

Le Réveil

I – Les Grandes Vacances	2
A – Le livre des phylactères	2
B – La destruction du Phylactère de Deventhra	2
1 – Les Trois épreuves	2
2 – La Malédiction	4
3 – Filebuis	4
II – Premier Trimestre	5
A – Poudlard Renaît	5
B – Le joueur de flûte	6
C – Le dragon fée	6
III – Trois jours sans fin	7
A – Evénements en boucle	7
B – Le Réveil	8
C – Le Sceau	10
D – 7 Elèves	10
E – Dresser un Plan d’action	11
F – Le Carillon de Serdaigle s’est brisé	11
G – Liberté d’action des joueurs	12
H - Ted	12

Durant cette cinquième année (année 1950) à Poudlard, les PJ devront détruire le phylactère de leur ennemi mortel : Deventhra, avec l’aide d’un livre que leur délivre Ivy Osbourne. Ils ne savent pas que la malédiction du phylactère est terrible. Ils découvriront un mystérieux joueur de flûte qui charme les rats dans Poudlard et ils seront pris dans une boucle temporelle créée par le carillon de Serdaigle pour leur permettre d’empêcher le plus grand cataclysme que n’aura jamais à subir l’école de sorcellerie... d’ailleurs, qui s’en souviendra ?

I – Les Grandes Vacances

A ~ Le livre des phylactères

Durant les vacances d'été, Belladone Osbourne vient contacter 1 PJ, de préférence, celui qui habite non loin de la forêt grise. Elle veut lui faire savoir que sa mère – Ivy Osbourne – possède quelque chose susceptible de les intéresser lui et ses amis, mais elle ne précisera pas quoi (elle est simplement chargée de les motiver pour venir les retrouver elle, sa mère et ses frères et sœurs, dans leur maison au cœur de la forêt grise).

Ivy possède un vieux grimoire intitulé : Le livre des phylactères. Ce n'est guère un ouvrage épais, car les sorciers ayant survécu à ces maléfices se comptent sur les doigts d'une main.

Ivy a eu écho du terrible affrontement qui a opposé la liche Deventhra à l'ordre du Gnome allié à Fallen. Son but est d'envoyer les PJ dans une épreuve à laquelle ils ne pourront survivre, afin de se venger de l'affront que lui ont fait subir l'alliance de son allié potentiel avec ses ennemis. Elle usera de toute sa force de persuasion pour inciter les PJ à se jeter dans la gueule du loup, d'abord sur un ton amical, en les étiquetant de façon favorable, puis en mettant le doigt sur le fait qu'ils ne pourront compter sur personne d'autre dans cette quête qu'ils ont eux-mêmes initiée. Les Osbourne ne les accompagneront pas, car ils se sentent étrangers à cette quête et ils ont d'autres affaires à régler durant ces vacances.

De la lecture du livre, les PJ devront retenir la méthode de destruction du phylactère, s'y entraîner et se rendre compte que ça

peut ne pas être si difficile que ça... (ce qu'ils ne savent peut être pas, c'est que l'auteur ne connaissait pas le phylactère de Deventhra). (cf. annexe 01 – Détruire un phylactère)

B ~ La destruction du Phylactère de Deventhra

Si les joueurs parlent à leurs parents ou à l'ordre du Gnome du phylactère et de sa destruction, ils se verront punis durant une semaine avec interdiction de sortir et vivement découragés d'entreprendre quoi que ce soit. Les mots d'Ivy résonneront dans leur tête.

Afin de se rendre dans la forêt de Brocéliande, les PJ pourront utiliser le portauloin des parents de l'un d'entre eux qui fréquentent Filebuis. Le portauloin les conduira dans une clairière près de la vieille cabane de Filebuis, dans la mystérieuse forêt et maison de Lydia. Cette dernière pourra les aider à retrouver rapidement le vieux chêne au pied duquel est enterré le vase étrusque. Pour le retour il suffira de l'activer dans l'autre sens.

1 ~ Les Trois épreuves

Deventhra a renforcé à sa manière le système de défense de son phylactère. Trois hauts maléfices doivent être défaits pour parvenir à détruire l'objet. Une ultime

protection inattendue et perfide permettra finalement de protéger le phylactère via une malédiction.

