendant les vacances, les personnages pourront faire appel à l'ordre du gnome ou à Fallen pour leur divulguer la cachette du vase étrusque. Et se sachant épiés et menacés, les personnages feront entrer Fallen pour qu'il entre dans la chambre des mémoires pour qu'il trouve par lui-même la faille de la liche. Il pourra alors décider de transplaner à Brocéliande pour récupérer le vase et le détruire. Mais la liche, grâce à son dernier serviteur implanté à Poudlard, entre aussi dans le château par le même moyen qu'ont utilisés les PJs pour faire entrer Fallen, et cherche l'entrée de la tour de Serdaigle. Sachant cela, Fallen et les PJs courent empêcher la liche de mettre la main sur le retourneur de temps. Si les PJs se sont bien débrouillés, l'ordre du gnome interviendra durant la lutte entre Fallen et la liche. Celle-ci dominera cependant Liedes pour qu'il tue Fallen, et devant cette tragédie, les PJs pourront retourner une dernière fois le temps et empêcher le désastre. Ensuite, la tour de Serdaigle sera définitivement scellée, le retourneur de temps avec.

*Le troisième trimestre se termine au Chapitre « Dénouement ».*

## L'enquête

L'enquête des PJs sur les origines du maître des secrets peut porter sur plusieurs thèmes, et peut se dérouler dans plusieurs lieux différents. Il convient de ne pas accaparer les indices à certains lieux, sauf mention contraire. Par exemple, la plupart des indices pourront être trouvés en interrogeant certains professeurs, en lisant les bons livres dans la bibliothèque de Poudlard, ou en volant des documents secrets de suiveurs... en revanche, certains indices spécifiques sur la liche ou le maléfice de l'horcruxe ne pourront être trouvés que dans la salle des mémoires sous le château cathare.

plusieurs sujets, personnages, et lieux sont à découvrir tout au long de ce scénario. Il est important ici de faire mention d'un piège tendu par la liche quant à l'objet de sa quête actuelle. En effet, que peut désirer un immortel qui fait et défait les sociétés de mages et de moldus à travers l'histoire ? la réponse est toujours plus de pouvoir. La liche est maîtresse des ombres, de la manipulation et elle a le temps pour allié. Il reste une tâche sombre dans son passé qu'elle ne peut effacer : la révélation par Cagliostro de son unique point faible : le vase étrusque qui renferme ses viscères. La liche sait que tant que des écrits feront mention de son point faible elle ne pourra trouver la paix intérieure. Depuis plus de deux siècles, elle met tout en œuvre pour trouver le carillon de Serdaigle. Grâce à ce retourneur de temps, elle pourra revenir dans le passé et abattre Cagliostro avant qu'il ne trouve le vase. Alors, la liche pourra arpenter tout le globe sans que personne ne l'en empêche... mais pour cela elle doit rentrer dans Poudlard. Et les défenses du château l'en empêchent. Elle se sert alors d'une société secrète, les suiveurs, pour lui ouvrir le terrain. Mais cela ne suffit pas, les suiveurs étant en effet trop surveillés pour pouvoir lui donner le champ libre. Au fil des siècles, la liche a donc semé quelques indices sur le carillon de Serdaigle, en espérant que quelques sorciers habiles lui ouvriront le chemin inconsciemment jusqu'à la tour secrète de Serdaigle. Depuis que Lord Voldemort lui a arraché le secret de l'horcruxe, l'angoisse ne cesse de la hanter et elle accélère tout le processus pour trouver cet artefact au plus vite. Elle sait intimement que le temps lui est compté...

en contrepartie, Salazar Serpentard a aussi laissé des traces sur celui qu'il appelle « Carnédoris » afin que de futurs défenseurs contre les forces du mal puissent avoir tous les atouts nécessaires pour vaincre la liche. Serpentard est notamment l'instigateur de la chambre des mémoires sous le château cathare... pour savoir cela, il faut faire la jonction entre Serpentard et le vagabond ténébreux de la chambre...

## BROCÉLIANDE

### Filebuis

[Musiques : 001 - Kaoru Wada – I am]

Filebuis est un grand sorcier très maigre avec du buis dans ses longs cheveux blancs et un air toujours renfrogné. Les parents du personnage connaissent Filebuis de leurs propres parents, car Filebuis et ces derniers étaient amis d'enfance et ils vont le voir tous les 4 ans pour, sois-disant s'entretenir avec lui. Le joueur se doute que cela n'est pas la véritable raison, mais le but des parents et de Filebuis ne fait pas l'objet de ce scénario. Disons simplement que Filebuis s'étonne de la recrudescence de lutins nuisibles dans le secteur : farfadets aux cris stridents qui le réveillent la nuit, fées chantant faux, gnomes dévorants ses récoltes, arbres hostiles, nains paresseux négligeant la garde du jardin, nymphes aguichantes qui n'ont aucun scrupule... les parents du personnage aident Filebuis à faire certains rituels de déverminisation poussés, mais tous les 4 ans les fées dérangeantes reviennent de plus belle. A chaque fois, le personnage s'ennuie à mourir. Il entreprend alors de faire des tours dans la forêt en respectant les recommandations que lui impose Filebuis :

- Ne casse pas les branches d'arbres, ramasse les branches tombées par terre si tu veux jouer, mais surtout n'endommage pas les arbres de la forêt.
  - Ne t'approche pas de la dalle de pierre de la clairière des fées, et surtout ne verse aucun liquide sur elle.
  - Evite les fées farceuses, elles ne pourront que t'apporter des ennuis.
- Ne t'enfonce pas trop profondément dans la forêt, les arbres y sont de plus en plus hostiles,

- Si tu rencontres Jojo le lutin, présente-lui ta main et invite-le à y déposer un baiser en l'appelant « robin' ». Cela l'agacera mais il te laissera tranquille,

- Cours à toute jambe si tu vois une charrette aux tintements de clochettes, il s'agit d'un esprit mauvais nommé Lankou qui piège les petits enfants pour les enfermer dans son royaume.

Évite les flaques trop boueuses, elles peuvent t'engloutir comme un insecte.

Rentre avant la nuit, sinon les loups fantômes se délecteront de tes chairs.

Ne touche pas aux lierres aux veinules jaunes, ce sont des lierres étrangleurs.

Ne mange pas les plantes de la forêt, surtout pas les tue-loup, les salsepareilles, les tiges de Conubris, les racines, les tubercules, les pousses ... elles sont pour la plupart empoisonnées,

- Evite les vols de corbeaux, ils signalent toujours de mauvais présages.

- Enfin, si tu dois fuir, file vite vers ma cabane. Si le chemin est barré file vite vers le lac, et envoie-moi un signal avec ta baguette magique...

[Musiques : 002 - Wada Kaoru – Toki wo koete kagome ; 003 - Saitou Tsuneyoshi – kieta collector]

Avec toutes ces recommandations, les personnages ne s'éloigneront certainement pas trop de la cabane de Filebuis. Cependant... les lutins les entraîneront contre leur gré au cœur de la forêt, soit en leur dérobant un objet précieux, soit en capturant l'un d'eux, soit en capturant l'un de leurs animaux... l'essentiel est que les personnages arrivent au pied du vieux chêne, la source de tous les maléfices qui sévissent dans la forêt [musique : 004 - Secret of Mana - Curse]. Il faut simplement qu'ils voient le chêne et qu'ils se rendent compte de sa nature hautement maléfique. Il s'agit du chêne où la liche

Deventhra a enterré son phylactère, son vase étrusque qui renferme ses organes vitaux. Pour dissuader les malvenus de rôder autour du chêne, Deventhra a ensorcelé le vieux chêne afin qu'émane de lui une aura maléfique qui envenime tout ses alentours. Ensuite, Filebuis surgira paniqué d'un bosquet où il grondera les PJs pour avoir enfreint ses consignes. Il aura alors les yeux ronds d'un fou et sa voix se fera tremblante mais menaçante. Durant le reste du séjour, les PJs seront punis et ne pourront quitter la clairière de la cabane de Filebuis.

