

Par *Laurent Gärtner*

Version 2.0 – 19.11



Basé sur le système générique **MOD-US** de *Lendraste*

Je remercie les joueuses et joueurs qui ont participé aux premières parties de **MoldUS** : *Sarah, Louise, Lola, Anne, Louis, Doryann, Maël, Max, Samuel, Paul, Davy, Félix, Milo, Benjamin*

Merci à *Mike* qui m'a donné l'idée de créer ce jeu et à *Lendraste* pour son aide dans l'adaptation de **MOD-US** vers **MoldUS**.

Merci aux relectrices et relecteurs, à savoir *Gwendoline, Doc Dandy, Julien* et *Natacha*

Couverture *Richard Deulceux Digital Painting* © 2017

Ce jeu de rôle est une adaptation **non-officielle** de l'univers de Harry Potter imaginée par *J.K. Rowlings*. Ce jeu est distribué **gratuitement**.

Les éléments empruntés à l'univers de Harry Potter sont la propriété intellectuelle de *J.K. Rowlings* et de ses ayants droits.



Les règles de ce jeu, à l'exception des éléments relevant du décor, sont sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

Harry Potter et les noms des personnages et lieux fictifs dans les romans de Harry Potter sont des marques de commerce de Warner Bros. Entertainment, Inc. Ce jeu n'est pas écrit, approuvé, ni licencié par Warner Bros. Entertainment, Inc., Scholastic Corporation, Raincoast Books, Bloomsbury Publishing Plc, ou J.K. Rowling. Ni les auteurs, ni l'association ne sont d'aucunes façons affiliées avec Warner Bros. Entertainment, Inc., Scholastic Corporation, Raincoast Books, Bloomsbury Publishing Plc, J.K. Rowling, ni avec aucune autre personne ni compagnie ayant un intérêt dans l'œuvre de Harry Potter.

Une grande partie des informations contenues dans ce jeu proviennent des synthèses réalisées par « Wikia Harry Potter », « *L'encyclopédie : le guide complet non-officiel de l'univers magique de Harry Potter* » de Steve Van Ark et de « *Tout l'univers magique de Harry Potter* » de Stephan Chica.

Toutes les illustrations sont des créations originales réalisées pour ce jeu.

Sommaire

Premier jour à Poudlard.....	7
Période.....	7
<i>Décor.....</i>	<i>8</i>
Être élève à Poudlard.....	8
Les élèves isolés.....	10
L'école et les professeurs.....	11
<i>Règles particulières.....</i>	<i>13</i>
La maison d'affiliation.....	14
La Trace.....	16
Décomposition de l'arc narratif en années scolaires.....	17
La Coupe des Quatre Maisons.....	18
Sorcières-joueurs et préfets.....	20
Décès d'un sorcier-joueur.....	20
<i>L'année 2004-2005.....</i>	<i>21</i>
Les figurants.....	21
<i>Chasse au niffleur.....</i>	<i>25</i>
Les figurants.....	25
Les lieux.....	29
Côté conteur.....	33

Côté sorciers-joueurs.....	34
Et comment ça démarre ?.....	35
<i>Un noel a Poudlard.....</i>	<i>38</i>
Les figurants.....	38
<i>Une rentrée mouvementée+.....</i>	<i>39</i>
Doxy.....	40
<i>Le Lac gelé.....</i>	<i>41</i>

Premier jour à Poudlard



Le premier arc narratif, **Le renouveau de Poudlard**, vous propose de faire partager des histoires dans l'esprit des premiers tomes de *Harry Potter*. Vos sorciers-joueurs sont des élèves ou des professeurs de l'école qui devront régulièrement faire usage de leurs talents pour résoudre un mystère entourant l'école, un autre élève ou un bien étrange événement.

PÉRIODE

Cet arc narratif prend place au milieu des années 2000, soit une petite décennie après les événements qui ont lieu dans les romans de J.K. Rowling.

Vous débuterez votre arc narratif en **septembre 2004**, à la rentrée scolaire, ou à toute autre date que vous jugez plus opportune antérieure à celle-ci.

8 • ARC NARRATIF : LE RENOUVEAU DE POUDLARD

Si vous décidez de faire jouer en introduction la trame fictionnelle « *La Chasse au Niffleur* », l'arc narratif débute en mai 2004, à la fin de l'année scolaire. Les personnages pré-tirés sont des étudiants en cinquième année à *Poudlard*.

Décor

ÊTRE ÉLÈVE À POUDLARD

Il est possible d'entrer à *Poudlard* entre 11 et 12 ans pour un cursus d'étude qui va durer 7 ans.

À la fin de la cinquième année, les élèves doivent valider une première épreuve de magie, le **B.U.S.E.**, le **Brevet Universel de Sorcellerie Élémentaire**, qui certifie leurs premières compétences et connaissances dans les principaux domaines magiques.

Le cursus s'achève par l'obtention de l'**A.S.P.I.C.**, l'**Accumulation de Sorcelleries Particulièrement Intensive et Contraignante**, donnant officiellement le droit au sorcier d'exercer la magie et par la détention du **permis de transplaner** indispensable pour se déplacer d'un lieu à l'autre en quelques instants.

Tout le cursus scolaire à Poudlard contribue à former des sorciers respectueux du **Code International du Secret Magique** et des lois et règlements du **Ministère de la Magie**.

LES COURS ET LES DISCIPLINES

En première année, les élèves doivent étudier sept domaines magiques : la **métamorphose**, les **sortilèges**, la fabrication de **potions**, l'histoire de la magie, la **défense contre les forces du Mal**, l'**astronomie** et la **botanique**.

Deux disciplines facultatives viendront se greffer la seconde année à choisir parmi : l'**arithmancie**, l'**étude des Moldus**, la **divination**, l'**étude des runes** et les **créatures magiques**.

Durant les premiers mois d'école, une remise à niveau sur l'utilisation des balais magiques et assurées par les professeurs à destination de tous les élèves.