- L'effroi

[01 – Apparition on the train – Ost HP3]

Les personnages s'approchant trop près d'Ithéniel, le plus vieil arbre de Brocéliande se verront plongés dans des visions cauchemardesques capables d'infliger des dommages de SAN de 3D6. Lorsque le sort est déclenché, les personnages doivent tenter un jet de VO/20. Si Lydia est présente lors de la scène, elle pourra leur donner + 6 points de VO pour résister au maléfice.

Les visions d'effroi se manifestent sous la forme des proches du personnage, qui apparaissent pris de folie et commençant à se décomposer jusqu'à devenir des cadavres hurlant et riant à la manière de déments et tentant d'attraper et de dévorer le personnage. Les joueurs devront, par des descriptions orales, transformer les visions d'horreur que narre le MJ en visions positives. Il s'agit d'une joute orale le PJ et le MJ lancent un d100 sur la table d'opposition (VO du sort : 20) à chaque fois que l'un des deux partis l'emporte, il peut modifier un aspect de la description. Si le sort l'emporte 3 fois de suite, le personnage perdra 3D6 points de SAN. Si le personnage effectue 3 réussites consécutives, il pourra se dépêtrer définitivement du sort.

- Ithéniel

[02 – The dementors converge – Ost HP3]

Les personnages effrayés riposteront moins bien à l'attaque sournoise du vieil arbre, qui déploiera silencieusement ses branches pour enserrer les petits êtres vivants qui viennent troubler son repos, et les avaler dans sa bouche béante, noueuse et ourlée de branches pointues et acérées comme des crocs immondes, vomissant une sève collante et noire. Les PJ pourront tenter de le pétrifier après s'être dégagés de son

étrointe... A la moindre blessure subie, l'arbre se rendormira.

Nul doute que son agressivité est le fruit d'un maléfice de Deventhra.

Caractéristiques :

FOR	35	CON	45	TAI	27	PER	7
DEX	8	APP	-	INT	24	VOL	5
PV	36			BD	+ 3D6		

Compétences :

Fouetter : 25% dégâts : 4D6

Enserrer : 56% dégâts : 3D6

Lancer : 45%

Sève : - 10% mouvement au premier tour, si jet de FOR manqué pour se dégager, - 20% ; - 30% etc. solidité 5

Si un personnage est avalé, la sève commencera de l'engluer jusqu'à ce qu'il ne puisse plus bouger. Au bout de 10 tours ils ne pourra plus respirer et commencera à étouffer.

[03 – Secret of mana – 36 - Curse]

- Le contact flétriissant

Lorsque les personnages auront réussi à creuser pour déterrer le phylactère, ils découvriront ce vase sombre et en épais bronze décoré de motifs occultes dont la symbolique renvoie au dieu Etrusque des morts : Anthus. Cet épais récipient a été doté d'un couvercle d'os. Les PJ devront prendre garde à ne pas toucher le vase ni son couvercle : leur chair entamerait un processus de décomposition. Il suffit d'attraper l'objet avec un drap ou tout autre objet pour éviter de subir ces effets néfastes qui n'affectent après tout que la matière vivante.

- Le nuage mortel

Lorsque les personnages vont ôter le couvercle de l'urne, le maléfice *Toxicus Infamus* (annexe 02) qu'ils connaissent bien pour l'avoir affronté l'année dernière va se déclencher et un nuage fétide et empoisonné va se libérer du vase.

Si les PJ n'étaient pas sur leurs gardes, un malus de surprise de -30% les affectera lors du lancer du contre-sort : *Pluie de myosotis* (annexe 03).

Les PJ pourront penser que cette épreuve n'est pas si difficile que cela. Mais Deventhra présumait que personne ne connaissait de contre-sort à son maléfice le plus perfide.

2 ~ [a M]alédiction

Afin de détruire le contenu du vase, les PJ devront préalablement apprendre le sortilège de *Purgation* (annexe 01 – Détruire un phylactère).

