



# Le Serpent à deux Têtes

Un scénario pour le jeu de rôle

TU ES UN  
SORCIER



# Crédits

## Textes, couverture & maquette

Fabien "Amatsu" Gest

## Bêtestest, avis & commentaires constructifs

Clélie Giraud, Corinne Giraud & Aurélie Villard

Le scénario **Le Serpent à Deux Têtes** a été écrit et conçu pour jouer dans l'univers du jeu de rôle **Tu es un Sorcier**, librement inspiré de la saga **Harry Potter**.




Merci à **JeudiJDR** pour leur jeu de rôle et pour m'avoir autorisé à diffuser ce scénario.

 [jeudijdr.blogspot.com](http://jeudijdr.blogspot.com)

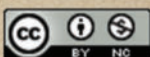


Pour d'autres scénarios, jeux de rôles et cartes, n'hésitez pas à visiter **BadNewsOnRadio**.

 [www.badnewsonradio.fr](http://www.badnewsonradio.fr)



**BAD NEWS  
ON RADIO**



# Supports

## CHRONOLOGIE

L'histoire prend place 15 ans après la mort de Voldemort et l'attaque de Poudlard. McGonagall a repris la direction de l'école et entame sa dernière année avant la retraite.

## SCÉNARIO

Cette histoire peut être une partie de découverte pour l'univers de Harry Potter, mais également une partie d'initiation pour le jeu de rôle Tu es un Sorcier.

Pour coller au mieux à l'ambiance du scénario, il est conseillé d'interpréter de jeunes Sorciers et Sorcières intégrant l'école de Poudlard pour la première fois.

Si vous souhaitiez faire jouer cette aventure à des joueurs et joueuses plus expérimentés, vous êtes libres d'adapter les scènes et d'en rajouter pour correspondre à vos attentes.

## MATÉRIEL

Deux éléments essentiels vont être mis à disposition des personnages-joueurs lors de la partie.

- ◆ la Une de la Gazette du Sorcier
- ◆ une carte de bibliothèque

Ces deux éléments sont disponibles dans les quelques pages qui suivent. Pour plus d'immersion, il est vivement conseillé de les imprimer ou de les confectionner afin de les mettre à disposition des joueurs et joueuses au moment opportun.

## SOUTIENS

Vous allez croiser plusieurs symboles à côté de certains textes. Chacun de ces symboles a un rôle précis qui vous indique à quoi va vous servir le texte en question.



Les bulles de dialogue indiquent que le texte en lien est l'intervention de personnage non-joueur à l'oral, via un dialogue ou un discours prononcé. Le meneur est invité à le lire tout haut pour que les joueurs et les joueuses l'écoutent.



Le Hibou est là pour vous donner des conseils et des détails sur l'histoire en cours. Il peut vous donner des indications sur une règle du jeu et il est plutôt généreux en informations que les joueurs et joueuses ne sont pas censées connaître.



Le Choixpeau est accompagné d'un texte de description. Il est conseillé au meneur de lire cette description pour que les joueurs et joueuses prennent connaissance d'un lieu, d'un contexte ou d'une action qui se déroule.





# Avant de commencer

## SIRIUS JAMES POTTER

Sirius James Potter ou **James** est, sans surprise, le fils de **Harry Potter** et **Giny Weasley**. Dans cette histoire, il a environ 13 ans et fait partie de la Maison Serpentard de Poudlard (*même si cette information n'est pas essentielle, elle peut orienter vers un comportement plus sombre que son père*).

**James a développé un Animagus** qu'il considère comme une malédiction. Incapable de contrôler correctement le processus, le garçon est condamné à se transformer en un énorme serpent dès qu'une forte émotion le submerge.

McGonagall a vite compris que James était un Animagus. Elle décide alors de **trouver un moyen de canaliser ses transformations** pour que le jeune Potter apprenne à maîtriser le processus. Malheureusement, James est dans une période difficile où l'adolescence le submerge de nouvelles sensations et de pensées intenses. De plus, il est victime de la réputation de son père et a l'impression de n'être que *"le fils de Harry Potter"* plutôt que James. Une crise d'identité qui le pousse à se renseigner sur l'Animagus tout seul.