LE CODE MAGIQUE ET L'ALLÉGEANCE AU MINISTÈRE

Une critique fréquente de beaucoup de sorciers qui ne se tournent pas ensuite vers le **Ministère de la Magie** est l'omniprésence de ce dernier dans l'ensemble du cursus de formation magique en Grande Bretagne. Cette intervention est même parfois qualifiée d'ingérence.

Représentant souvent une carrière au Ministère comme l'idéal de tout sorcier, ces critiques se fondent sur les nombreux oublis dans les cours d'**histoire de la magie**, donnant toujours au Ministère le plus beau rôle et oubliant son implication dans de nombreuses sombres affaires.

Un petit comité d'élèves réunis en 2003 sous le nom des *Tentés du Grand Complot Magique* ont même été contraint de quitter l'école en cours d'année. Leur dernière action avait été de renommer les titres de tous les manuels d'**histoire de la magie** en **Cours Pratique de Propagande Magique Ministérielle**.

LES ÉLÈVES ISOLÉS

L'organisation des cours à domicile a été une solution de secours imaginé par le Ministère pour permettre aux élèves de continuer leur cursus dans les meilleures conditions lors de la reconstruction de l'école.

Plusieurs associations de mages se sont formées pour organiser des regroupements dans des lieux appropriés. Rien de tel que l'antique château d'une famille de Sangs Purs pour y dispenser des cours aux sorciers méritants.

AU GRAND DAM DES SANGS DE BOURBE !

La scolarisation des élèves moldus a été une grande difficulté lors de ces terribles années. En effet, si le Ministère a continué à rechercher les traces d'une étincelle magique parmi les moldus, plusieurs n'eurent jamais la chance de découvrir l'étendue de leurs pouvoirs.

EN 2004...

Les habitudes ont la vie dure, personne n'avait prévu que des sorciers soient retissant à mettre leurs enfants à l'école Poudlard.

Cette pratique temporaire commence à se pérenniser chez certains sorciers de sang-pur. Ils ont obtenu en 2002 de la part du Ministère que cette dérogation soit actée. Depuis, le Code Magique autorise un droit à la scolarisation dans la famille jusqu'à la troisième année.

Plusieurs familles influentes tente d'ailleurs de faire accepter une dérogation pour faire passer le BUSE à leurs héritiers à distance.

LA RADICALISATION MAGIQUE ET LA REFORMATION DES MANGEMORTS

Les mangemorts qui n'ont pas participé à la guerre des sorciers sont restés très discrets durant des années en perpétuant leur voix parmi les sorciers.

Bien entendu, ils profitent de l'instruction à domicile de la magie pour diffuser l'apprentissage de la magie noire.

L'ÉCOLE ET LES PROFESSEURS

Après la destruction d'une grande partie de l'école lors de la bataille contre les Mangemorts en mai 1998, le projet de reconstruction va débiter assez rapidement.

Après des années d'organisation de cours aux domiciles des jeunes sorciers et depuis la rentrée de septembre 2000, l'école Poudlard est à nouveau cette grande école d'autrefois, avec d'anciens et de nouveaux professeurs.

En septembre 2005, les derniers élèves ayant connu les années terribles de l'école viennent de partir.

LES PROFESSEURS DE L'ÉCOLE

Triés sur le volet par une directrice intransigeante et cherchant à préserver une bonne indépendance de l'école vis-à-vis du Ministère, beaucoup d'anciens sont appelés à suspendre leur retraite pour quelques années de plus et de jeunes professeurs viennent compléter les rangs.

Minerva McGonnagal (Gryffondor) est la directrice de l'école Poudlard. Sévère, mais juste, elle est épaulée dans son rôle par

les préfets de l'école. Elle assure encore les cours de **métamorphose**.

Filius Flitwick (Serdaigle) occupe toujours le poste d'enseignants en sortilèges. Même s'il est de plus en plus sourd, tremblotant et hésitant dans ses paroles du fait de son âge très avancé, il n'en reste pas moins l'un des meilleurs professeurs en sortilèges que l'école ait connus.

Horace Slughorn (Serpentard) est revenu reprendre le poste qu'il a cédé à Severus Rogue en 1996 lorsqu'il a pris sa retraite, mais, après le décès de son successeur, il a accepté de revenir enseigner la fabrication de potions aux élèves de Poudlard. Dix ans après, il forme années après années son futur successeur, mais son exigence sur ce poste fait qu'il n'a toujours pas trouvé quelqu'un de digne pour lui succéder.

Après une courte carrière d'Auror, **Neuville Londubat (Gryffondor)** prend fonction en tant que professeur de botanique juste après le départ en retraite de **Pomona Chourave (Poufsouffe)**. Elle fait encore quelques apparitions dans les murs de l'école.

Sibylle Trelawney (Serdaigle) est toujours la professeure de divination. L'ancien champion de Quidditch de l'école, **Olivier Dubois** enseigne le vol sur balais et entraîne l'équipe de Quidditch de l'école et **Cuthbert Binns**, le professeur fantôme, continue de rendre l'histoire de la magie rébarbative et détestable.

Rubeus Hagrid, outre l'enseignement du soin des créatures magiques, reste le garde-chasse et l'homme à tout faire de l'école, aux côtés du concierge **Argus Rusard** et de ses chats.

<i>Discipline</i>	<i>Professeur</i>	<i>Maison</i>
Direction	Minerva McGonnagal	Gryffondor
Sortilèges	Filius Flitwick	Serdaigle
Potions	Horace Slughorn	Serpendard
Botanique	Neuville Londubat	Gryffondor
Divination	Sibylle Trelawney	Serdaigle
Histoire de la magie	Cuthbert Binns	<i>Fantôme</i>
Quidditch, balais	Olivier Dubois	Gryffondor
Créatures magiques	Rubeus Hagrid	
Concierger	Argus Rusard	

POSTES VACANTS ?

N'hésitez pas à compléter les postes vacants par vos propres créations, un sorcier-joueur professeur ou bien des propositions de vos joueurs.