Une fois le vase soigneusement déterré et ouvert, le personnage doit introduire sa baguette à l'intérieur du phylactère et lancer le sort de *Purgation* en visant les entrailles nauséabondes qui emplissent le contenant. A ce moment, une masse glauque et ondulante va jaillir du vase et pénétrer dans la poitrine du lanceur du sort en remontant le long de sa baguette. La masse impalpable va se fondre dans le personnage jusqu'à qu'elle se soit totalement engouffrée dans son infortunée victime. Le PJ s'évanouira instantanément après la fin de cet étrange phénomène. Le vase est alors entièrement vidé de son contenu et une fissure le parcourt. Les autres PJ pourront voir une nuée de mauvais esprits et fées quitter soudainement la forêt de Brocéliande. Le vieil arbre Ithéniel ne se réveillera pas et Orygonthe, l'arbre le plus vieux de Brocéliande après Ethéniel endossera le rôle d'arbre-mère. Le personnage évanoui

se réveillera au bout d'une heure ou deux. A son réveil, il portera de profondes et sombres cernes autour des yeux et une fatigue accablante lui intimera la conviction qu'il est temps de se reposer.

Le PJ investi par la masse glauque est malgré-lui devenu l'horcruce de Deventhra. Il va petit à petit découvrir qu'il est psychiquement lié à lui. Il va se découvrir également des dispositions particulières concernant tous les sorts de mort, les sortilèges interdits et de nécromancie : + 35% dans l'utilisation de ces sorts (avada kedavra, cadavri ambulati etc.). Son âme va se noircir et chaque utilisation de ce potentiel va réduire sa SAN d'1D3 points. Ses cernes noirs ne s'effaceront pas et ses nuits vont progressivement devenir de plus en plus cauchemardesques. Le sortilège de *purgation* ne permet pas de délivrer le personnage de sa malédiction, car il détruit généralement les entrailles.

3 ~ Filebuis

A chaque fois que les PJ manqueront de discrétion, Filebuis risque de les surprendre. Si la situation est vivement dangereuse, Filebuis va intervenir et risquer sa vie pour les PJ. Si la situation est calme, Filebuis va entreprendre les PJ et les engueuler copieusement. S'il apprend qu'ils sont venus ici sans l'autorisation de leurs parents, il va entrer dans une colère noire.

II – Premier Trimestre

A ~ Poudlard Rejoint

Cette cinquième rentrée donne à nos PJ un sentiment rassurant après trois années d'occupation des lieux par les Suiveurs.

Ce premier trimestre sera ponctué par des événements (en apparence) anodins :

- Le poème du choixpeau :

« Il y a près de mille ans, de très grands sorciers

Une école de magie ont voulu créer

Avec tout leur cœur

Avec tout leur savoir

Ils ont donné naissance au château d'Poudlard

Salazar le rusé, Godric le brave

Helga la juste et Rowena la sage

Ont légué au monde un précieux héritage :

Faire l'initiation des futurs grands mages

Des mystères peuplent le monde sorcier

Et vous affronterez les plus grands dangers

Quelle que soit la voie que vous choisirez

Quel que soit le chemin que vous prendrez...

Que vous soyez érudits ou roublards

Telle est la devise du château d'Poudlard :

Que vous soyez bons

Que vous soyez forts

Ne chatouillez pas le dragon qui dort »

- Discours du directeur Armando Dippet lors de la cérémonie d'intégration des premières années :

« Bienvenue dans l'école de sorcellerie Poudlard. Nous avons l'honneur de revenir parmi vous après trois années de tromperie de la part d'un groupe de mages

noirs se faisant appeler les suiveurs. Aujourd'hui, si nous sommes de retour, les professeurs Albus Dumbledore, Mircéa Liedes, Basile de Lestang et moi-même, c'est en partie grâce à trois élèves. Je ne tiens pas à les mettre dans l'embarras, donc je tairais leurs noms. Je pense qu'ils se sont déjà reconnus. Durant ces trois années, nous avons mené une résistance active pour débarrasser Poudlard de la menace qui pesait. Je puis vous annoncer que désormais tout rentre dans l'ordre. Sur ce, je vous souhaite un bon appétit. »

- Les PJ s'exercent en cours de divination sur une boule de cristal

Lancer la bande annonce du film Harry Potter. [04 - BA HP3 ou HP4] Le professeur Pâris Natepse dira aux PJ qu'ils divaguent totalement.