**James emprunte alors un livre** à la fin de l'année scolaire précédente, sans le rendre à la bibliothèque. Il s'agit d'un **livre de Falco Aesalon**, auteur oublié qui a énormément écrit sur l'Animagus, en étant lui-même l'un d'entre eux. James apprend dans le livre que **mêler son sang à un Maledictus** peut être un moyen plus facile de contrôler son Animagus. Il sait que **Londubat** garde une fiole d'une célèbre Maledictus dans sa salle de classe : **le sang de Nagini laissé sur l'épée de Gryffondor**.

En manipulant la fiole, James est submergé par des sensations nouvelles ; il est persuadé qu'on lui murmure des choses. C'est l'esprit de Nagini via son sang qui réussit à créer un lien avec le garçon. **Elle réussit à l'influencer** suffisamment pour qu'il récupère du sang d'un Elfe de maison. Ceci dans le but de ramener à la vie Nagini. En échange, la Maledictus promet de lui apporter tout le sang nécessaire pour contrôler son Animagus.

**James obtient le sang d'un elfe de maison** qui suivait les cours à Poudlard. Le mélange des deux sangs, celui de l'elfe et de Nagini, est alors le commencement de **la résurrection de Nagini**. Malheureusement, cette dernière demande davantage de sang d'elfe. Et sous une forme quasi foetale, elle disparaît dans les murs de Poudlard en quête de l'elfe de maison. Nagini absorbe alors tout le sang de l'Elfe qui meurt. **James perd le contrôle de Nagini**. Mais c'est la fin de l'année scolaire ; il faut rentrer à la maison...

## CLANK

**Clank est un Elfe de maison qui entre à Poudlard** en tant qu'élève la même année que les personnages. Pour prouver sa bonne foi et sa motivation à devenir un Sorcier par la voie légale, il est persuadé que **récupérer l'Épée de Gryffondor** pourrait prouver à toutes et tous qu'il est digne de devenir un grand sorcier. Il a vu l'épée encadrée dans la classe du professeur Londubat et s'immisce alors un soir dans celle-ci pour la subtiliser.

Malheureusement, **l'épée encadrée n'est pas la véritable Épée Gryffondor**. Une simple copie sert à rappeler aux jeunes Sorciers qu'elle existe. Or, le professeur Londubat a eu la riche idée de **convertir cette copie en un Portoloin** capable de transporter quiconque la touche dans la pièce où est la véritable Épée.

Clank touche l'épée et est alors **téléporté dans le grenier de Poudlard**. Ce dernier perd le Portoloin et est coincé dans la pièce sombre où sommeille **une Nagini en quête de sang d'elfe...**

## NAGINI

Bien que Nagini ait été tuée lors de la **Bataille de Poudlard par Londubat avec l'Épée de Gryffondor**, son sang perdue dans une fiole sur une étagère de la classe de botanique. **James Potter subtilise le flacon** pour peaufiner un moyen de **contrôler son Animagus**.

Par un procédé encore inconnu à base de sang d'elfe de maison et de son propre sang, **Nagini est ramenée partiellement à la vie** par James. Suffisamment consciente pour manipuler le jeune garçon et se déplacer, Nagini s'arrange pour récupérer davantage de sang d'elfe. Ce qu'elle réussit et qui a pour conséquence de **tuer un elfe de maison** à l'école.

Nagini survit ainsi tout l'été pour reprendre du service à la rentrée prochaine où les personnages participent. **Clank devient alors une cible de choix** pour Nagini.

## LONDUBAT & MCGONAGALL

**Neville Londubat est toujours présent à Poudlard**. Mais avant d'y devenir professeur de botanique, Neville a été agent Auror et a participé à de nombreuses investigations dangereuses par le passé. Il a fini par retourner à Poudlard en tant qu'instructeur après que la directrice McGonagall lui ait fait la demande.

Suite à son retour à Poudlard, Neville a fait le choix d'**exposer l'épée de Gryffondor dans sa classe** de botanique. Bien évidemment, il s'agit d'une des nombreuses copies qui servent à une fête commémorative de la résistance de Poudlard face à Voldemort. Cette copie de l'épée exposée est également un Portoloïn que Londubat a confectionné personnellement. **L'objet amène ainsi quiconque le touche dans la pièce où est la véritable épée de Gryffondor** : le grenier du troisième étage. Ce que ne sait pas Londubat, c'est que le grenier est également l'endroit où James Potter fait ses expériences de sang pour ramener à la vie Nagini.