## La rencontre avec Lydia

[Musique : 005 - Yamashita Kousuke, mysterious chocolate]

Au cœur de la forêt, les PJs entendront une petite voix mélodieuse mais désespérée, tel le dernier chant d'une fée mise à mort. Il s'agit de Lydia, une sylphe enchantée d'à peine quelques centimètres de haut qui s'est faite prendre par la toile d'araignée de Velom, une hideuse araignée velue grosse comme le poing. Si les PJs l'aident à se tirer de ce mauvais pas, elle leur en sera éternellement reconnaissante, et pourra devenir le familier de l'un des PJs dont elle s'est éprise (de préférence un PJ de sexe masculin). Avoir une sylphe comme familier comporte de nombreux avantages :

### La sylphe

La sylphe ressemble à une minuscule femme d'une grande beauté munie de deux ailes de papillon colorées. Lorsqu'elle volette, elle laisse une fine traînée de poudre scintillante multicolore derrière elle qui disparaît en vol. Elle ne communique que par des chants mélodieux. Un personnage mettra environ 3 mois à comprendre les bases du langage des sylphes et un an avant de pouvoir communiquer entièrement avec elle. La sylphe comprend cependant le langage humain et pourra obéir aux instructions du

personnage dont elle est éprise immédiatement.

### Les pouvoirs des sylphes :

- La sylphe voit dans l'obscurité la plus totale, bien que la portée de sa vision y soit réduite (moins de 3 mètres dans les ténèbres les plus profondes, même magiques).

- La sylphe est d'une grande discrétion, pouvant voler silencieusement dans les airs et se cacher derrière les plus minces objets, les tableaux, et n'importe quel objet de plus de 7 centimètres.

- La sylphe possède des dons de guérison exceptionnels : lorsqu'elle fait appel à ce don, de minces nuages de pollen sortent de ses mains et vont se déposer sur le malade. Celui-ci voit alors ses blessures se refermer, ses fièvres se dissiper, et tout effet de poison disparaître au bout de quelques jours. Tout sortilège de paralysie et de pétrification sont immédiatement annihilés. Cependant, guérir les effets du poison, de la paralysie et de la pétrification demandent de grands efforts à la sylphe, aussi ne peut-elle intervenir pour ces cas qu'une seule fois par jour.

- Enfin, le chant de la sylphe a la particularité de raviver les cœurs, même les plus noircis. Elle donne ainsi des bonus contre les sortilèges de terreur, et contre toute manifestation demandant aux personnages d'effectuer des jets de courage pour ne pas fuir.

- Lorsque la sylphe fuit ou est inquiète, c'est qu'elle a senti un danger imminent. Son chant devient alors d'une grâce désespérée qui prévient les personnages de ce danger.

Cette petite fée peut vivre aussi longtemps que le personnage dont elle s'est éprise. Elle peut devenir très jalouse si celui-ci tombe amoureux d'une personne. Elle se mettra alors à bouder dans son coin. Avec un peu d'attention et quelques cadeaux, la jalousie s'effacera au bout de quelques jours. Son principal défaut est son caractère exclusif envers le personnage dont elle est éprise. Si celui-ci ne répond



pas à ses attentes, elle deviendra boudeuse, et l'évitera le temps que se calment ses exigences...

Les personnages qui ne veulent pas aller à la forêt avec leurs amis se retrouveront à passer des vacances normales. Ils peuvent s'amuser à jouer avec les trois sorciers Osbourne, et vous pouvez créer des situations tout aussi amusantes...

## POUDLARD

[Musique Cours, déambulations, repos Etc. : 006 - Double Trouble ; 006 - Harry Potter Theme Song ; 006 - FMA – Brothers ; 006 - Toki no Shizuku ; 006 - Hedwig's theme ; 006 - Saitou Tsuneyoshi – Ayakashi no Izanai]

### La bibliothèque de Poudlard,

[Musique : 007 - Who'd Be writting to you]

La bibliothèque n'apportera que quelques ouvrages scolaires, la lecture des articles de la gazette des sorciers et des journaux certes plus anciens mais voués au large public. Il ne sera nullement question dans cette bibliothèque des secrets des grands maléfices, de Silvenère Carnédoris et des suiveurs.

(Cf. *Annexe*00-2 ouvrages des 2 bibliothèques)

### Le dernier témoignage du suiveur condamné

Ce suiveur, nouveau professeur depuis l'année dernière, a surpris une conversation entre leur chef Sylver et la liche. Il a compris que celle-ci manipule leur chef, et qu'elle lui a effacé la mémoire de leur rencontre. Il en a conclut que cette liche procède ainsi depuis le commencement de la carrière de Sylver, et depuis cette année ce suiveur tente de converser avec l'Ordre du Gnome pour

leur dévoiler ce sombre secret. Dans cette tentative, il a commis une maladresse qui lui a valut sa condamnation à mort des suiveurs. En effet, le professeur Surina Wildowen (l'un des suiveurs) ayant lu dans ses pensées par l'occlumencie, a découvert ce qu'il savait. Ayant prévenu ses confères suiveurs, ils ont décrété sa condamnation tout en voulant faire croire à un accident ou à une fuite. Cela laisse le temps au suiveur condamné de transmettre ce message aux PJs.

### L'interrogatoire de Ted

[Musique : 009 - Kaoru Wada – Tanoshii Nakamatashi]

Après avoir pris connaissance de l'existence des kobolds, que ce soit grâce aux guide des créatures malingres ou par le professeur des soins aux créatures magiques, les personnages pourront décider d'interroger ted. Celui-ci ne se montrera pas coopérant : il se rendra tout d'abord discret pour ne pas que les personnages le voit. Puis s'il se fait attraper, il poussera des hurlements fous pour attirer le concierge, des suiveurs ou des professeurs à sa rescousse. Il faut pour qu'il se montre coopérant le traîner dans un lieu isolé où personne ne puisse entendre ses hurlements et le menacer physiquement

en le rouant de coup de bâtons par exemple. Les kobolds, contrairement aux elfes de maison, ne sont pas sujets à la servitude de leurs maîtres. Ted pourra alors tout raconter en échange de la promesse de sa liberté. Il tentera toutefois de jouer avec l'éventuel serment qu'il aurait passé avec ses maîtres de ne rien dire, il pourra même se coudre la bouche avec un maléfice pour convaincre les PJs qu'il ne peut pas parler, mais ceux-ci pourront persévérer et lui faire cracher le morceau. Il crachera d'ailleurs un morceau de viande en guise de désapprobation. Puis il commencera son récit :

« C'est eux, je vous jure ! je n'ai rien fait moi ! moi je suis qu'un pauvre petit kobold que de méchants sorciers veulent tuer parce qu'ils ne comprennent pas ma nature... »

Il faudra persister pour qu'il crache le morceau suivant. Si les personnages vous coupent la parole, ce n'est pas grave car de toute façon Ted tente de gagner la compassion des PJs et surtout de gagner du temps en espérant que quelqu'un viendra le sauver.