[05 – Double Trouble ; Theme HP : Wada Kaoru 35 Yokoshima]

- Nouvelles farces de Ted le Kobold :

Introduisez quelques unes de ces farces dans des moments inattendus :

- Un PJ reçoit une paire de bottes à boucles dorées. En présence de musique, le porteur des bottes se met à danser les claquettes involontairement, ce qui peut faire fuir le joueur de flûte (cf. chapitre suivant).
- Le hibou d'un des PJ lui apporte du Miamhibou (nourriture pour hiboux) si le hibou ou un personnage en mange, il sera pris d'un hoquet frénétique accompagné de vomissement de bulles de savon.
- Les PJ reçoivent une lettre grossièrement cachetée contenant un mot écrit très maladroitement sur lequel on peut lire : *« bonjour les amis, qu'est-ce qu'on rigole, signé TK »* (cf. annexe 04)

- Un élève d'une table de Serpentard reçoit avec terreur un bâton de dynamite qui explose comme une bombe à bouse (en plein repas).
- Un article étrange dans la gazette du sorcier peut attirer l'œil du PJ qui y est abonné (cf. annexe 05)
- Une élève de Serdaigle un peu coincée reçoit un large corsage aux initiales WR

Quand les PJ auront compris qu'il se passe quelque chose dans la volière, ils pourront y jeter un œil et découvrir que Ted le Kobold est toujours dans Poudlard. Il leur expliquera non sans difficulté que le nouveau directeur lui a proposé de travailler à l'entretien de la volière.

- Les pièges de Peeves :

- Tend un fil entre deux armures pour que les élèves se les fassent tomber dessus (en filant le train au joueur de flûte par exemple).
- Glisse un serpent dans le décolleté d'une septième année
- Renverse de l'huile en haut des escaliers (le personnage qui dévalera les escaliers y trouvera une bouteille de marque *Purget...*)

- Hamamélis Osbourne

Tourne autour de l'un des PJ masculin (s'il s'agit de celui dont s'est amouraché Lydia la Sylphe, elle va lui faire une scène et bouder dans un coin (dans un arbre de la forêt interdite) jusqu'à ce qu'elle ait des excuses.

- Gilliam Forsake

N'ose pas trop approcher β car il craint de l'avoir trop déçue, néanmoins, il lui lance des regards discrets quand ils se croisent.

β ~ Le joueur de flûte

[06 – flûte début naheulbeuk piste 17 – A poil dans la forêt]

Un soir, les PJ croisent nombre de rongeurs et de vermines dans les couloirs de Poudlard. Si l'un d'eux possède un rat, serpent ou tout autre animal rampant, il verra son familier bizarrement excité et attiré à l'extérieur de son dortoir, jusque dans les couloirs du dortoir de Serdaigle. Si le PJ ne le retient pas, il pourra parvenir jusqu'à un couloir sombre d'où provient une mélodie étrange jouée à la flûte. Il sera alors interrompu par un professeur, Peeves, un élève bruyant ou le concierge qui passait par là. La mélodie s'arrêtera aussitôt rendant aux rats et autres animaux leur état normal.

L'évènement se reproduira et le PJ pourra se rendre compte qu'il mène vers la tour de Serdaigle, où est toujours prisonnier Deventhra.

Le joueur de flûte est un Serpentard de septième année du nom de Kraig Parkinson. Il a découvert la prison de la liche car il possède la faculté de déceler les auras magiques. Cette dernière lui a demandé de réunir un maximum de vermine pour pouvoir déclencher une terrible peste dans l'école. Elle ne sait visiblement pas que son horcruxe s'y trouve actuellement. Si la personne qui a lancé le sort *Ivumbrae Incarceratum* meurt, son sortilège disparaîtra et la liche redeviendra libre.

ζ ~ Le dragon Fée

Un élève de Gryffondor de 4^{ème} année, Romuald Sandback a introduit dans Poudlard un dragon fée. Le règlement stipule formellement que les dragons sont

strictement interdits dans le château. Pourtant, celui-ci ne semble guère dangereux. Romuald le cache malgré tout en permanence et le montre de temps en temps à ses amis. Les PJ peuvent avoir vent de l'existence de ce dragon en apercevant un regroupement de Gryffondor autour de Romuald, en entendant des Gryffondor jaser au sujet de ce familier hors du commun ou par Gilliam Forsake.