En parallèle, le professeur Londubat cherche un moyen de **canaliser la puissance de l'Animagus de Potter avec l'aide de McGonagall**. Cette dernière étant elle-même un Animagus, elle est plutôt sensible à l'idée que le jeune garçon souffre de cet état incontrôlable. McGonagall invite le jeune Potter à **se renseigner sur l'Animagus via quelques livres de Falco Aesalon**, l'un des premiers Sorciers à manifester une transformation de ce genre. Malheureusement, les deux professeurs n'avaient aucune idée que l'un des livres de Falco contenait un **prototype de Sortilège interdit...**



# ACTE I

## LE TRAIN

Les personnages débütent cette histoire quelques instants après être monté dans le **Poudlard Express**, le fameux train menant à l'**École des Sorciers**. Ils sont dans le même compartiment agrémenté de la lettre E. Et si aucune indication n'a été donnée au préalable entre les joueurs et joueuses, ces derniers ne se connaissent pas plus que ça.

*À lire par le meneur de jeu*

*Bien assis dans le fond des banquettes moelleuses, vous avez cette étrange sensation de paraître minuscule face à tant de choses encore inconnues qui vous entourent. Tout est chatoyant dans ce train et c'est assez perturbant lorsqu'on sait qu'il s'agit d'une vieille locomotive que l'on ne voit plus que dans les musées et les livres. Et bien que les installations paraissent d'un autre temps, elles sont remarquablement bien entretenues !*

*Par la fenêtre, vous apercevez une nature apaisante qui défile devant vos yeux. Le temps est clément et midi va bientôt arriver. Le trajet va durer jusqu'en début de soirée.*

C'est le moment idéal pour les joueuses et joueurs de **présenter brièvement leurs personnages**.

*La porte de votre compartiment s'ouvre alors et vos yeux sont happés par une avalanche de friandises et d'étoiles de toutes les couleurs. Des odeurs de boissons chaudes et des saveurs gourmandes de gâteaux vous réveillent subitement ! C'est le chariot de friandises et une dame âgée qui le pousse qui se présentent à vous...*

La vendeuse de friandise : *"Vous désirez une friandise ou un chocolat pour vous réchauffer ?"*

Une fois que les joueurs en ont terminé avec la vendeuse de friandises, celle-ci continue son circuit jusqu'à d'autres compartiments. Apparaissent alors **une jeune femme accompagnée d'un garçon** qui doit avoir quelques années de plus que les personnages.

*Bien assis dans le fond des banquettes moelleuses, vous avez cette étrange sensation de paraître minuscule face à tant de choses encore inconnues qui vous entourent. Tout est chatoyant dans ce train et c'est assez perturbant lorsqu'on sait qu'il s'agit d'une vieille locomotive que l'on ne voit plus que dans les musées et les livres. Et bien que les installations paraissent d'un autre temps, elles sont remarquablement bien entretenues !*

*Par la fenêtre, vous apercevez une nature apaisante qui défile devant vos yeux. Le temps est clément et midi va bientôt arriver. Le trajet va durer jusqu'en début de soirée.*

La jeune femme : *"Tu restes ici jusqu'à ce que je revienne te chercher."*

Le jeune garçon s'assoit sur une banquette en soufflant, puis dissimule son visage derrière un journal qu'il déplie le plus possible. C'est la **Gazette du Sorcier** du jour.

Si les personnages tentent un premier contact avec lui, ce dernier ne répondra pas et surtout donnera des signes d'agacement. Puis viendra cet instant où il **chiffonnera** le journal pour le jeter en boule sur l'un des personnages.

Si vous avez imprimé la **Une de la Gazette**, vous pouvez la **chiffonner** et la jeter. Les joueurs et joueuses vont sans aucun doute chercher à la récupérer.

# ACTE II

## POTTER

Le garnement n'est autre que **James Sirius Potter**, le fils de **Harry Potter**. Les joueurs peuvent le deviner en effectuant un **jet d'Esprit brut Difficulté 10**. Si le test est raté, il est évident que personne ne sait qu'il s'agit d'un Potter !

L'agacement de James va alors se manifester en une volonté forte d'embêter les premières années assis à ses côtés. Il va lancer un **CRACHE-LIMACE** sur l'un des personnages. Le garçon a une fâcheuse tendance à se sentir supérieur aux autres et à devoir le prouver sans cesse, loin de ressembler à son père.

Les joueurs et joueuses vont sans aucun doute **chercher à se défendre**. Libre à vous de rebondir sur leurs idées et leurs actions.