Certains postes peuvent être aussi des postes renouvelés à chaque rentrée : le professeur en **défense contre les forces du mal** a la fâcheuse tendance à se mettre dans le pétrin... Cette situation continuera-t-elle à se vérifier après le départ de M. Potter ?

N'oubliez non plus que le Ministère cherche à entrer le plus possible dans l'école...

Règles particulières

Les joueurs peuvent créer leurs personnages comme l'indiquent les règles du **Grimoire du Sorcier-Joueur**, en choisissant l'âge de leur personnage. Ils peuvent aussi bien créer des élèves que des enseignants de l'école. Des places restent vacantes de l'organigramme de l'école dans le but de vous permettre d'intégrer les sorciers-joueurs enseignants.

LA MAISON D'AFFILIATION

A votre arrivée à Poudlard, le sorcier-joueur a été désigné pour entrer dans une maison, mais en plus, il doit s'investir dans celle-ci ! Le joueur doit choisir une maison de Poudlard et il reporte sur sa carte d'identité de sorcier le module « **élève de la maison : ...** » au rang 1. Le joueur peut choisir d'augmenter dès la création ce module au rang 2 au prix de deux points de création.

Chaque maison est liée à un certain nombre de vertus et de qualités, lorsque la situation exige ou peut mettre en œuvre cette qualité humaine, le rang du module de la maison s'applique au score d'action.

- ✎ **Gryffondor** : courage, bravoure, détermination ;
- ✎ **Poufsouffle** : dévouement, patience, loyauté ;
- ✎ **Serdaigle** : esprit, étude, sagesse ;
- ✎ **Serpentard** : orgueil, ambition, ruse.

Ce module peut aussi servir pour obtenir des renseignements sur les grandes figures de cette maison, obtenir de l'aide d'un ancien membre...

Cette affiliation est très importante car elle va être la source du développement et de l'évolution du personnage, qu'il soit élève à

Poudlard ou bien après dans sa vie de sorcier adulte. Les traits de caractères de la maison continuent à guider le sorcier dans ses actes.

PROGRESSION AVEC L'ÂGE

A chaque fin d'année scolaire, tous les sorciers-joueurs **enfants** ayant suivi une scolarité à Poudlard gagnent 1 point d'expérience supplémentaire sur une fin de session.

UNE AUTRE ÉCOLE ?

Vous souhaitez permettre à un joueur de créer un sorcier-joueur venant d'une autre école que *Poudlard* ? A l'instar de la *Coupe de Feu*, des étudiants d'une autre école de magie rencontre vos sorciers-joueurs ? Pourquoi pas !

Chaque organisation magique peut avoir son école, elle respectera sans doute un cursus assez proche de celui que propose *Poudlard* avec peut-être quelques différences dans l'usage des sorts.

Une autre école n'est peut-être pas divisée en maisons. Cette division à *Poudlard* est inspirée d'une vieille tradition des écoles anglaises, une école américaine pourrait avoir un système de division basée sur des *Confréries* représentées non pas par les traditionnelles lettres grecques, mais par des runes qui représenteraient les aspirations de la confrérie. Une école japonaise pourrait utiliser le nom de *Kami*, bref, la seule limite est votre imagination.

De même que pour les modules d'affiliation des maisons de Poudlard, un élève d'une autre école disposera gratuitement du module « **élève à ...** » au rang 1.

LA TRACE

Les jeunes sorciers-joueurs sont tous porteur d'une marque magique permettant de détecter toute magie autour d'eux appelée **la Trace**. La Trace est automatiquement levée à partir de 17 ans.

La Trace n'est pas fiable, tout sort lancé à proximité d'un sorcier mineur va être détecté, qu'il le soit par un autre sorcier, voir même une manifestation magique provoquée par un animal fantastique. Les agents du Ministère de la Magie affectés au **Service des Usages Abusifs de la Magie** ont à leur charge de contrôler un jeune sorcier qui aurait fait un usage abusif de la magie.

La sanction est généralement expéditive, le sorcier est suspendu de Poudlard et devra se présenter au tribunal magique où sa sentence définitive sera prononcée. Selon la gravité, il pourra être renvoyé dans l'école et se voir confisqué sa baguette.

TECHNIQUEMENT

Un sortilège lancé hors de Poudlard à proximité d'un sorcier-joueur portant la Trace risque d'alerter un agent du **Service des Usages Abusifs de la Magie** du Ministère. Tenez à jour une horloge « **Trace** » individuelle pour chaque sorcier-joueur que vous tiendrez secret.

Elle démarre avec 5 instants pour chaque joueur,

- ✎ Avancez l'horloge **d'un instant** pour chaque sort lancé à proximité du sorcier ;
- ✎ Avancez **de deux instants** pour un sort lancé en présence d'un moldu ;

✍ A l'expiration de l'horloge, un agent du Service des Usages Abusifs de la Magie interviendra dans la scène.

Pris par la terreur, Harvey lance le sort Stupéfix sur son agresseur moldu. Le sort atteint sa cible qui s'effondre instantanément. Son horloge « Trace » se situait à 4 instants, juste après le lancement de ce sort, il passe à 2 instants.

DÉCOMPOSITION DE L'ARC NARRATIF EN ANNÉES SCOLAIRES

Les sorciers-joueurs vont sans doute être de jeunes sorciers apprenant la magie à l'école. Dans ce cas, ils vont vivre leur année scolaire, depuis la rentrée jusqu'aux vacances. A l'instar des livres de *J.K. Rowlings*, je vous conseille de décomposer votre arc narratif en années : une année commencera toujours par une trame fictionnelle ayant pour cadre la rentrée scolaire. Je vous conseille de partir sur au moins une trame fictionnelle par saison, l'année se concluant par le départ en vacances des élèves, qui peut tout à fait être joué lors de la fin de la toute dernière session de jeu.