Le dragon fée du nom de Spyril possède de fines écailles bleutées sur le dos et dorées sur le ventre et quatre grandes ailes de papillon multicolores. Un dragon fée ne mesure généralement guère plus d'une dizaine de centimètres. Le dragon fée parle un langage seulement compréhensible par les siens. Romuald connaît des rudiments et communique donc de la sorte avec son dragon fée. Le dragon fée possède des pouvoirs semblables aux fées et sont capables de lancer divers enchantements et

des maléfices de niveau 5. Enfin, les dragons fées s'entendent à merveille avec les sylphes. (Cf. Annexe 7)

D ~ Rumeurs

- Durant un cours d'histoire de la magie, les PJ apprendront que le château de Poudlard est bâti sur l'antre d'un terrible dragon et que c'est pour cela que l'endroit est un formidable catalyseur de magie.

- Depuis toujours, le règlement des 4 fondateurs stipule qu'il est formellement interdit de faire pénétrer des dragons ou races cousines dans l'enceinte du château sous peine de renvoi.

III – Trois jours sans fin

A ~ Événements en boucle

Prendre chaque joueur à part et lui raconter une partie des événements suivants.

Vendredi 12 janvier

- 7h33, 8h05 et 7h45 - Les PJ se réveillent.
- 8h 15 - Dans le couloir, l'un d'eux croise un première année perdu qui se dirige vers les oubliettes.
- 9h – 12 h - Ils ont cours de DCFM dans la tour aveugle du professeur Liedes.

- 10h 27 - Durant le cours, Ernie Midget, un Poufsouffle plaisantin se fait envoyer au bureau du directeur pour avoir fait une imitation à haute voix plutôt réussie du professeur vampire.
- 12h - A midi, le menu est composé de ragoût au potiron et d'écorces d'orange confites au chocolat pour le dessert.
- 14h 11 - Durant le cours de potion de l'après-midi, le professeur Kransen envoie Lilian Vodberg au bureau du directeur en le menaçant de renvoi car il est arrivé dix minutes en retard.

- 18h 11 – Théo McFiersen, 4^{ème} année Gryffondor se dispute avec Léo Morris, 5^{ème} année Serpentard
- ...

Samedi 13 janvier

- 16h 13 - Un léger tremblement de terre secoue les murs du château. Une légère inquiétude se répand au sein des élèves et des professeurs.
- 17h 07 - Meredict Brianson, 3^{ème} année à Serdaigle se voit offrir une magnifique pierre rouge de la part de Guibort Williams.
- 20h 03 – Une autre secousse plus violente décroche un lustre du plafond qui manque d'écraser une partie de la table Serpentard. (des étagères sont tombées dans les dortoirs)
- 20h 09 – Les fantômes de Poudlard déferlent dans la grande salle pris de panique en hurlant : nous allons tous mourir, c'est atroce, Poudlard va disparaître !

Dimanche 14 janvier

- 4h – un orage gronde
- 7h – Un nouveau tremblement de terre se déclenche, cf. chapitre suivant : « Le Réveil »

B ~ Le Réveil

Ce séisme, bien plus impressionnant que les deux précédents, dure bien une demi-heure quand les préfets surgissent dans les chambres en sonnant des cloches et en criant : « vite, dépêchez-vous, tout le monde évacue le château ! Sortez vite... »

Puis un craquement sourd, d'une puissance phénoménale se fait entendre, suivi du bruit d'éboulement de rochers...

[07 - Wada Kaoru -36- Shitou]

Dans les couloirs, c'est la cohue, les élèves sont apeurés et courent dans tous les sens, encore en pyjama. Les PJ doivent tenter un jet d'agilité s'ils veulent rester debout et ne pas se faire piétiner. S'ils veulent se frayer un chemin, ils doivent procéder à un jet de survie (les joueurs ayant de grandes chances pour que leurs personnages ne se retrouvent pas ensemble, faites se tourner les joueurs dos à dos).