Au bout d'un certain temps, après que les personnages-joueurs aient peut-être répliqué via des Sortilèges qu'ils connaissent, le **grabuge attire l'attention** et plusieurs têtes blondes s'agglutinent devant la porte du compartiment E. Ceci ne semble pas plaire au grand gaillard qui décide alors de **quitter l'endroit** et disparaît dans la foule, non sans bousculer quelques enfants.

En s'enfuyant, les quelques jeunes élèves encore présents murmurent :

*"C'était James !"*

*"C'est lui !?"*

*"Il est plus petit que je pensais."*



Si la boule de papier est récupérée, il pourra y être lu ceci :

### MORT TRAGIQUE D'UN ELFE DE MAISON À POUDLARD : AFFAIRE ÉTOUFFÉE ?

Un Elfe de maison retrouvé mort à Poudlard il y a quelques mois a nourri de nombreuses rumeurs. L'Elfe a été retrouvé vidé de son sang suite à une sorte de morsure d'après la première enquête criminelle. Mais depuis, toujours pas de suite sur ce qui s'est réellement passé. L'école Poudlard est à nouveau sous les feux des projecteurs. Depuis sa reconstruction suite à l'attaque de, osons le dire, Voldemort, la célèbre école de Sorciers n'avait plus eu de couverture médiatique aussi intense. Et la mort de cet Elfe fait ressurgir d'anciens démons : y a-t-il des opposants à la loi Granger au sein de l'école ? Que faisait réellement cet Elfe de maison à Poudlard ? Serait-ce un bizutage d'élèves qui aurait mal tourné ?

### LA MINISTRE DE LA MAGIE GRANGER DÉFEND SON ÉCOLE





# The DAILY PROPHET

★ THE WIZARD WORLD'S BEGUILING BROADSHEET OF CHOICE ★

0000 GALBONS **REWARD**  
SEE INSIDE FOR FULL DETAILS PG.3

**NATIONAL WEATHER**  
SOUTH - SUNNY PERIOD - 07C  
NORTH - CLOUDY & RAIN - 09C  
EAST - SUNNY PERIOD - 05C  
WEST - CLOUDY & RAIN - 05C

**ZODIAC ASPECTS**  
♈ in ♋ \*\*\* com ♉ = e  
♊ ♋ ta - LIBRA luna opp -  
♌ sizio - ♍ ne pi \* scs ♎

**FIRST-SECOND EDITION**  
Q# 24021974 - London - UK  
**TODAY in PISCES**  
Letters or notes to the Editor should be sent only "by owl post" and with a clear mind to The Daily Prophet - UK

\* 5 23 S. 0 22  
♀ 6 11 S. 2 42  
\* 8 20 S. 0 56  
♄ 3 35 S. 3 98  
♃ 2 28 S. 3 77  
\* 4 19 N. 0 35  
♁ 1 38 S. 5 12



# MORT TRAGIQUE D'UN ELFE A POUDLARD AFFAIRE ETOUFFEE?

Un Elfe de maison retrouvé mort à Poudlard il y a quelques mois a nourri de nombreuses rumeurs. L'Elfe a été retrouvé vidé de son sang suite à une sorte de morsure d'après la première enquête criminelle. Mais depuis, toujours pas de suite sur ce qui s'est réellement passé. L'école Poudlard est à nouveau sous les feux des projecteurs.

Depuis sa reconstruction suite à l'attaque de, osons le dire, Voldemort, la célèbre école de Sorciers n'avait plus eu de couverture médiatique aussi intense. Et la mort de cet Elfe fait ressurgir d'anciens démons : y a-t-il des opposants à la loi Granger au sein de l'école ? Que faisait réellement cet Elfe de maison à Poudlard ? Serait-ce un bizutage d'élèves qui aurait mal tourné ?

# LA MINISTRE DE LA MAGIE MISS GRANGER DEFEND SON ECOLE



# ACTE III

## POUDLARD

Quelques heures après l'incident, le train s'arrête en gare de **Pré-au-Lard**. Les jeunes Sorciers et Sorcières peuvent alors apercevoir la silhouette d'un château monumental tout au loin, illuminé par de nombreuses lumières qui ressemblent à autant d'étoiles dans le ciel noir de la nuit, rendant encore plus impressionnant l'édifice !