« Vous imaginez ! travailler avec des elfes de maison ! j'ai dû faire ça pour eux ! pouah ! (il crache une sorte de gélatine verte). »

et encore persister :

« J'vous jure ! je suis pris par le serment de mes maîtres ! je peux pas vous parler ou sinon je vais mourir... arrrg ! (il se tient la gorge avec ses deux mains comme s'il étouffait. C'est un artifice bien sûr) ».

et encore persister

« J'sais pas faire la cuisine moi ! je suis pas un serviteur décervelé comme eux moi ! ça ne sait faire que le ménage et le petit susucre que daignent leur donner leurs maîtres quand ils sont tout gentils... »

et encore persister...

« Vous savez, j'ai des hémorroïdes moi qui me démangent atrocement... pouêt (des limaces sortent alors de son derrière et vont ramper rapidement vers des trous où elles vont s'enfoncer pour ne jamais en ressortir) ».

encore insister...

« Bouh ! vous êtes très méchants avec moi. Pauvre ted. Depuis tout petit je n'ai jamais connu l'amour. Vous avez de la chance vous autres sorciers. Vous avez des parents gentils avec vous. Personne n'a été gentil avec moi. Je n'ai jamais eu de croche-verroux pour mon anniversaire... »

et encore insister

Méchant Ted ! tu vas trahir tes maîtres ! méchant Ted (il se met à se taper la tête avec le poing). Hi hi hi ! méchant Ted (il éclate de rire en continuant à se frapper à peine un peu fort)... c'est pas pour moi l'elfe de maison hi hi hi»

et encore insister...

« Bon d'accord, je vais vous dire qui m'a demandé de vous suivre... oh pardon... (il devient vert et simule une nausée et un évanouissement) ».

à ce point de l'interrogatoire de Ted, il a échappé que quelqu'un lui a demandé de suivre les PJs. Il s'est alors fait évanouir pour lui éviter de continuer. Mais les PJs ne sont pas si dupes, après quelques rudolement, Ted se ranimera tout seul et poursuivra :

« Vous savez ils sont méchants ! ils sont forts ! ils sont nombreux ! ils sont puissants ! ils sont joyeux ! ils sont bourrus ! ils sont avides ! ils sont méprisants ! ils sont ingrats ! ils sont laids ! ils sont cruels ! ils sont mesquins ! ils sont moqueurs ! ils sont ivrognes ! ils sont jaloux ! ils sont violents ! ils sont gentils ! oh ! scusez moi... hi hi hi... j'ai dit n'importe quoi... hi hi hi... »

insister encore...

« D'accord, j'ai compris... allez, on se serre la pince »

à ce stade, il va tenter de blesser la main de celui qui la lui serrera. Si les PJs sont assez dupes pour lui serrer la main, la main du PJ commencera à gonfler et d'atroces furoncles douloureux y pousseront. Ted tentera alors de fuir. S'il est rattrapé ou si personne ne veut lui serrer la main, il criera :

« Attention ! derrière vous ! »

une chauve souris apparaîtra alors et Ted en profitera pour tenter de s'échapper. Gageons qu'à ce stade les PJs en ont marre de ses tours, et qu'ils forceront le kobold à parler. Sinon, vous pouvez faire durer les élucubrations de Ted jusque-là ce que sentez les PJs prêts à recevoir cette déclaration :

« D'accord les gars. Je m'incline. (il fait la courbette puis se relève en scrutant les PJs d'un regard espiègle). Il perd alors son torchon qui lui fait office de vêtement, puis prend un air faussement désolé. Son pénis se met alors à se dérouler pour devenir un long ruban au bout duquel une souris brandira une pancarte sur laquelle est inscrit : « ne regardez pas! ».

c'est la dernière diversion de ted. Il profitera de la surprise pour détailler nu dans le couloir. Les PJs peuvent le retenir par son long pénis gluant, auquel cas celui-ci se détachera en laissant entre les mains du personnage un article de farce et attrape de mauvais goût. La souris, elle, fuira entre les jambes des PJs en faisant hurler les jeunes filles sensibles. Si Ted est rattrapé il ne tentera plus de fuir. Les PJs auront gagné son estime provisoirement...

lorsque les joueurs l'auront rattrapé enchaînez avec le texte final :

«C'est bon, c'est bon ! Promis juré craché (il crache sur la botte d'un des PJs). Je vais tout vous dire... les suiveurs sont bien mal en point. Depuis que leur maître, ce Sylver, s'est fait arrêté, leurs cœurs tremblent. Ils m'ont capturé cet été et ont jeté vainement des maléfices d'asservissement sur moi pour que je leur obéisse. Les nigauds hi hi hi. Ils ne savaient certainement pas que les kobolds ne reconnaissent aucun maître.

(Ted prend un air sournois).

Ils sont dans la débandade la plus complète ces suiveurs.

(il se met à murmurer avec une voix d'intrigant) :

ils comptent fortement sur un certain fouillem. Je crois que c'est comme ça qu'il s'appelle. Il paraît que vous avez des infos sur lui et que vous savez comment le contacter. Ces sales suiveurs m'ont

demandé de vous suivre afin d'en apprendre plus sur le moyen de rentrer en contact avec lui.

(les lèvres de Ted forment un bec et il continue en prenant un air crétin) :

vous savez... ces suiveurs... ils sont entièrement sous le joug d'un sorcier bien plus puissant qu'eux.

(il baille)

« Ils veulent tenter de faire rentrer ce puissant sorcier pour qu'il chaparde un objet important dans le château. J'ai entendu ça lorsque ces crétins se sont réunis la dernière fois. Ils ne savaient pas que j'étais là. Hi hi hi... »

« Au fait, si vous saviez où je peux trouver ce fouillem, ça me rendrait bien service... »

« C'est tout ce que je sais. Je vais quand même pas vous raconter toutes les farces que j'ai faites aux elfes de maison. Ils savent plus où me mettre ! j'ai fait tous les services et apparemment aucun n'a convenu. Ils comptent me renvoyer tantôt les fourbus. Tant mieux, de toute façon je commençais à m'ennuyer ici. »

A ce stade Ted a dit tout ce qu'il savait. Il peut encore inventer quelques mensonges pour désorienter les PJs selon vos envies... le « Fouillem » dont il fait mention n'est autre que Fallen.

...

## La tour de Rowena Serdaigle

[Musique : 010 - Saitou Tsuneyoshi –  
Himitsu no Heya]

Note pour le MJ : le professeur Rowena Serdaigle a ensorcelé trois tableaux qui permettent le passage à sa tour où elle a aménagé ses quartiers et son laboratoire (cf. le témoignage de Jarus Dandinus **Annexe 6**). La clé du passage se trouve sur le portrait de Poudlard, mais avant il faut résister aux maléfices des deux autres tableaux : le maléfice du grand arbre attire les personnages et les endort grâce à un

charme de sommeil (volonté 14), jusqu'à l'aurore. Le maléfice du sorcier au mauvais œil est une épouvante (volonté 13) qui effraie le personnage. Celui-ci se met à courir à toutes jambes en hurlant de terreur. Le troisième tableau, enfin, est le plus grand des trois. Il suffit d'y repérer la tour secrète de Rowena Serdaigle et de taper à cet endroit un coup de baguette magique pour que le portail du tableau grandisse jusqu'à devenir une porte que l'on peut ouvrir par simple pression. Celle-ci mène à la tour de Rowena Serdaigle. S'y trouvent : ses quartiers (plutôt austère), puis sa bibliothèque (ouaouh !), son Laboratoire et enfin le débarras des expériences ratées où elle stocke tous ces instruments brisés. Il est à noter que la tour de Rowena Serdaigle est protégée des intrusions extérieures par une illusion qui lui donne l'apparence d'une tour délabrée est inhabitée. Une personne censée qui voit cette tour n'aura jamais l'idée d'y entrer...