1^{er} temps : Selon la direction qu'empruntent les PJ, ils devront affronter différents types d'épreuves (chaque échec ralenti d'1 tour la progression) :

- Sous-sols (1 tour pour s'en sortir) : Des éboulements obstruent les passages, les personnages doivent tenter un jet d'esquive – 15% pour éviter de se faire coincer sous les pierres.
- Par le grand escalier de marbre (2 tours pour s'en sortir) : Des fissures lézardent les couloirs, il faut prendre garde à ne pas se prendre les pieds dedans en courant. Course – 20%.
- Par les ailes (3 tours pour s'en sortir) : Les vitres des fenêtres éclatent, il faudra tenter un jet de CHAN pour ne pas subir 1D4 points de dégâts
- L'arrière du château (1 tour pour s'en sortir) : La partie arrière du château semble relativement sûre, du moins pour l'instant.

2^{ème} temps : Un immense dragon se redresse, détruisant une partie des murs des accès au grand escalier de marbre

- Sous-sols

Des éboulements obstruent tous les couloirs, les personnages qui n'en sont pas sortis risquent bien d'y rester coincés.

- Par le grand escalier de marbre

Les fissures se sont étendues au point de devenir des crevasses à sauter.

- Par les ailes du château

Des morceaux de couloir s'effondrent sous les pieds des personnages, les PJ doivent tenter un jet d'acrobatie -20% pour ne pas tomber.

- L'arrière du château

Toujours rien que des tremblements de terre et des objets qui tombent ci et là.

- A l'extérieur

De l'extérieur, on peut voir que le château est en train de s'ouvrir en deux. D'énormes mains griffues s'agrippent aux parois.

3^{ème} temps : Le Dragon se libère de sa prison de pierre

[08 – Liberi Fatali ; FFVIII]

- Par le grand escalier de marbre :

Une faille béante laisse voir une immense créature rouge, semblable à un immense serpent ailé, qui émerge d'une crevasse où s'engouffre l'eau du lac. Albus Dumbledore est en train de combattre le dragon en lui envoyant de puissantes décharges électriques. La créature encore coincée dans son trou ne peut qu'hurler de douleur, mais soudainement, il détruit le dernier rempart vers sa liberté et lance une vive morsure au professeur de métamorphoses, que l'on entend soupire de douleur. Puis le dragon

tourne son regard en direction des PJ, la bouche pleine de sang et ouvre la gueule pour cracher une gerbe de flamme...

- Par les ailes

Il manque des morceaux entiers de couloirs. Les personnages doivent tenter d'escalader afin de rejoindre le parc.

- L'arrière du château

Désormais, le seul problème à l'arrière du château, c'est qu'il n'y a aucune échappatoire...

- A l'extérieur

Un immense serpent ailé surgit de la faille et l'on peut apercevoir Albus Dumbledore le combattre à coup d'éclairs. Le dragon se dégage des décombres du château et croque Dumbledore. Puis se met à cracher des jets de flamme. Il finit par déployer ses ailes et s'envoler en brûlant un maximum de choses sur son passage.

Les PJ pourront exceptionnellement perdre la vie durant ces épreuves, étant donné que ce sera provisoire.

[10 – A window to the past - Ost HP3]

Les autres élèves se dirigeant vers le quai du Poudlard express, les PJ pourront les suivre ou tenter toute autre action vaine. Lorsqu'ils ressentiront la fatigue, en début de soirée (jet de CO pour résister), ils s'endormiront. Ceux qui parviennent à résister jusqu'à 22h34, se rendront compte que tout ce qu'ils ont vécu défile à rebours devant leurs yeux [09 – Forward to time past – Ost HP3] et ils se retrouveront au réveil dans leur chambre confortable de Poudlard, pour se rendre compte petit à petit que rien n'est détruit, que personne n'est mort et... qu'ils sont 3 jours en arrière, le jeudi 12 janvier... Les événements du chapitre Événements en boucle vont se reproduire. Les PJ ont gardé la mémoire des événements tragiques. Ils sont visiblement les seuls (Ted le Kobold a

également conservé la mémoire des événements).