*À lire par le meneur de jeu*

*Vous êtes accueillis par un individu aussi grand que large, dépassant presque la hauteur du train, dont le visage est caché sous une barbe bestiale et une chevelure touffue et légèrement frisée. Une forte odeur musquée s'en dégage et vous êtes persuadés que s'il n'y avait pas cette lampe à huile à sa main, vous pourriez le repérer à des kilomètres. Lorsqu'il ouvre la bouche, c'est pour grogner et hurler afin que tout le monde l'entende à la sortie du train.*

Il s'agit de **Hagrid**, le Gardien chargé d'accompagner les premières années.

**Hagrid dit :** "Très bien ! Les premières années en file devant moi. En tant que gardien des clés, je vais vous accompagner personnellement jusqu'à l'école ! Allons, venez ! Pas de timide ici, on a encore beaaaaaucoup de route devant nous ! Allez, suivez-moi, direction les barques ! "Un peu de calme s'il vous plaît, nous sommes en retard."

Le gardien ouvre la marche jusqu'aux abords d'une étendue d'eau qui précède le grand château. C'est le **Lac Noir** duquel vous pouvez observer toutes les lumières scintillantes de l'école. **Des échafaudages sont encore présents** à certains endroits autour de l'édifice. Des tours encore endommagés, dernières traces de ce qu'ont pu faire **Voldemort** et ses partisans il y a plus de 10 ans maintenant.

Une fois sur les barques, vous pouvez observer du fond de l'eau s'échapper d'**énormes bulles**. Celles-ci font parfois valser les embarcations et des "wow" de surprise sont audibles.

**Hagrid :** "Philibert a du mal à dormir ce soir, on dirait !"

Au fond du lac vivent **plusieurs créatures magiques dont Philibert**. Il s'agit d'un énorme calmar. Tout du moins, c'est ce qui court comme bruit. Philibert côtoie des **strangulots**, qui vivent dans les algues, et **une colonie d'Étres de l'eau**.

Mais ce soir, il y a peu de chances qu'une quelconque créature du lac ne se manifeste. Il est cependant possible d'entretenir le doute auprès des joueurs et joueuses pour créer une atmosphère tendue.

Si quelqu'un interroge Hagrid à propos de Philibert, celui-ci tentera de "**noyer le poisson dans l'eau**" et changera de sujet avec l'arrimage imminent pour Poudlard.



# ACTE IV

## PÉDAGOGIE

À lire par le meneur de jeu

Une fois passé le pont levis et les grandes portes du château dépassées, Hagrid vous emmène jusque dans une grande salle dont le plafond immense est comparable à des voûtes d'église où s'activent des spectres et des bougies constamment en mouvement.

Plusieurs tables sont disposées et la quasi totalité de celles-ci sont remplies d'élèves de différentes années qui vous jaugent du regard. Des messes basses et des ricanements se font entendre et vous savez qu'ils vous concernent. Bien que l'école soit réputée, il n'est pas exclu que des moqueries soient coutumières, comme dans toute école.

Hagrid vous laisse vous agglutiner tout au fond de la salle, devant un autel étrange où a été déposé un étrange chapeau de sorcier.

Hagrid : "Bonne chance pour la cérémonie de la répartition et à très bientôt les enfants ! Directrice McGonagall, ils sont tout à vous !"

L'équipe pédagogique qui sera en charge de l'apprentissage des rudiments de la magie sera brièvement présentée par la directrice McGonagall :

### BOTANIQUE

*Neville Londubat*

Ancien Auror et héros de la bataille de Poudlard. Les autres professeurs feront la grimace lorsqu'il sera présenté.

### MÉTAMORPHOSE

*Armando Dippet*

Sage et avisé, il a parfois un regard de malice voire de folie. De bon conseil, il ne communique que par énigmes et semble ne jamais pouvoir être surpris.

### POTIONS

*Matthew Kransen*

un homme froid avec un grand sens de la justice

### ENCHANTEMENT

*Basilie de Lestang*

Jeune enseignant un peu maladroit et qui rigole facilement. Il privilégie les cours pratiques plutôt que théoriques.

### FORCES DU MAL

*Mircéa Liedes*

Une femme d'un teint pâle effrayant et dotée d'une longue chevelure noire. Mircéa a des origines asiatiques marquées et souligne le dessous de ses yeux de traits rouges intriguants.

### HISTOIRE DE LA MAGIE

*Cuthbert Binns*

C'est l'unique professeur fantôme de l'école et est d'un ennui profond...