### *Le carillon de cristal du professeur Serdaigle*

Il s'agit d'une des pièces maîtresses du professeur Rowena Serdaigle. Ce carillon cristallin, suspendu au milieu des ustensiles du laboratoire du professeur, dans sa tour secrète, est un retourneur de temps. Rowena Serdaigle s'en servait pour se donner le temps d'aboutir à ses expériences. Elle n'hésitait pas à s'en servir autant qu'elle en avait besoin, mais uniquement pour le bien de ses recherches et de ses expériences. Le carillon, d'ailleurs, ne peut être utilisé qu'à des fins scientifiques, sauf exception, lors d'un danger imminent ou pour sauver une situation désastreuse.

### *Le bureau du directeur*

[Musique : 008 - Kenji Kawai – Dungeon ; 008 - Taku Iwasaki - Blood]

Au cours de leur quête, les PJs devront entrer dans le bureau du directeur Ernest Shrimpton pour parler aux tableaux des fondateurs de Poudlard.

Pour la description : les volets sont fermés mais de toute façon peu de couleurs semblent habiter le lieu. D'épaisses toiles d'araignées infestent les coins, des torchères noires en ébène ornées de draps blancs comme des linceuls, et une chauve-souris suspendue au plafond semble scruter le cuir chevelu des PJs. Cette salle est de forme circulaire, et tous les tableaux des anciens directeurs de Poudlard en décorent les murs.

Le mot de passe pour y entrer est « Secretum Maestro », et une mosaïque traîtresse garde la porte du bureau. Lorsque quelqu'un passe trop près de la mosaïque, il doit faire un jet de chance pour ne pas qu'elle se jette par terre et se mélange. Un jet de perception permet de savoir que la mosaïque représentait un portrait du directeur façon cubiste, ceci donne +15 % pour recomposer le tableau. Les PJs peuvent faire un jet toutes les 5 minutes.

### *En conversant avec les tableaux des fondateurs de Poudlard,*

Les personnages pourront obtenir tous les récits des fondateurs de Poudlard sur leur rencontre avec Silvenère Carnédoris, à condition, bien sûr, qu'ils parviennent dans la salle du directeur de l'école et qu'ils trouvent le moyen d'interroger ces tableaux...

### *Auprès du professeur Nicolas Flamel*

Le professeur d'Alchimie Nicolas Flamel est le seul professeur actuel de Poudlard à avoir connu les quatre fondateurs de l'école. Il pourra aiguiller les PJs vers un élève de cette époque nommé Jarus

Dandinus pour tout ce qui concerne Rowena Serdaigle.

Nicolas Flamel reste également le seul être encore vivant à avoir rencontré Silvenère Carnédoris, à avoir affronté la liche et à avoir survécu à cette rencontre. Etant professeur à Poudlard, il racontera ses récits si les personnages ont de bonnes raisons à lui invoquer...

De plus, il pourra montrer aux personnages son travail sur les chemins de Deventhra : il renferme dans un vieux coffre des centaines de parchemins où sont dressés des cartes qu'il a lui-même dessinées. Sur ces cartes, on voit les royaumes Europe avec de nombreux traits à l'encre retraçant les parcours de la liche. Certaines notes disent : « est allé rendre visite à Louis XIII », ou « est rentré dans le château des Habsbourgs », ou bien encore « a rendu visite à l'empereur Guillaume »... d'autres notes mentionnent « entré à Vienne en 1630 », « vu à Londres en 1717 », ou encore « vu par un mendiant moldu à Florence en 1583 »... il y a tant de notes et de cartes que toutes les lire serait une entreprise perdue d'avance. Cependant, avec un peu de patience, les PJs pourront trouver des cartes d'Angleterre où il est fait mention de la visite de Deventhra à Sylver Mc Stern en 1913 et en 1919. Nicolas Flamel en a déduit que Deventhra n'a pas de parcours logiques et bien définis lors de ses pérégrinations.

Enfin, il pourra recommander aux PJs d'aller interroger les tableaux des fondateurs de Poudlard lorsqu'ils auront fait le lien entre la liche Deventhra et Silvenère Carnédoris. Les PJs devront faire une diversion pour que le directeur soit occupé ailleurs durant suffisamment de temps pour qu'ils puissent obtenir tous les récits des fondateurs de Poudlard. Mais ils vont devoir faire attention à ne pas se faire attraper !

## L'esprit frappeur

Un jeune élève de Serpentard a réussi à faire entrer dans Poudlard un esprit frappeur particulièrement espiègle du nom de Peeves. Ce jeune Serpentard de première année se nomme Jack Lantern junior. Il est passionné par tout ce qui touche à la nécromancie, comme son père. Il a réussi à faire rentrer l'esprit frappeur grâce à un secret inhérent au château : il s'agit d'une fontaine à tête de loup située près des cuisines. Sous l'impulsion d'un coup de baguette, la gueule du loup crache une petite quantité de poudre gris sombre. Cette poudre, lancée sur un esprit ou un mort-vivant lui permet de déambuler dans le château durant une nuit. C'est cette poudre qui a permis de fabriquer l'anneau qui permet à Liedes de déambuler dans l'enceinte de Poudlard.

Pendant que Peeves tartinaient un tableau de marmelade à l'orange et que Jack l'observait en riant, les mains salies d'une poussière gris sombre, le concierge est apparu et a juste eu le temps d'apercevoir Jack s'enfuir (sans l'identifier) avant de lui courir après. Jack, en mauvaise posture, demandera aux PJs de l'aider à échapper au concierge. En échange, il leur révélera comment il a fait entrer Peeves, ce qui peut s'avérer utile aux PJs dans leur entreprise de faire entrer Fallen dans l'enceinte de Poudlard. Il s'agit de la fontaine à tête de lion qui se trouve non loin des cuisines.

### *La fontaine à tête de lion*

Lorsque l'on met un doigt dans la narine de la statue, une poudre gris-sombre jaillit de sa gueule béante. En appliquant cette poudre sur sa peau ou son ectoplasme, un revenant peut entrer dans un lieu qui le repousserait d'ordinaire.

## LA FORÊT INTERDITE

### L'arbre le plus vieux de la forêt interdite

Les PJs qui auront relevé le tableau de l'arbre ensorcelé du couloir d'entrée de la tour de Serdaigle, pourront s'interroger sur la nature de cet arbre, et se demander pourquoi il a été placé ici. Serdaigle allait souvent rendre visite à l'arbre Egrégon, l'arbre le plus vieux de la forêt interdite, pour connaître la situation de la forêt interdite à son époque. La conversation entre Serdaigle et Egrégon durait parfois plusieurs jours, la sorcière partant parfois en excursion dans la forêt pour y régler quelques problèmes. En hommage à son hôte, elle fit peindre le tableau d'Egrégon en l'ensorcelant pour qu'il garde l'entrée de sa tour secrète. En 1949, Egrégon est toujours en activité, et il reste l'arbre mère de la forêt interdite. Ceux qui ont certaines connaissances en folklore, en plantes enchantées ou en créatures magiques pourront deviner qu'il s'agit bien de l'arbre mère de l'étrange forêt... ils sauront en outre que les arbres mères vivent au cœur même de leur forêt.

Localiser l'emplacement d'Egrégon n'est pas une tâche facile. Il existe de nombreuses cartes de la forêt interdite, mais l'arbre n'y est mentionné nulle part. Il faut pour le localiser comparer les anciennes cartes aux nouvelles et y noter tous les changements de densité de la forêt. Cela demande au moins une journée de comparaisons, de calculs et de griffonnage à la plume. Au final, les chercheurs pourront s'apercevoir que malgré les différentes cartes dont certaines ne respectent pas du tout une échelle de mesure logique, le cœur de la forêt interdite a toujours été encaissé autour d'une clairière qui elle, n'a jamais changé

de place. Le repère le plus visible est une rivière qu'il faudra traverser pour accéder à cette clairière. Cette rivière est très proche de la clairière...