Q ~ Le Sceau

Spyral le dragon fée a naturellement senti dans le château de Poudlard la présence du légendaire dragon Arkunia scellé dans son entre. Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle et Serpentard ont volontairement construit Poudlard sur son antre pour utiliser l'émanation magique de cette terrible créature dans la construction du château. De plus, l'école constitue une puissante protection contre le dragon, grâce au sceau à sept branches, constitué de sept opales, toutes de couleur différente. Elles se trouvent dans une salle protégée par un champ magique la rendant invisible. (Cf. *annexe 09 Les sceaux*).

Si à l'origine les dragons de toutes sortes sont interdits dans Poudlard, c'est parce

qu'ils ont la faculté de sentir les pierres d'opale et ainsi de détruire le sceau.

L'emplacement caché des pierres d'opales se situe derrière un tableau du rez-de-chaussée du grand escalier de marbre. Pour passer, il suffit de se rendre compte que le tableau n'est plus matériel (Spyral a désactivé la puissante protection magique) et de passer à travers le cadre pour se retrouver dans une grande salle dont les 7 colonnes forment une clef de voûte en se rejoignant en son sommet. Sur le sol, un heptagone est gravé dans la pierre, rejoignant les sept colonnes. Chaque colonne porte une encoche pour porter une pierre d'opale. C'est la réunion de ces sept pierres de couleurs différentes qui crée un champ magique permettant de sceller Arkunia.

Les PJ pourront découvrir le sceau grâce à Lydia la Sylphe. En effet, ses affinités avec le dragon fée peuvent lui permettre de communiquer avec celui-ci et ainsi, d'apprendre l'existence du sceau d'opales. Un autre moyen consiste à interroger l'un des 7 élèves s'étant emparés d'une opale.

D ~ 7 Elèves

Après avoir appris l'existence des opales par son familial, Romuald Sandback a mis au parfum 6 de ses amis. Ainsi, ils ont tous dérobé l'une des 7 opales, Vendredi 12 janvier à 5h du matin – peu avant le début de la boucle temporelle – détruisant ainsi le sceau.

- Romuald Sandback, Gryffondor, 4^{ème} année : Conserve soigneusement son opale dans sa malle, dans son dortoir. Spyral le contrôlera mentalement s'il sent que la libération d'Arkunia est en péril.
- Ewan Sandback, Serpentard 1^{ère} année, cadet de Romuald : Perd son opale dans une oubliette après s'être perdu non loin du cachot de Serpentard.
- Lilian Vodberg, Poufsouffle 5^{ème} année : S'est fait confisquer son opale par le concierge Finch Smalley.
- Théo McFiersen, Gryffondor 4^{ème} année : Lors d'une dispute avec Léo Morris, fait tomber son opale que gobe aussitôt son crapaud *Toad*.

- Guibort Williams, Gryffondor 4^{ème} année : offre son opale à Meredict Brianson, Serdaigle 3^{ème} année qui l'offrira à son tour en cachette à Thomas Vincento, Serdaigle 4^{ème} année.
- Beth Winylow, Gryffondor 4^{ème} année : Fille têtue, se l'est mise en pendentif.
- Lyla Ginger, Serdaigle 4^{ème} année : est rentrée chez elle vendredi en début d'après-midi pour l'ensemble du week-end. Elle rentrera dimanche soir.

(Cf. Annexe 06)

Les PJ ont beau tenter de sauver Poudlard, ils hériteront d'une réputation à la hauteur de leurs actes : s'ils volent, se battent ou menacent le jour où ils stopperont le danger, ils traîneront ça les années suivantes.

ℙ ~ Dresser un Plan d'action

[11 – Kieta Collector ; Mysterious chocolate ; Secrets of the castle]

Les personnages joueurs devront initialement comprendre ce qui a produit cette catastrophe. En questionnant les quelques personnages qu'ils croisent durant ces trois jours, en faisant des recherches sur les dragons fée ou en utilisant Lydia pour se lier à Spyril, les PJ pourront apprendre l'existence des opales et de la salle du sceau.