### ASTRONOMIE

*Cosmo Fearwind*

Un homme frêle et mystérieux à l'image de sa discipline. Souvent dans ses pensées, ou dans la lune, certains disent qu'un courant d'air pourrait l'emporter.

### VOL

*Newt McMillan*

C'est une ancienne joueuse de Quidditch et une femme aussi dure que sympathique. Elle arbitrera les matchs de cette année.



# ACTE V

## CHOIXPEAU

La directrice McGonagall se présente aux nouveaux élèves.

"En tant que directrice de Poudlard, je dois vous énoncer quelques points du règlement intérieur. Les premières années doivent savoir qu'il est formellement interdit à tous les élèves de pénétrer dans la forêt. Qui plus est, notre nouvelle concierge Futilde prend ses fonctions dès aujourd'hui auprès de M. Rusard. M. Rusard entame ainsi sa dernière année à nos côtés. Nous le remercions énormément pour son travail et ses nombreux services."

Rusard sourit jaune à cette remarque. Ou alors souriait-il pour de vrai ? Qui sait.

McGonagall reprend : "Il est important que vous sachiez que l'accès aux couloirs du troisième étage de l'aile droite est à nouveau interdit. Des travaux de rénovation y sont en cours et nous pourrons très vite avoir une nouvelle Maison à Poudlard ! Ceci étant dit, tant que les travaux sont en cours, il est formellement interdit de vous y aventurer. A moins que vous ne souhaitiez mourir dans d'atroces souffrances comme aimait si bien le dire Messire Dumbledore. Merci."

Un à un, les élèves de première année sont appelés à porter le Choixpeau. Il est possible d'entendre des noms qui ont marqué l'histoire comme Lovegood, Weasley, Malfoy, etc. Il s'agit bien évidemment d'enfants portant le nom des parents à forte notoriété ou de cousins et cousines éloignées.

Rien n'interdit aux joueurs de choisir une Maison différente, bien que si elle était commune, cela faciliterait grandement les prochaines aventures. Quoiqu'il en soit, il peut être intéressant à ce stade de l'histoire de créer un dialogue entre le futur Sorcier et le Choixpeau. Ce dernier reste assez attentif aux émotions et aux ambitions des enfants. C'est pourquoi il peut être assez drôle et intelligent de rebondir sur ce que les joueurs et joueuses vont dire une fois le Choixpeau sur la tête de leur personnage.



### GRYFFONDOR

Son emblème est le lion. Ses couleurs sont le rouge et l'or et son emblème est le lion. Elle valorise le **courage**, la **hardiesse**, la **force**, la **bravoure** et la **détermination**.



### SERPENTARD

Son emblème, le serpent, rend hommage à ses dons de Fourchelang et ses couleurs sont le vert et l'argent. Serpentard valorise la **grandeur**, la **ruse**, l'**ambition** et la **fierté**.



### POUSOUFFLE

Elle est représentée par un blaireau et ses couleurs sont le jaune et le noir. On trouve parmi les nombreuses qualités des Poufsouffle la **loyauté**, la **patience**, le **goût du travail acharné**, l'**honnêteté** et la **tolérance**.



### SERDAIGLE

Représentée par un aigle, ses couleurs sont le bleu et le bronze. L'**intelligence**, la **sagesse**, la **créativité**, l'**originalité** et la **curiosité** font partie des valeurs les plus importantes de cette maison.





# ACTE VII

## FORCES DU MAL

*À lire par le meneur de jeu*

En rentrant dans la salle de classe, seules quelques lueurs magiques au plafond éclairent la pièce. Tous les volets sont fermés et il se dégage une ambiance à la fois sombre et malfaisante. Devant les tables, un énorme bureau garni de nombreuses babioles et artefacts sans doute magique ou décoratif. Et il y a ce rideau noir dressé à un endroit où il n'y a pas de fenêtre, comme pour dissimuler quelque chose. Les élèves s'installent et le professeur se montre sous les traits de Mircéa Liedes.

D'un teint pâle effrayant et d'une longue chevelure noire, Mircéa a des origines asiatiques marquées et souligne le dessous de ses yeux de traits rouges intrigants. Un rouge à lèvres puissant entoure sa bouche.

Elle se présente avec un ton froid et lorsqu'elle passe entre les tables, un petit air frais émane d'elle.