Aller à la rencontre d'Egrégon est une tâche des plus périlleuses. La forêt étant immense, la durée du trajet peut s'évaluer en jours. Il faudra donc s'équiper au mieux pour une longue expédition, être doté du retourneur de temps à ce moment là n'est pas à négliger, sinon les personnages pourraient échouer leur année d'étude et être renvoyés pour cause d'une trop longue absence injustifiée. L'orientation dans la forêt interdite est impossible, les arbres démesurés masquant tout repère céleste. De plus, plus les personnages s'enfoncent dans la forêt, plus les arbres semblent se resserrer et devenir hostiles à leur passage. La forêt interdite est hantée par des créatures magiques aussi bien que par des morts-vivants séculiers. Certains pièges leurs seront tendus afin qu'ils finissent par repaître un spectre dans son tertre, où qu'ils soient emportés à jamais par les enchantements des dryades. Voici quelques cadres de rencontre que les personnages pourront vivre en s'approchant du cœur de la forêt interdite :

### *Le périple dans la forêt interdite*

[Musique : 011 - Saitou Tsuneyoshi - Kieta Collector ; 011 - Futatsu]

Tout le temps que durera ce périple, la pluie tombera et les PJs seront trempés jusqu'aux os. Ils devront trouver des lieux tels des grottes, des falaises, ou des terriers géants où s'abriter. Mais gare aux arbres ! si un personnage a l'ingénieuse idée de s'abriter sous un arbre pendant un orage, un éclair s'abattra comme par hasard sur celui-ci. Le personnage sera juste un peu

sonné, mais ses vêtements seront carbonisés et ses cheveux seront dressés sur sa tête comme un épouvantail pendant tout le reste du périple dans la forêt interdite. Voici quelques idées de rencontres dans la forêt interdite, créez-en d'autres et rajoutez-en autant qu'il vous en dira, il faut que les PJs se rendent compte qu'il n'est pas facile d'aller à la rencontre d'Egrégon. Il convient pour cette partie de l'aventure de faire vivre aux joueurs une multitudes de scènes courtes et prenantes qui ne laissent pas le temps de réfléchir. C'est de l'action irréfléchie où le courage et l'audace seront primordiaux...

### *Le grand loup noir*

Durant les épopées nocturnes, les PJs se sentiront observés par deux étranges yeux rouges. Il s'agira de Fallen. La nuit, **Fallen**<sup>1</sup> suivra le chemin des PJs sous la forme d'un grand loup noir pour les protéger en cas de besoin. Mais repéré par un groupe de centaures, il se fera blesser par une flèche habilement décochée. Les PJs pourront le voir couché au bord du sentier, une flèche dans le flanc. Bien sûr, ils ne sauront pas qu'il s'agit de Fallen, mais le loup ne se montrera pas hostile envers les PJs. Si ceux-ci le soignent, le loup se montrera amical, et courra s'embusquer dans la forêt après avoir fait une léchouille sur la face d'un des PJs.

### *Les centaures*

Des groupes de chasseurs centaures errent dans la forêt interdite, manifestant leur hostilité envers ceux qui foulent le territoire de leurs ancêtres. Ils ne s'attaquent pas aux « poulains », et laisseront donc les PJs aller non sans les

---

<sup>1</sup> Fallen pourra reprendre son apparence normale. Si les PJs lui parlent de Deventhra ou de Carnédoris, celui-ci les mettra en demeure de trouver un moyen de le faire entrer dans Poudlard pour qu'il les aide et les protège dans leur quête.

assaillir de recommandations, à la manière de Filebuis : ne pas entrer dans les tertres, monter aux arbres en cas d'attaque de loups fantômes, éviter les chants sortis de nulle part, éviter de manger les champignons et les plantes inconnues, ne pas se baigner dans l'eau de la rivière si vous allez jusque là, ...

### *La clairière des dryades*

Durant une journée fortement pluvieuse, les PJs entendront des chants mélodieux et envoûtants sortants d'une clairière. Ils devront fournir un effort de volonté ou succomber aux charmes de ces chants. Les dryades sont de somptueuses femmes gracieuses et agiles qui vivent dans les arbres. Cependant, elles n'ont pas le cœur à emprisonner des humains aujourd'hui. Leur reine Sylphora a été capturée par le génie de la forêt.

Ce génie est un grand farfadet à l'air retors couronné d'une coiffe de Houx. Le farfadet nommé « Cigar » a capturé la reine des dryades car celle-ci détient trois farfadets qui sont ses enfants dans des arbres. Il dira aux PJs qu'il ne délivrera la reine que si celles-ci relâchent ses trois enfants. Les PJs iront porter le message à Myrabelle, la fille de Sylphora. A leur tour, les dryades donneront comme critère que Cigar ne leur jette plus de maléfices. Les PJs iront porter le message à Cigar qui dira qu'elles sont culottées ! elles devront cesser de chanter faux toute la journée ! les PJs iront porter ce message aux dryades et celles-ci prendront un air offusqué. Elles diront que Cigar est bien présomptueux de leur dire cela. Qu'il cesse donc d'envenimer les plantes et les ruisseaux et elles accèderont à sa requête. Les PJs iront porter ce message à Cigar qui s'esclaffera qu'il était dans ces lieux bien avant l'arrivée des dryades, et qu'elles devront quitter la clairière si elles veulent retrouver leur reine. Les PJs iront porter le message aux dryades qui rétorqueront que la forêt n'appartient à personne et surtout pas aux

être déviants comme Cigar. Les PJs iront porter le message à Cigar qui dira que ce sont elles les êtres viles dans cette affaire, elles qui n'hésitent pas à emprisonner les créatures de la forêt dans des arbres. Les PJs iront porter le message et les dryades riront d'un rire cristallin. (à ce moment, les messages deviendront insultants pour les dryades et le farfadet) : les dryades diront que les farfadets ont peur du soleil et que c'est pour cette raison qu'ils se tapissent dans des trous à rats. Le farfadet rétorquera qu'elles ne sont bonnes qu'à mouiller les herbes alentours lorsque des hommes se rapprochent d'elles. Elles rétorqueront à leur tour que Cigar est si hideux qu'il a bien dû trouver ses rejetons dans des choux. Cigar s'offusquera de ce message et dira que leur reine ressemble à une cigogne à qui on aurait enfoncé un balais dans le derrière... les PJs, à ce stade, comprendront qu'un accord entre les deux partis est inconcevable car leur dispute ne cessera jamais, et à ce moment ils seront essoufflés de leurs va et viens incessants. Il faudra que les personnages fassent preuve de diplomatie pour convaincre les dryades de relâcher les trois petits farfadets. Le farfadet, lui, ne fera jamais le premier pas. Pour convaincre les dryades, ils devront insister sur le fait que le plus important est que leur reine soit libre, ou que le farfadet est trop égoïste et vicieux pour se mettre d'accord avec elles, ou que les dryades sont très jolies et qu'elles ne sont pas dignes de se mettre en colère à cause d'un petit farfadet qui n'a rien pour lui. En tenant de tels propos, les dryades reprendront leurs airs de jeunes filles joviales et iront chercher les trois rejetons, qui ressemblent à des canards qu'on aurait déplumés. Une fois la reine délivrée, elle donnera aux PJs une fleur clochette bleue qu'ils pourront faire tinter une fois pour obtenir son aide...