LE MÉTAPLOT ANNUEL

Chaque année devra avoir son propre métaplot, une trame, un événement, bref, un objet scénaristique particulier qui servira de toile de fond à toutes les trames fictionnelles qui se dérouleront sur l'année. Le métaplot devra être suggéré dans la toute première trame fictionnelle de l'année et résolu dans la dernière trame.

LA COUPE DES QUATRE MAISONS

La **coupe des quatre maisons** est une compétition qui dure toute l'année scolaire entre toutes les maisons de Poudlard. La maison qui dispose du plus de points lors du repas de fin d'année remporte la victoire. Elle permet de créer une certaine unité dans la maison puisque les actes individuels, qu'ils soient bons ou mauvais, vont avoir un impact sur l'attribution de points à celle-ci. D'un autre côté, cette coupe cristallise de nombreuses rivalités entre les maisons : deux d'entre-elle ont développé un goût démesuré pour cette compétition en devant des rivales de tous les instants, à savoir Gryffondor et Serpentard.

GAINS TYPIQUES

Selon les actions des sorciers-joueurs, vous pourrez attribuer des points à la maison du sorcier-joueur à récompenser ou à punir. Les actes de tout sorcier d'une maison aura un impact sur le score de celle-ci. Un professeur, tout autre adulte à Poudlard ou les préfets peuvent consigner les gains et pertes de points.

Acte, événement	Score
Non-respect des règles ou d'un professeur	-1 à -10
S'attaquer à un autre élève	-5 à -20
Flânerie nocturne dans les couloirs	-20
Vaincre une menace	+5
Agir dans le respect des autres	+10
Bonne réponse à un professeur	+10
Résoudre un mystère	+50

IL EST TEMPS DE COMPTER...

Vous totalisez à la fin de chaque session de jeu, au moment où vous attribuez de l'expérience totalisez les gains et les pertes apportés aux maisons par les actes des sorciers-joueurs.

Les actes des figurants n'apportent pas des points que s'ils ont été liés directement aux actions des sorciers-joueurs.

RÉCOMPENSES ET EXPÉRIENCE

Une fois les récompenses aux maisons attribuées, les sorciers-joueurs relevant de ces maisons gagnent autant de points d'expérience en plus que le centième du gain en points pour la Coupe des Maisons. Si la maison a perdu des points, aucun point d'expérience de plus n'est gagné.

Sophie, Oliver et Mary jouent respectivement des élèves des maisons Serpentard, Griffondor et Poufsouffle. A la fin de la session de jeu, avec les actes réalisés par chaque joueuses et joueurs, la narratrice attribue respectivement 60 points, 110 points et 105 points aux trois maisons. Sophie ne gagne aucun point d'expérience de plus, mais Oliver et Mary gagne chacun 1 point d'expérience au titre de la Coupe des Quatre Maisons.



FIN D'ANNÉE

En fin d'année, une session de jeu doit se terminer par le repas de fin d'année où les scores de chaque maison sont annoncés. Les sorciers-joueurs de la maison victorieuse gagne 1 point d'expérience supplémentaire et leurs joueurs peuvent décider d'un avantage qui est accordé à leur maison pour l'année suivante. Cet avantage ne doit pas être démesuré.

SORCIERS-JOUEURS ET PRÉFETS

Les sorciers-joueurs seront généralement pris dans des aventures merveilleuses où ils devront contourner le règlement de Poudlard. Les sorciers-joueurs peuvent décider de devenir préfets. Dans ce cas, ils doivent disposer du module « **préfet** » au moins au rang 1 ainsi que d'au moins un sort d'entrave (*incarcerem*, *petrificus totalus...*), de *finite* et de *prior incantatum* en tant que sort de signature.

Les caractéristiques suivantes correspondent à un jeune préfet figurant.

	Faible
	<i>Prior Incantatum</i> (D6, révèle le dernier sort lancé par une baguette de sorcier) <i>Incarcerem</i> (D4, « ligoté » -4 au sorcier ciblé)

DÉCÈS D'UN SORCIER-JOUEUR

Même si c'est un événement qui doit rester rare, il n'est pas impossible qu'un joueur perde son sorcier-joueur à l'issue d'un combat épique. Dans ce cas, invitez-le à créer un nouveau personnage. Ce dernier pourra directement être un figurant déjà rencontré par les sorciers-joueurs et qui aurait aidé ces derniers lors d'une précédente session du jeu.

A la fin de la session de jeu, vous devrez consacrer une scène solennelle où les sorciers-joueurs survivants pourront témoigner des qualités de leur défunt compagnon, comme lors des très nombreuses scènes similaires dans la saga originelle.

A l'issue de cette scène, vous attribuez au nouveau sorcier-joueur remplaçant, un quart des points d'expériences dont disposaient le précédent personnage.

L'année 2004-2005

Si vous désirez lancer une série de parties dans l'arc narratif, **le Renouveau de Poudlard**, l'enchaînement de vos sessions de jeu doit respecter certaines règles précises. Ces règles sont là pour maintenir une ambiance proche des films et des romans de la saga de *Harry Potter*.

LES FIGURANTS






Plusieurs figurants récurrents vont apparaître dans les trames fictionnelles proposées pour cette année scolaire. Si vous souhaitez ne pas jouer ces trames, vous êtes libres d'intégrer ces figurants ou non à vos propres créations, mais si vous décidez de faire jouer l'année scolaire telle que nous vous le proposons, les personnages suivants sont des éléments centraux du metaplot annuel.

JIMMY MORVIL

Les *Morvil* sont une famille de sorciers de sangs purs à la réputation assez respectable qui s'est toujours tenue à l'écart du Ministère de la Magie et des autres sorciers. Si *Ebenezer Morvil* a

22 • ARC NARRATIF : LE RENOUVEAU DE POUDLARD

par le passé été un proche de *Tom Jedusor*, il a su se tenir assez à l'écart des *Mangemort* pour ne jamais être inquiété par qui que ce soit, lui permettant ainsi tranquillement de poursuivre ses recherches magiques personnelles sur l'immortalité et la nécromancie.