Professeur Liedes : "Écoutez ceci et écoutez bien car je ne le répéterai pas : vous êtes ici pour vous défendre contre des forces obscures et machiavéliques qui cherchent à vous corrompre, vous manipuler, vous dominer, vous convertir... il est donc évident que pour se défendre face à quelque chose, il faut s'y confronter et s'y confronter dans une situation quasi... réelle."

Elle s'approche du rideau noir et fait mine de le tirer mais juste avant, pose une question en se retournant à peine :

"Est-ce quelqu'un ici parmi vous connaît déjà quelque sortilège, quel qu'il soit ?"

Puis elle tire le drap noir et apparaît une cage à oiseau dans laquelle est enfermée une jeune acromentule. Elle ouvre la cage tout en disant :

"il est peut-être temps de vous rappeler un sort ou deux !"

Avant que l'araignée n'attaque qui que ce soit, Mircéa lancera un FERA VERTA qui transformera la créature en un verre à pied.

Mircéa reprend : "Ridicule, n'est-ce pas ? De terminer son existence de la sorte ? Un peu à l'image de vos réactions face à une menace des plus faibles. Oui car chers élèves, nous ne sommes qu'au tout début de l'année, le tout premier cours. Il est peut-être temps de réaliser que vous n'êtes pas ici pour vous plaindre, pour arriver en retard ou pour vous croire déjà sorcier ou sorcière ! Vous n'êtes que des verres à pied, à mes yeux."

Elle range le verre dans une armoire remplie de verres à pied.

"Qui sait, peut-être qu'un jour, vous complétez ma petite collection. Quel dommage que je ne boive pas plus que ça..."



# ACTE VIII

## PREMIERS MOIS

À lire par le meneur de jeu

*Les premières nuits et les premiers cours ne sont évidemment pas si simples. Vous avez des hauts et des bas. Et vous constatez avoir des facilités dans certaines matières, tandis que d'autres ont besoin de plus d'attention de votre part. Mais au fil des jours qui se suivent, peut-être que vous arrivez à suivre ce rythme effréné et nouveau.*

C'est peut-être l'occasion de répartir les traits des Disciplines des personnages. Pour plus d'informations, vous pouvez consulter la page 29 de *Tu es un Sorcier 1 à 3*.

C'est aussi le moment idéal pour définir quelques nouvelles relations amicales ou plus si affinités. Pour ce faire, il suffit de décrire autant de nouveaux liens créés avec d'autres individus de l'école que la valeur du Coeur de chacun.

Ainsi, si un personnage a 2 en Coeur, la joueuse ou le joueur est libre de décrire 2 nouvelles relations naissantes avec 2 individus de son choix. Ces dernières pourront peut-être devenir utiles au moment opportun.

Pendant les quelques semaines qui se sont écoulées, vous avez été témoin de plusieurs allers retours d'ambulance ou d'élèves qui allaient souvent à l'infirmerie. des écoliers tombaient dans les pommes et ne se réveillaient pas. D'autres perdaient la raison, prétendant avoir vu une créature ramper dans les couloirs, la nuit.

# ACTE IX

## À L'AIDE

Un soir de semaine, les jeunes Sorciers et Sorcières retournent comme toujours dans leurs appartements via les escaliers qui n'en font qu'à leur tête. Cela peut également être pour une toute autre raison. Quoi qu'il en soit, ils entendent des bruits suspects au niveau supérieur, le fameux troisième étage.

Un test de Perception Difficulté 10 permet de comprendre que quelqu'un appelle à l'aide, accompagné de bruits semblables à quelque chose qui martèle une porte ou une paroi. Certains fantômes peuvent être interloqués eux aussi par ces bruits inquiétants et par la même occasion, ils confirment que quelque chose se passe à l'étage supérieur.

*"C'est le fantôme des étages supérieurs ! Oh non !"  
"Mais calmez-vous M. le baron, vous êtes vous-même un fantôme !"  
"Sacrébleu, vous avez 1000 fois raison."*

Si les joueurs et joueuses tentent d'accéder au niveau supérieur, il faudra leur rappeler que les escaliers n'en font qu'à leur tête, et encore plus la nuit... Il faudra sans doute être plus rusé qu'elles pour réussir à les franchir. Il est possible d'intercepter les bonnes marches et se précipiter pour emprunter le bon chemin. Ou il se peut que l'un des personnages anticipe les mouvements des escaliers pour mieux les traverser. Ou peut-être tout simplement que l'un d'entre eux lancera un sort efficace.