## *La clairière d'Egrégon*

Arrivé enfin au terme de leur voyage, Egrégon se fera voir au centre d'une vaste clairière enchantée. Celle-ci est toujours illuminée d'une étrange aura féérique qui lui donne l'impression de scintiller de milles couleurs. Après la pluie, un arc en ciel se dessine dans le ciel qui rend l'endroit encore plus merveilleux. Arriver à un tel endroit donne aux personnages au cœur pur une affinité avec les fées pour une durée déterminée par le maître du jeu. Egrégon est un grand arbre, sans doute le plus grand de la forêt, entouré d'une aura aux sept couleurs. Il est doté de feuilles en toutes saisons, et il sait communiquer avec les humains, fées et tous les êtres qui arpentent sa forêt. Un visage de vieil homme se dessine alors au-dessous de sa cime, et une bouche caverneuse émet une voix dont le son semble sortir de la terre.

Ils se présentera comme suit :

« nous les arbres mères des forêts sommes en relation intime avec les champs telluriques de notre terre nourricière Gaïa. Les forêts que nous dressons sont à l'image de notre rayonnement. Ainsi les arbres féériques nourriront leurs congénères du fluide enchanté propre aux arcs-en-ciel. En contrepartie, les arbres maudits causeront le dessèchement et l'apparition de monstruosité au sein même de leurs forêts.

« Nous, les arbres mères, sommes en relation grâce au sol qui nous nourrit et nous permet de communiquer. Nos racines émettent et captent toutes les informations de Gaïa, même si les terres sont séparées par les océans. Et plus les racines s'enfoncent profondément, plus les messages sont captés vites et loin. Ainsi, je peux capter les émanations de toutes les forêts qui recouvrent la surface du sol, et entrer en communication avec tous les arbres mères. »

*(Si les personnages lui parlent de la forêt de Brocéliande, égrégon émettra un silence pesant qui se fera ressentir dans toute la forêt interdite. Puis, voir l'*



**Annexe** 45 pour la lecture du récit d'Egrégon).

## LA CHAMBRE DES MÉMOIRES

### Dans la salle des mémoires sous le château cathare

[Musique : 013 - The Philosopher stone]

Tout ce qui peut être trouvable sur Silvenère et les maléfices qu'il a créés sont disponibles dans cette bibliothèque. Cependant l'entrée de cette bibliothèque reste très difficile à trouver, il faudra certainement une bonne dose de chance aux PJs pour y accéder. Les récits des créateurs de Poudlard ne sont toutefois pas obtenus dans cette bibliothèque. On peut aussi y trouver l'autel de transfiguration... (Cf. **Annexe**00-2 ouvrages des 2 bibliothèques)

La première entrée des PJs dans la chambre des mémoires

L'alcôve qui mène dans la chambre des mémoires est dessinée d'un motif grossier représentant un fier bastion perché au sommet d'une falaise. Il est à noter que toutes les alcôves menant à la chambre des mémoires sont dessinées de ce motif. Lorsque les PJs entreront pour la première fois dans la chambre des mémoires sous le château cathare, ils se trouveront dans un hall plutôt étroit où se tiennent de nombreuses alcôves aux motifs dessinés. L'alcôve d'où viennent les PJs est dessinée aux motifs de Poudlard, avec le blason emblématique de l'école : le lion, le blaireau, l'aigle et le serpent. D'autres alcôves mènent à des endroits hauts en défense contre les forces du mal, mais il est fortement conseillé aux joueurs d'y

pénétrer. S'ils persistent à entrer dans une autre alcôve que celle de Poudlard, ils pourront se faire interrompre par le tableau de Benoît Oursillade ci-dessous. Dans le cas où des personnages pénètrent quand même dans une autre alcôve, vous trouverez quelques descriptions de motifs et où ils mènent.

### *La description de la chambre des mémoires*

Outre l'étroit hall des alcôves, la chambre des mémoires est constituée d'une bibliothèque toute en longueur ne contenant que trois ouvrages et d'une salle disposant d'un très vieux mobilier propre à l'étude des ouvrages de la bibliothèque. Dans cette dernière salle, on y trouve des quantités immenses et désordonnées de livres rapiécés, d'amulettes, d'anneaux, de bâtons, d'armes rouillées, de coffres vermoulus, d'étagères en suspension, de cloportes gris, et de Basilees d'objets, fétiches, manuscrits, parchemins... le tout dans un tel désordre qu'on voit un anneau trempant au fond d'une solution jaunâtre contenue dans une chope de terre meuble, des grimoires empilés à la hâte dans un vieux sac en peau de loup, des piles fantastiques de parchemins où l'on y trouve aussi bien des recettes de cuisine que des récits historiques, que des pages de manuscrits arrachés et raturés, que des explications sur des sortilèges maléfiqes... autour de la table de marbre noir submergée par les ouvrages et parchemins

empilé en un chaos indéfinissable, se tiennent six sièges qui s'enfoncent dangereusement dans un crissement prolongé et dans un nuage de poussière étouffant lorsqu'on s'assied dessus. Il faudra faire attention lorsque les PJs manipulent les pages de parchemins et de grimoires : ceux-ci ayant été très peu soignés, ils peuvent s'émietter ou se réduire en poussière au moindre contact. Cela pourra mettre les PJs dans une rage folle lorsqu'ils auront trouvé un parchemin intéressant et qu'il se réduira en miette lorsqu'ils le saisiront...néanmoins, le sort de fibrus eternam, appris en cours de sortilèges cette année, pourra réduire les dégâts des pages les moins endommagées... On peut dire que la chambre des mémoires témoigne de la négligence des défenseurs contre les forces du mal à effectuer les tâches de rangement les plus élémentaires. Après tout, ce ne sont pas des ménagères...

Quatre tableaux décorent la salle : le premier représente une lande désolée du nom de « vagabond ténébreux ». Il n'y a cependant aucun personnage sur ce tableau. Un deuxième tableau représente un jeune sorcier vêtu d'étoffes rouges. Il est noté du nom de Grumbledus Mortimus. Il pourra donner des conseils sur les grimoires à consulter en fonction des thèmes qu'on lui demande. Son seul défaut : il n'accède qu'aux requêtes des jeunes filles qui lui plaise ! grumbledus a la fâcheuse tendance de commencer ses phrases par « boudi ! » ou bien par « époustouflant ! » et ce même s'il n'y a pas lieu de s'exclamer. Le troisième tableau est au nom de Myrtille Buisson. C'est une sorcière entre deux âges qui reste toutefois très jolie et très sensuelle. Elle recommandera aux PJs de faire un peu le ménage avant de commencer leurs investigations. Ce rangement rendra leurs recherches plus efficaces (sinon ils auront un malus sur leurs jets d'investigations). Sinon, elle leur recommandera de jeter dans un coin toutes les babioles inutiles, et dieu sait qu'il y en a ! le rangement de la

salle mettra environ une après-midi entière. Et enfin le quatrième tableau représente un gros chat noir du nom de Moqus. Il se mettra à ricaner sous cape lorsque les PJs essuieront des échecs, et émettra des ronronnements de plaisir lorsqu'ils auront fait de grandes découvertes. Ils se montrera aussi menaçant si les PJs vandalisent la salle, et se mettra à miauler frénétiquement si quelqu'un d'autre que les PJs entre dans la chambre des mémoires. Donnez-lui autant de mimiques que vous souhaitez, pour la grande satisfaction des personnages joueurs : moqus peut se doter d'un chapeau et faire la danse des claquettes, il peut s'enfoncer ses pattes avant dans sa gueule en arborant des yeux embués de bonheur, il peut se gratter, émettre de petits miaulements aigus lorsqu'il dort, il peut marcher sur deux pattes puis se casser la figure, être allongé sur une chaise pliante en sirotant un soda...