	Faible
	Pleurnicher seul dans un couloir
  	<p>Frappe invisible (attaqué par l'obscurial)</p> <p>Inflige une « blessure » -2</p> <p>Au contact d'un sorcier-joueur qui échoue une action offensive contre lui.</p>

Jimmy est un jeune sorcier de 11 ans qui est terrifié par la magie. Ses parents espèrent que son année d'étude à Poudlard va enfin l'aider à accepter le don qu'il a reçu. En fait, très jeune, il a assisté secrètement aux expériences magiques de son père et depuis, il est terrifié par ce pouvoir.

Malheureusement, comme beaucoup de sorciers qui se refusent à user de leurs talents, un terrible obscurial s'est développé petit à petit en lui.

Conscient de sa présence, il l'a appelé *Kasper* et il est devenu une sorte d'ami imaginaire pour ce jeune sorcier.

Jimmy parle régulièrement à *Kasper*, lui demandant conseil ou de se calmer quand il sent sa force monter. Il chuchote constamment, ce qui va avoir tendance à le tenir à l'écart de tous les autres élèves de l'école.

	Fort
	Traverser les murs Effrayer (D8, « peur » -2) Projeter des objets (D8, « blessure sérieuse » -2)
	Intangible  L'action offensive est un échec  Une action offensive physique est réussie contre l'obscurial.

Jimmy n'est donc pas à craindre... mais *Kasper* peut tout à fait venir punir tout sorcier envers lequel *Jimmy* pourrait développer une certaine rancœur.

Il a été rapidement orienté vers la maison *Serpentard*, même si le Choixpeau a hésité quelques instants. Partageant le même dortoir que *Eldwyn Brûlopot*, il est devenu le souffre-douleur de cette petite bande de mauvais élèves.

Anxieux et prudent, il sait que sur un accès de colère il pourrait montrer qu'il en sait bien plus que d'autres.

ELDWYN BRÛLOPOT

Future crapule sans foi ni loi, *Eldwyn Brûlopot* de la maison *Serpentard* est le petit neveu du commerçant de l'Allée des Embrumes, M. *Barjow*. Alors qu'il n'a que douze ans, il est déjà aussi retors que son oncle et lui sert de vendeur à la sauvette dans les couloirs de Poudlard.







Sa spécialité ? Les triches pour les examens, des excuses plus vrais que nature et toute sorte d'autres articles interdits dans

l'école. Il s'est fait une petite fortune lors du dernier B.U.S.E. en vendant le sujet à ses camarades de classe.

Mais *Eldwyn* ne fait que peu de chose par lui-même, il est donc un piètre sorcier ne connaissant que quelques formules. Sa force vient de la petite bande qui le suit partout et qui molestent allégrement les jeunes sorciers pour les racketter. Malheureusement, aucun élève ne s'est plaint de lui auprès des enseignants !

Même si les autres élèves font appel à lui pour diverses choses, ses comparses craignent le jour où ses mauvais tours rejailliront et terniront la réputation de la maison *Serpentard*. Ils seront les premiers à le dénoncer dans cette aventure.

Tous les membres de la bande correspondent à cet archétype de personnage secondaire. Ils seront deux de plus que le nombre de sorciers-joueurs.

	Moyen
	Préparer de mauvais coups Petites cambriolages
	<i>Bloclang</i> (D6, « langue entravée » -2) <i>Incarcerem</i> (D6, « ligoté » -4) <i>Evert Statim</i> (D6, « sonné et à terre » -2) <i>Harmonia Necere Passus</i>
  	Coup sournois (uniquement Eldwyn) Inflige un « blesure légère » -1 ou « sonné » -2 Au contact d'un sorcier-joueur qui échoue une action.

Chasse au niffleur

Une première trame fictionnelle pour clôturer l'année 2004. Elle propose aux sorciers-joueurs de se lancer dans une chasse au niffleur entre l'Allée des Embrumes et le Chemin de Traverse.

SYNOPSIS

Les sorciers-joueurs surprennent une bande de malandrins sortir en riant et en courant de la cabane d'Hagrid. Ces derniers viennent de lui voler un de ses protégés, un niffleur.

Le niffleur est expédié chez Barjow et Beurk à l'aide de l'armoire à disparaître, les sorciers-joueurs devront le rattraper et le rapporter à Hagrid.

D'après une idée de Mike !

LES FIGURANTS

Nous allons commencer par faire le tour des personnages secondaires, en commençant la créature centrale de cette aventure : un niffleur.









LE NIFFLEUR

Le niffleur est une espèce d'ornithorynque magique au poil bleuté d'une petite vingtaine de centimètres de haut muni d'une poche sans fond. Il se complait à remplir cette poche de choses brillantes ou précieuses.

Possédant un don magique pour détecter et repérer les métaux précieux et les pierreries, son instinct guide tous ces mouvements et il peut paraître totalement incontrôlable.






En plus de sa poche sans fond, il est capable d'adapter sa morphologie à tout interstice pour s'y faufiler. Ainsi, il peut se glisser dans un coffre-fort fermé et en sortir.

Son gros point faible est l'attrait pour l'or, en sa présence, il est capable de se mettre en danger pour le récupérer.

	Faible
	Échapper à ses chasseurs (D10) Dérober un objet précieux (D10)
	<p>Attiré par ce qui brille</p> <p> Le niffleur fera tout, même risquer sa vie, pour attraper l'objet présenté. Jusqu'à la fin de la séquence, son niveau de menace est « faible »</p> <p> Un sorcier-joueur réussit une action permettant de présenter au niffleur un objet brillant pour précieux pour attirer la créature.</p>
	<p>Quitter le lieu</p> <p> Le niffleur quitte le lieu actuel sans permettre à aucun de ses chasseurs d'agir contre lui.</p> <p> Un sorcier-joueur échoue sur une action offensive contre le niffleur.</p>

LE GANG D'ELDWYN BRÛLOPOT

Tous les membres de la bande correspondent à cet archétype de personnage secondaire. Ils seront toujours au début d'une scène deux de plus que le nombre de sorciers-joueurs.