Ensuite, les personnages devront suivre les divers acteurs de cette catastrophe et établir un plan d'action en s'aidant de la grille d'emploi du temps vide. Un professeur pourra leur donner un agenda qui résiste aux voyages temporels (annexe 06.2). Le MJ devra déterminer le temps que va prendre chaque action entreprise, les joueurs doivent parvenir à recréer le sceau avant le réveil du dragon (tremblement de terre du dimanche à 7h). Concernant les déplacements dans Poudlard, le MJ déterminera si la distance est courte, moyenne ou grande jusqu'au point à atteindre. En cas de distance courte, le MJ ne prend pas en compte de temps de trajet, mais en cas de trajet moyen, les PJ perdront ¼ d'heure et il leur faudra ½ heure pour parcourir un trajet long. Chaque échec d'orientation ou de connaissance de Poudlard ralentira les PJ (épreuves à demander uniquement si une

difficulté l'impose). Les PJ pourront effectuer autant de tentatives qu'ils le désirent, jusqu'à l'ultime, celle qui empêchera la catastrophe de s'abattre sur Poudlard.

ℙ ~ Le Carillon de Serdaigle s'est brisé

Lorsque enfin les PJ auront désamorcé le cataclysme, ils auront un dernier point à régler : Retrouver le carillon de Serdaigle, responsable de la faille temporelle qui entraîne les personnages trois jours en arrière, même date même heure. Si les PJ n'ont aucune idée de comment faire cesser cette boucle temporelle, le MJ pourra leur donner un indice via Ted le Kobold ou Dumbledore...

[12 – Dungeon – Innocence]

Le Carillon de Serdaigle se trouve au département des mystères au sous-sol du ministère de la magie. Les PJ devront tenter une infiltration au sein du ministère, protégé par des systèmes de détection de la magie à l'entrée du ministère même et à l'entrée du département des mystères. Les PJ feront bien d'user de leurs talents moldus d'infiltration. Le carillon est tombé de son socle disposé sur une étagère et s'est brisé. Un simple sort de « *Reparo* » [13 – finale – Ost HP3] permettra de le rendre à nouveau fonctionnel et de laisser le temps continuer son chemin. Vous pourrez décrire une sorte de bruit sourd et une onde émanant de l'outil, ainsi que les

souvenirs des PJ qui se bousculent dans leurs têtes. Ted pourra rappeler qu'à la fin de l'année passée, il lui était arrivé la même chose, il était en train de préparer un piège dans un couloir, qu'il s'était retrouvé quelques heures plus tôt dans la cuisine... Dumbledore pourra également orienter les PJ s'ils lui posent des questions à ce sujet.

Ⓔ ~ Liberté d'action des joueurs

Il est important de préciser que si les joueurs meurent durant la boucle temporelle, ils se retrouveront comme leurs camarades dans leur lit, le vendredi matin et se réveillent avec tous les souvenirs des événements passés. Les PJ ont donc une

liberté d'action inédite et ils peuvent tenter toutes sortes d'actions audacieuses, qui, si elles sont liées à leur quête pourront porter leurs fruits.

H - Ted

Un seul être dans Poudlard garde la mémoire des événements des boucles temporelles : Ted le Kobold. Les PJ pourront même le voir s'enfuir du château à l'aube des 3 jours en donnant comme excuse que le dragon va tout détruire et qu'il veut sauver sa peau. Si les PJ veulent lui donner un rôle quelconque, ils ne devront pas oublier à quel point les kobolds sont têtus et facétieux.

IV - Dénouement

Si les PJ réussissent leurs actions, personne mis à part Ted ne saura ce qu'ils ont fait. Seuls resteront les souvenirs de leurs dernières actions pour s'accaparer les pierres. Ils devront faire en sorte de faire sortir le dragon fée Spyral de Poudlard, voire de condamner l'accès à la salle du sceau.

Le joueur de flûte ne joue plus pour Deventhra, car celui-ci ayant senti que son horcruce se trouvait dans Poudlard a décidé de laisser tomber son idée de peste noire. Si les joueurs interrogent le flûtiste, ils pourront savoir que quelqu'un lui a demandé d'apporter un maximum de vermine dans la tour de Serdaigle, mais qu'il s'est finalement désisté pour une raison qu'il ignore.

Ted le Kobold se mettra à adorer les PJ après cet épisode et il acceptera de faire ce que les PJ lui demanderont (dans la limite du raisonnable).

La phrase de fin : Dumbledore ou le directeur Armando Dippet entamera le banquet de fin d'année par la phrase :

« Un secret, même enfoui profondément peut émerger sans crier gare et causer de terribles blessures. »