### *Les autres alcôves du hall d'entrée*

Une alcôve aux motifs d'une pyramide entourée d'un cercle : cette alcôve téléporte dans la chambre mortuaire de la pyramide de Mykérinos, à Gizeh. Cette chambre contient des piles d'offrandes d'animaux momifiés, de coffrets contenant des monceaux d'or, un sarcophage scellé magiquement, des amas de bracelets d'or, d'amulettes de scarabées et solaires, des cercles frontaux toujours en or massif, des tuniques d'époque un peu élimées, des pierres précieuses taillées la plupart en forme de scarabée, et de fresques retraçant le festin des dieux avec le pharaon en son centre. Dans un coin, est gravé l'image du dieu Ptah, une momie confinée dans une arche tenant dans sa main une sphère noire. Alors que les personnages fouillent la chambre mortuaire, amassent des piles d'or et de bijoux, et se posent des tonnes de questions, le couvercle du sarcophage se soulève et une main couverte de bandelettes en sort. Pris de panique, les PJs courent à toute jambe vers l'alcôve de

téléportation du château cathare en laissant derrière eux tout ce qu'ils auraient pu amasser.

Une alcôve aux motifs d'un temple entouré d'un soleil téléporte dans le lieu de culte templier sous le temple de Salomon. Les PJs seront téléportés dans une vaste cave décorée de somptueux tapis rouges et or, de candélabres tenants des bougies noires, de fresques représentant des passages de l'ancien testament, de blasons, d'armes telles des épées, des boucliers, des épieux, des hallebardes... Le lieu fait actuellement l'objet d'une cérémonie d'une trentaine de personnes vêtues de longues robes et dont les visages sont cachés par de longues cagoules terminées en pointes. Ce sont des illuminatis ! ils sont à genoux devant une grande statue représentant un démon cornu tirant une langue fourchue. Le Baphomet ! les fanatiques pourchasseront les intrus si les PJs se font repérés. Ceux-ci ont intérêt à retourner au plus vite dans l'alcôve de la chambre des mémoires avant cela.

Une alcôve aux motifs d'un bateau à trois mâts et aux multiples rames téléporte dans l'épave d'un galion corsaire près des îles Baléares. Bien que la profondeur ne soit pas grande, il faudra vite lancer un sort pour pouvoir respirer sous l'eau ou retourner dans l'alcôve. Lorsque les PJs peuvent respirer sous l'eau, ils verront dans les cales défoncées du bateau des coffres éclatés regorgeant d'or ! mais des requins bleus affamés tournent autour du bateau et un combat sous-marin aura lieu pour pouvoir emporter des quantités d'or vers l'alcôve de retour située dans la cabine du capitaine.

Une alcôve aux motifs de grands visages sculptés dans la pierre téléporte les personnages sur l'île de Pâques ! là, ils seront accueillis par la tribu des Toukélés, des villageois à la peau brune qui feront une cérémonie en l'honneur des enfants dieux sortis de leur royaume pour les sauver. Leurs huttes sont de bois et de

toile, leurs vêtements sont de fourrures de loups, de boas ou de rongeurs, et leurs armes sont des lances d'os. Leurs habitations sont dispersées sur plusieurs îles qu'ils rejoignent par des barques de roseaux. Depuis peu, un phénomène étrange s'est déroulé sur leur île : un dieu est venu s'écraser sur l'île des dragons ! ils y allument des feux et envoient des éclairs dans le ciel ! il s'agit d'une île que les toukélés évitent car elle serait habitée par l'esprit d'un reptile maléfique. En fait, il est vrai qu'un avion s'est écrasé sur l'île, forçant les deux passagers survivants (des militaires) à survivre d'insectes et à éloigner par du feu les gros lézards de plus de 3 mètres de long. De temps en temps, lorsqu'ils voient des bateaux à l'horizon, ils envoient des signaux avec des feux d'artifice mais il ne leur en reste plus. Les PJs pourront aller sauver les deux gaillards ou aller s'en retourner tranquillement dans l'alcôve pour continuer leur quête... il peut paraître étrange qu'un téléporteur cathare aille aussi loin que l'île de pâques, mais les PJs ne connaissent pas tout du savoir de ce peuple érudit...

Vous pourrez rajouter autant de téléporteurs que vous le désirez, mais cette étape ne doit pas être trop longue, des tas d'évènements attendant encore les PJs.

## L'autel de transfiguration

Il s'agit d'un petit autel de style moyen-oriental posé dans un recoin reculé de la salle des mémoires. Cet autel a les mêmes effets qu'une pensine sauf que... les personnages qui plongent dans les pensées d'autrui se voient acteurs dans les pensées. Il peuvent ainsi interagir avec les pensées d'autrui, combattre les squelettes animés d'une épave de navire corsaire par exemple, converser avec l'auteur des pensées lui-même... dans tous les cas, ces interactions n'auront aucun impact sur les auteurs de la pensée sur les personnages,

ou sur les pensées elles-mêmes. Ceux qui retournent plusieurs fois dans les pensées de quelqu'un remarqueront que les pensées reviennent à leur état original à chaque excursion.

[Musiques :

- Natasha Beauty : 008 - Taku Iwasaki - Blood
- Hans Grigou : 014 - Michiru Yamane - Path of the departed

- Charles Modzilla : 015 - Ceremony – Secret of mana
- Ragnard : 016 - Soundtrack, the werewolf scene
- Annabella Dust : 017 - Soundtrack – hagrid the professor
- Francis Houx : 004 - Secret of mana – Curse]

## DÉNOUEMENT

[Musique : 018 – Soundtrack – secrets of the castle]

- Lorsque les PJ auront fait entrer Fallen dans Poudlard pour qu'il puisse pénétrer la chambre des mémoires, au moyen de la poudre grise, ils croiseront des suiveurs se dirigeant vers la tour de Serdaigle. Fallen proposera de les suivre et les maîtrisera avant qu'ils n'entrent dans la tour. Une silhouette vêtue d'une robe grisâtre dépenaillée entre dans la salle principale de la tour, Fallen se lance à sa poursuite en criant aux PJs d'aller quérir de l'aide de toute urgence !

[Musique : 019 - Yoko Kanno – Face On]

- Le couloir qu'ils vont arpenter leur rappelle quelque chose... Ils sont dans le dédale qui mène à la tour de brume où se trouve le portauloin vers l'ordre du gnome. Albus Dumbledore et Joaquim Liedes viendront prêter main forte sans poser de questions.

- Fallen a rapidement abandonné le combat inégal. Quand les PJs reviennent, il attend dans le couloir.

[Musique : 020 - Ashura Jittaika]

- Quand les PJs, Fallen et les renforts entreront dans la grande salle, ils verront apparaître autant d'êtres filiformes qu'ils sont (normalement 6) courir prévenir Deventhra. Il s'agit de doppelgangers. Deventhra a enchanté le couloir pour être prévenu de toute intrusion. Liedes explique qu'il faut les arrêter de toute urgence si l'on veut bénéficier de l'effet de surprise. Les créatures sans visage empruntent six directions différentes. Chaque PNJ se met à courir après l'un d'eux.

- Durant la course-poursuite dans cet endroit labyrinthique, les doppelgangers prendront l'apparence de l'une des 5 autres personnes engagées dans la salle, afin d'assommer par surprise les PJs. Les adultes viendront rapidement à bout de leurs doppelgangers et affronteront Deventhra sans effet de surprise puisqu'elle a été prévenue depuis le laboratoire. Dans sa fureur de n'avoir pas trouvé le carillon de Serdaigle, elle va contrôler Liedes et le faire tuer Fallen avant que les autres n'aient pu intervenir. Puis elle disparaîtra dans l'ombre.