	Faible
	Molester les plus jeunes sorciers (D6, « sonnés » -1) Préparer de mauvais coups
	Couards  Prend la fuite ou se rend aux sorciers-joueurs  Un sorcier-joueur réussit une action offensive sur le groupe qui met hors combat un membre du gang. Ne peut être déclenché que pour un seul membre du gang par action offensive.

M. BARJOW










Rencontrant chaque soir son neveu à l'aide de l'armoire à disparaître qui se trouve entre Poudlard et sa boutique, il a appris récemment l'existence d'un niffleur à Poudlard et a demandé à son neveu de lui capturer. Il confia pour cette tâche un sac sans fond avec plusieurs pièces d'or cousues à son entrée, un magnifique piège pour le niffleur. Il a déjà un client fortement intéressé par le niffleur... prêt à payer une forte somme pour l'obtenir.

Ces dernières années l'ont rattrapé, toujours aussi vouté, grand... ses cheveux gras ont rapidement blanchis et son devenus plus éparses... Il commence à se découvrir sur le haut de son front,

28 • ARC NARRATIF : LE RENOUVEAU DE POUDLARD

tenant vainement de masque le tout par des mèches grasses couvrant ses débuts de calvitie.

Il se déplace avec une canne qui masque sans son pommeau sa baguette continuellement sous la main.

	Expérimenté
	Vendre des marchandises plus ou moins légales Effrayer les jeunes sorciers trop curieux (D6, « peur » -1)
	<i>Petrificus totalus</i> (D6, « paralysé » -8) <i>Légilimens</i> (D8, fouille dans l'esprit de la cible) <i>Expelliarmus</i> (D8, offensif) – Désarme un adversaire <i>Stupéfix</i> (D10, offensif) – Stupéfixe la cible <i>Evert Statim</i> (D8, offensif) – La cible est projetée « sonné et à terre » -2
	Où sont-ils ?  M. Barjow perd la trace des sorciers-joueurs et reste à les guetter  Un sorcier-joueur réussit une action d'évasion ou de diversion alors que le groupe est pris en chasse par M. Barjow
	Je vous retrouve  M. Barjow retrouve les sorciers-joueurs  Toute action trop « spectaculaire » échouée et réussie des sorciers-joueurs dans le <i>chemin de traverse</i> ou l' <i>impasse des embrumes</i> .

HAGRID









Encore une fois sans autorisation, Hagrid a recueilli une petite créature qu'il a récupéré dans des circonstances plus ou moins honnêtes. Evert repéra l'animal alors qu'il échappait à son hôte en se faufilant par la fenêtre.

Hagrid souhaite récupérer la créature pour la mettre en sécurité et il ne s'attend pas du tout à ce qu'un élève puisse venir le voler.







LES LIEUX

Trois lieux principaux vont servir de décor dans cette trame.







LES COULOIRS INTERDITS DE POUDLARD

	Les couloirs de Poudlard et la réserve
	<p>Des couloirs, plus ou moins bien éclairés, plus ou moins bien fréquentés donnant sur les ailes fermées de l'école. Ce lieu a été fermé suite à la guerre contre Voldemort en 1998.</p> <p>Une réserve est plein de tout le vieux mobilier qui n'a pas encore été rénové, la vieille armoire à disparaître qui mène chez <i>Barjow et Beurk</i> s'y trouve...</p>
	<p>Il est impossible de transplaner depuis ou vers l'école de Poudlard.</p> <p>A l'intérieur de l'école, il est possible de transplaner d'une salle à l'autre, mais gare aux Préfets et à la Directrice qui pourront être témoins de cet acte.</p>
	Ces couloirs et salles ne sont plus pratiqués depuis plusieurs années, la poussière s'est accumulée et de nombreux débris y sont encore présents.
	<p>La cour de Poudlard</p> <p>La réserve de l'armoire à disparaître (la porte est fermée par le sort Colaporta)</p> <p><i>Par l'armoire à disparaître : le magasin de Barjow & Beurk</i></p>
	<p>La ronde des préfets (horloge de 10 instants)</p> <div data-bbox="285 1300 330 1364"></div> <p>Des préfets interviennent et interrogent les sorciers présents</p> <div data-bbox="285 1412 330 1444"></div> <p>Réaliser une action suspecte (lancer un sortilège offensif, se battre, transplaner...)</p>




LE MAGASIN DE BARJOW & BEURK

	Le Magasin de Barjow & Beurk
	<p>C'est une boutique d'accessoires de Magie Noire se trouvant sur l'Allée des Embrumes.</p> <p>La réserve, à l'étage, est totalement obscure... les fenêtres sont sales et laisse difficilement la lumière entrer. Un vieil escalier vermoulu descend dans le magasin.</p> <p>Le magasin est tellement rempli qu'il est difficile d'y faire quelques pas sans renverser ou bouger quelque chose.</p>
	<p><i>Par l'armoire à disparaître : la réserve de Poudlard</i></p> <p>L'allée des Embrumes</p>
	<p>Des voleurs !</p> <div data-bbox="266 948 309 991"></div> <p>Barjow tombe sur le col des sorciers joueurs présents dans le magasin et demande des explications.</p> <div data-bbox="266 1062 309 1106"></div> <p>Toute action réussie ou échouée sans indiquer un minimum de discrétion.</p>

L'ALLÉE DES EMBRUMES

	L'allée des Embrumes
	Une ruelle minable où se trouve toutes les boutiques de magie noire de Londres... étonnamment, le Ministère de la Magie ne dit trop rien sur les activités plus ou moins licites qui se déroulent ici.
	Le magasin de Barjow et Beurk Le chemin de traverse
	<p>Mais que faites-vous là sans vos parents ?</p> <p> Un inconnu accoste les sorciers-joueurs pour savoir ce qu'ils font ici... l'intention est simple, savoir ce qu'ils peuvent bien avoir sur eux, n'importe quel objet précieux peut devenir une source de convoitise pour ces sorciers inférieurs et incompetents servant généralement de gros bras.</p> <p> S'adresser à un inconnu dans l'allée des Embrumes.</p>

LE CHEMIN DE TRAVERSE

	Le chemin de traverse
	Une longue rue, véritable marché de la magie au cœur de Londres au nez des Moldus.
	La taverne Le Chaudron Baveur L'animalerie Aux Royaume du Hibou Wiseacres, équipements pour Sorciers Glaces Florian Fotarôme La librairie Fleury et Bott Le magasin de farces et attrapes Weasley Le magasin de baguettes d'Ollivander Le magasin d'accessoires de Quidditch La banque Gringotts Londres

CÔTÉ CONTEUR

Ces informations vous sont réservées, elles vous expliquent les tenants et les aboutissants de l'histoire.