- Quand les PJ se réveillent, Fallen est mort et l'ordre du gnome est catastrophé. Si les PJs n'ont pas d'eux-mêmes l'idée d'utiliser le retourneur de temps, Dumbledore y fera une allusion.

## *Retour dans le temps*

[Musique : 021 - Soundtrack - Forward to time past ; 022 - Soundtrack – apparition on the train ; 022 - Soundtrack – The dementors converge]

Alors les PJs devront se débrouiller pour ne pas être vus de Deventhra, ni de leurs doubles qui pourraient paniquer et les attaquer, croyant qu'il s'agit de doppelgangers.

Ils pourront voir les manigances des doppelgangers et les arrêter avant qu'ils ne préviennent la liche.

- Le premier doppelganger assomme un PJ et prend son apparence.
- Le deuxième vient de prendre l'apparence de Dumbledore et va à la rencontre d'un PJ
- Le troisième est en train de tromper un PJ en prenant l'apparence inconsciemment du PJ qui le traque.

[Musique : 023 - Soundtrack – Quidditch Third Year ; 023 - Soundtrack – Finale]

Si les PJ réussissent à les arrêter tous les trois, les adultes auront l'effet de surprise sur Deventhra qui se défendra en utilisant les sorts que les PJ ont vus dans la pensine (ou autel de transfiguration) et dont ils connaissent normalement en partie, les contre-sorts. Ils peuvent aider Fallen, Liedes et Dumbledore depuis une mezzanine où ils sont à peu près à l'abri. Deventhra en viendra malgré-tout à envoûter Liedes, sauf que le rayon rouge qu'il lancera sur Fallen ne sera pas mortel, mais le plongera dans un léger coma. Deventhra tentera alors de s'enfuir par les ombres. Les PJs pourront l'en empêcher et l'emprisonner grâce au sort d' « Ivumbrae Incarceratum ».

Les PJ pourront penser que leurs efforts ont été vains, mais Fallen respire toujours.

Si les PJ échouent, ils verront Liedes envoyer un rayon vert sur Fallen, ce qui le tuera sur le coup. Les Doppelgangers viendront alors attaquer les PJs sur la mezzanine.

Un deuxième retour dans le temps serait trop compliqué et trop dangereux, l'ordre du gnome récupérera le carillon de Serdaigle pour le mettre définitivement en lieu sûr et protéger les PJs.

## La Grande Salle

### **3<sup>ème</sup> Etage**

A – Hall d'entrée

Lorsque les personnages entrent dans ce hall, autant de Doppelgangers se matérialisent et courent prévenir Deventhra de l'intrusion.

B – Salle haute ; mezzanine

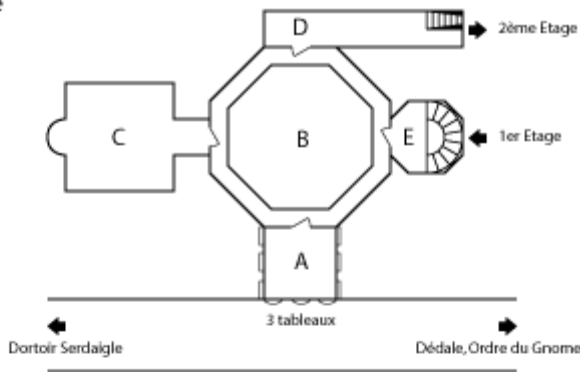
Les 3 mezzanines et le rez-de-chaussée de la salle haute ne communiquent pas entre eux, et la hauteur qui les sépare rend toute tentative de rejoindre les étages inférieurs extrêmement périlleuse.

C – Appartements de Rowena Serdaigle

Il ne reste que des meubles et des draps qui se secouent et se dépoussièrent automatiquement lorsque les personnages entrent dans la pièce.

## Le Maître des Secrets

3ème Etage



D – Couloir ; escalier vers le 2<sup>ème</sup> Etage

E – Grand escalier en colimaçon vers le 1<sup>er</sup> Etage

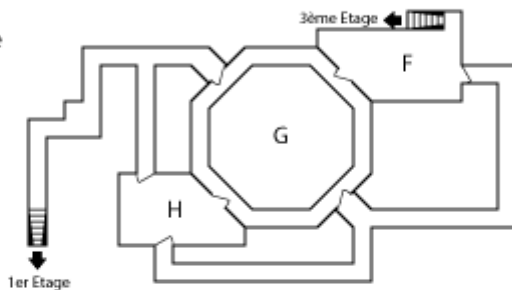
### 2<sup>ème</sup> Etage

F – Salle de repos  
De vieux meubles se dépoussièrent automatiquement lorsque les personnages entrent, décorent le lieu

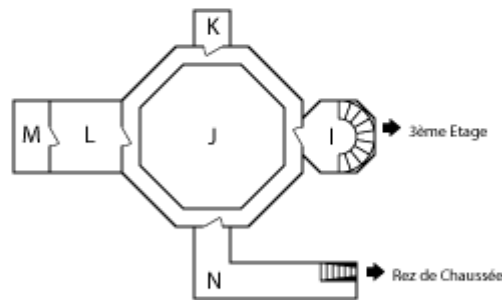
G – Salle haute ; mezzanine

H – Bibliothèque personnelle de Rowena Serdaigle  
Les rares ouvrages n'ayant pas été transférés dans la bibliothèque de Poudlard sont hors d'atteinte des personnages (langues incompréhensibles, expériences d'un niveau trop élevé...).

2ème Etage



1er Etage



### 1<sup>er</sup> Etage

I – Grand escalier en colimaçon vers le 3<sup>ème</sup> Etage

J – Salle haute ; mezzanine

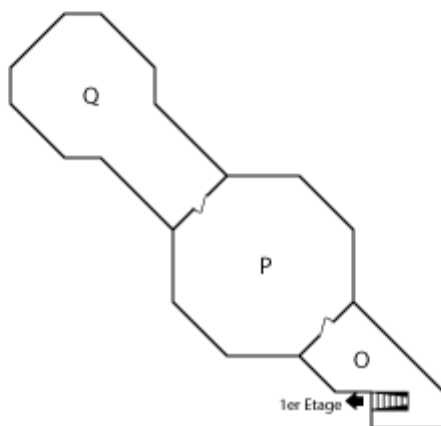
K – Placard à balais

L – Salon  
Des draps recouvrent de vieux meubles.

M – Salle vide

N – Couloir ; escalier vers le Rez-de-chaussée

R.C.



**R.C.**

O – Entrepôt

## Le Maître des Secrets

Cet entrepôt ne contient plus que des caisses pleines d'ingrédients divers et des objets cassés.

P – Salle haute

Le bas de la salle haute est carrelé.

Q – Laboratoire de Rowena Serdaigle

Cette salle est rangée et ordonnée, malgré les entrelacs d'alambiques et les nombreuses étagères couvertes de fioles et de manuscrits divers.

Une alcôve au fond contient un singulier petit pendentif (cf. Le carillon de cristal du professeur Serdaigle). Il s'agit d'un retourneur de temps.

Conseils :

Nous vous conseillons d'étaler ce scénario sur plusieurs parties et de ne pas hésiter à regrouper les indices ou à les déplacer afin de rendre les phases de recherche moins laborieuses. Un indice donné par un livre peut très bien l'être par un professeur. N'hésitez pas à agrémentez le tout de scènes d'action ou d'aventure qui n'auront pas forcément un lien avec l'intrigue principale.

Ce scénario a été écrit par Mykeyrinos en collaboration avec Démiurge

<http://mykeyrinos.free.fr/>