A la recherche depuis plusieurs mois d'un niffleur pour le revendre à un gang de cambrioleurs, M. Barjow a obtenu de la part de son neveu une intéressante information : Hagrid en a accueilli un depuis quelques semaines.

Il demande donc à Eldwyn de voler l'animal et lui apporter par l'armoire à disparaître.

OBJECTIFS SCÉNARISTIQUES

- ✍ Empêcher M. Barjow de mettre la main sur le niffleur et de le vendre à ses contacts
- ✍ Rendre le niffleur à Hagrid

CÔTÉ SORCIERS-JOUEURS

Ce paragraphe peut être lu directement aux joueurs :

En partant d'une simple blague dans la salle de botanique pendant un cours du professeur Londubat, les élèves ont ravagé toute la réserve de la salle : les étagères se sont décrochées, les armoires effondrées, tous les pots et récipient contenant des herbes, des racines ou encore des graines sont brisés et renversés au sol.

Le professeur a décidé qu'il ne donnerait plus cours jusqu'à la fin de l'année tant que la salle ne serait pas rangée ni rééquipée. Privés d'un enseignement important pour le B.U.S.E. et l'A.S.P.I.C., des élèves commencent à se réunir en fin de journée pour recueillir les ingrédients perdus dans la forêt.

Vos sorciers-joueurs étaient donc en train de cueillir des herbes et autres racines dans la forêt qui borde Poudlard et reviennent assez fier de leurs trouvailles vers Poudlard quelques dizaines de minutes avant le repas du soir.

Quand soudain, en passant juste à côté de la cabane d'Hagrid, vous entendez le géant vociférer : « Revenez ici garnements, si je vous attrape... » suivit d'un « boum » très sourd. Le géant vient d'être saucissonné en règle par le sort Incarcerem et il se débat en jurant...

Des jeunes sorciers courent en ricanant vers Poudlard... Que faites-vous ?

ET COMMENT ÇA DÉMARRE ?

Laissez-les sorciers-joueurs décider de leurs actions.

Ils peuvent venir en aide à *Hagrid* en le libérant (le sort *Finite* peut être une bonne idée) ou prendre en chasse les jeunes sorciers.

Avec un score d'action adéquat permettant concernant la connaissance de l'école et de la maison Serpentard contre une difficulté de D4, les joueurs pourront identifier la « bande à Brûlopot »,

Brûlopot ! Biensûr ! Cette petite terreur de la Maison Serpentard est dans le coup. Depuis son arrivée en septembre en deuxième année, il est connu pour être un vendeur à la sauvette d'article plus ou moins légaux. Sans compter les soupçons des préfets dans son implication dans l'affaire récente de la triche au B.U.S.E. On dit que son oncle est un sorcier peu respectable mais sérieusement influant. Par sa faute, la maison Serpentard n'a aucune chance cette année de remporter la Coupe des Maisons.

Si les sorciers-joueurs parviennent à libérer *Hagrid*, ce dernier va les supplier de lui apporter leur aide.

« J'ai recueilli un petit animal ces dernières semaines, mais ces garnements sont venus le capturer sous mon nez dans ma maison... C'est un niffleur, et je m'inquiète beaucoup que le professeur de défense contre les forces du mal ne l'ajoute à sa collection d'animaux fantastiques empaillés.

Ne dites surtout rien à la Directrice, elle ignore la présence de ce petit animal. Mais c'est juste en attendant de voir mon cousin qui le remettra dans son milieu naturel. »

Questionné sur l'animal, il restera évasif... sauf si les sorciers joueurs sont suffisamment persuasifs. Selon le total obtenu de « modules négatifs » à l'encontre de *Hagrid* dans un affrontement social, les personnages pourront obtenir les informations suivantes :

Rang Information

négatif

-1	L'animal est très rapide
-2	La rapidité naturelle de cet animal est tel qu'il n'y a pas de seconde chance pour l'attraper, il devra se sentir à nouveau en confiance pour se laisser faire.
-4	L'animal est attiré par tout objet brillant, surtout par l'or et le cuivre. Gain d'un module temporaire « connaissance du niffleur » +1 lorsqu'un sorcier-joueur tentera d'attraper le niffleur une première fois dans chaque lieu.
-8	L'animal est un niffleur Gain d'un module temporaire « connaissance du niffleur » +2 lorsqu'un sorcier-joueur tentera d'attraper le niffleur une première

	fois dans chaque lieu.
--	------------------------

SCÈNE CLÉ : ON TIENT BRÛLOPOT

La bande à Brûlotpot se dirigent vers la salle de l'armoire à disparaître.

A l'arrivée des sorciers-joueurs arrivent, Eldwyn vient juste de terminer de prononcer la formule *Harmonia Necere Passus* pour envoyer le niffleur à son oncle de l'Allée des Embrumes.

Note au narrateur : n'oubliez pas, Harmonia Necere Passus est un sortilège avancé que les sorciers joueurs ne maîtrisent sûrement pas. Le cran de difficulté augmente de 1 pour lancer cette formule qui vient juste d'être exécutée sous leurs yeux.

Chaque sous

- ✎ Le niffleur vole des piécettes dans les poches de sorciers un peu éméché au **Chaudron Baveur**, une bagarre se déclenche, il sera difficile de garder un œil sur la créature et sa prochaine cible.
- ✎ Dans le magasin de chaudron un bruit infernal en provient : le niffleur passe de chaudrons en chaudrons attiré par le métal dont ils sont constitués.
- ✎ Chez Ollivender, le niffleur renverse de nombreuses boîtes de baguettes qui déclenchent tout un tas de sorts plus ou moins inoffensif.
- ✎ Dans le magasin de Quidditch, le niffleur vole un Vif d'Or
- ✎ ...

Un noel a Poudlard

Cette très rapide trame fictionnelle vous propose de lacer vos sorciers-joueurs dans une nuit terrifiantes où des acromantules ont envahie l'école.

SYNOPSIS

Afin de décorer l'école de nombreux sapins de Noël, le professeur Flitwick a proposé à ses élèves des sorties les derniers jours de classe pour utiliser les sorts *Wingardium Leviosa* et *Mobiliarbus*. Les arbres et les décorations installées seront du meilleur effet le soir du banquet de Noël, avant le départ d'une grande partie des élèves... Mais la dernière nuit sera mouvementée : caché dans un arbre, un nid d'acromantule contenait une multitude d'œufs qui éclosent la dernière nuit de l'année. Affamée et terrifiées, les araignées géantes partent en quête d'une proie, pendant que leur mère cherche sa progéniture.

LES FIGURANTS

Filius Flitwick (Serdagle)

Filius est le seul professeur présent ce week-end de départ à *Poudlard*. Les sorciers-joueurs et une poignée d'autres élèves sont sous sa garde en attendant le retour du Poudlard Express au lendemain.

Il n'agira pas directement avec les sorciers-joueurs parce qu'il sera toujours bien plus occupé à aider ou défendre un jeune figurant. Toutefois, la rencontre avec Filius permettra aux sorciers-joueurs d'annuler tous leurs modules négatifs temporaires correspondant à des blessures. [A FINALISER]

Une rentrée mouvementée +

[A FINALISER]

SYNOPSIS

Afin de créer le trouble avant de prendre le Poudlard Express et fausser compagnie à ses parents, Jimmy Dragonville va libérer une horde de Doxy sur le quai 9 $\frac{3}{4}$. Mais avant de l'atteindre, Eldwyn lui dérobe le sac encore dans la gare moldue et libère les Doxy. Le chaos règne dans la gare et le passage vers la voie 9 $\frac{3}{4}$ se verrouille. Les sorciers-joueurs devront capturer tous les doxy encore présents dans la Gare de Kings Cross.









Professeur Olivier Dubois demande aux PJ d'aider

Après plusieurs scènes dans différents lieux, les PJ retrouvent la bande à Eldwyn aux prises des doxy et enfin, Jimmy

Jimmy a été enfermé dans les consignes par Edldwyn mais casper l'aide à sortir : toutes les portes des consignes volent en éclats et jimmy, terrifié sort de sa consigne.

DOXY

Les doxy sont de sorte de petites créatures magiques humanoïde avec deux paires de bras et deux paires de jambes. Elles sont couvertes d'une fourrure noire et leur tête ronde enfantine fait apparaître deux rangées de dents acérées. Elles volent à l'aide de deux paires d'ailes de libellules

	Faible		Eviter une attaque ou un sort (expérimenté)
	<p>Lancer un objet : provoque une « blesure légère » -1 à sa cible</p> <p>Mordre sournoisement : inflige un « empoisonnement » -1</p> <p>Détruire un objet</p>		
	<p>Nuée (horloge de 10 instants)</p> <p> La nuée de doxy est vaincue.</p> <p> Un sorcier-joueur réussit une action offensive sur un doxy</p>		
	<p>Attaque en nombre</p> <p> Les doxy prennent un sorcier-joueur pour cible et lieu infligent une « blesure sérieuse » -2 et « empoisonné » -1 l'horloge nuée avance d'un instant.</p>		



Un sorcier-joueur échoue une action ciblant les doxy.

Le Lac gelé

[A FINALISER]

SYNOPSIS





A quelques lieux de Préaulard s'étend un petit lac que les professeurs de Poudlard ont toujours interdit aux élèves de l'école de fréquenter. Plusieurs anciennes légendes parlent d'une jeune sorcière qui s'y serait noyée il y a plus de 500 ans et qui, aujourd'hui encore, hante le lieu. Héritière d'une vélane, elle a été un jour attiré par un chant venant du fond du lac avant d'y pénétrer... personne ne l'a jamais revu et des histoires de disparitions ont commencé à faire le tour chez les moldus de l'époque.

Dérogeant à l'injonction de ne pas s'approcher de ce lac, en fin de journée en plein hivers, cinq élèves de dernière année y sont allés pour patiner. Alors qu'ils s'amusaient sur la glace, celle-ci s'est rompue, les faisant tomber. Prisonniers, la glace se referma vite et leurs copies émergèrent de la glace pour se rendre à Poudlard.

Facultés : le lac crée des copies des sorciers qui s'y aventurent, il accède à leurs souvenirs. Il y a un attrapeur dans le fond du lac, il

42 • ARC NARRATIF : LE RENOUVEAU DE POUDLARD

capture des sorciers pour obtenir leurs pouvoirs magiques, les copies des sorciers ont pour but d'annuler de nouveaux sorciers au lac.

	Normal		Résister à un sort (expert)
	Toucher glacial (blessure légère)		
	<p>Attaque en nombre</p> <p>Les doxy prennent un sorcier-joueur pour cible et lieu infligent une « blessure sérieuse » -2 et « empoisonné » -1 l'horloge nuée avance d'un instant.</p> <p>Un sorcier-joueur échoue une action ciblant les doxy.</p>		

Des strangulo captures des élèves de poudlard qui les ont dérangé en venant patiner sur le lac gelé, ils décident alors d'animer la glace pour donner l'apparence des élèves et aller en chercher d'autres.