Quoi qu'il en soit, une fois le niveau supérieur atteint, les personnages peuvent se focaliser sur les bruits et en déduisent qu'ils proviennent de derrière une porte précise.

*À lire par le meneur de jeu*

*Le son étouffé d'une petite voix qui demande de l'aide puis le tambourinement confirment que vous êtes proche de la source de ce boucan un tantinet inquiétant. Malheureusement, la porte semble verrouillée...*

*"J'ai oublié ma baguette, je n'ai pas le droit d'utiliser ma magie sinon je sera renvoyé de Poudlard ! J'ai très peur dans le noir, je ne vois pas grand chose, aidez-moi s'il vous plaît ! Ouvrez la porte !"*

*"J'ai... Je... Vous avez entendu ? Je crois que je ne suis pas seul dans cette pièce ! Ouvrez vite ! S'il vous plaît !"*

Pour ouvrir la porte, il suffit de lancer un Sort ou d'utiliser des compétences de crochetage. Libre aux joueurs et joueuses de trouver la meilleure solution à leurs yeux.

Derrière la porte se trouve Clank, l'elfe de maison. Ce dernier est coincé et est désespéré à l'idée de pouvoir sortir de cette pièce.

Clank n'a pas le droit d'utiliser sa magie car il a promis à la Directrice McGonagall de faire des efforts avec une baguette, comme tout bon Sorcier qui se respecte. Sauf que ce soir-là, Clank a oublié d'emporter avec lui sa baguette. Le pauvre petit elfe voulait vérifier une rumeur comme quoi l'épée de Gryffondor exposée en classe de botanique était bien la véritable épée. En effet, le professeur Londubat avait encadré une magnifique épée derrière son bureau exposée fièrement pour se remémorer son exploit d'avoir pu l'utiliser il y a bien longtemps.

En touchant l'épée, Clank a alors subitement atterri dans le grenier du plus haut des étages sans savoir où il était. L'épée exposée était un Portoloïn. La surprise de Clank a été telle qu'il en a lâché l'épée. Celle-ci a glissé dans la pièce sombre remplie d'un fatras de babioles aussi vieilles que le château.

Clank n'est pas seul dans cette pièce. Quelque chose a été dérangé. Pour le meneur, il s'agit de deux Serpents géants : d'un côté il y a Sirius J. Potter en Animagus et de l'autre un ersatz de Nagini zombifié.

Une fois la porte déverrouillée et ouverte, les personnages récupèrent un Clank effrayé qui se réfugie dans leurs bras, tout tremblant.

*La pièce qui s'offre à vous est très sombre et il en émane un silence perturbant. Il s'agit sans doute d'un grenier servant de débarras pour de vieux tableaux vides et des babioles décoratives décolorées. Il y a également plusieurs tas de chaises et tables dans des états laborieux, sans doute d'anciennes salles de classe ou du matériel obsolète.*



Avec un **test de Perception Difficulté 15**, il est possible de repérer plusieurs choses :

- ◆ Au sol, **des traces étranges** ressemblant à des vagues dans la poussière qui s'est accumulée. Il s'agit des traces de serpent, mais ça, les joueurs ne le savent pas forcément.
- ◆ Il y a bien une **épée de Gryffondor** dissimulée derrière des couvertures. Mais il y a également **une autre épée de Gryffondor** sur une table à laquelle il manque un pied. Et **une troisième épée** est posée debout contre une paroi. Puis en faisant encore plus attention, il y a **tout un tas d'épées décoratives** à l'effigie de Gryffondor, des longues et des courtes à divers endroits.

Un **test de Décorum Difficulté 10** avec éventuellement une connaissance aisée de l'**Histoire de la Magie**, permettrait d'**identifier la véritable épée de Gryffondor** parmi toutes ces copies. Si c'est une réussite, le personnage remarque **les tâches noires** qui souillent la véritable épée et qui sont autant de rappel de ce qu'elle a coupé pour la dernière fois : la tête de Nagini lors de la bataille de Poudlard contre Voldemort.

Après cette découverte, **quelque chose dans l'ombre** observe les personnages.

Il faut alors effectuer un **test de Corps brut Difficulté 15** pour esquiver l'attaque d'un énorme serpent.





# ACTE X

## L'ATTAQUE

À lire par le meneur de jeu

*Un serpent gigantesque surgit des ténèbres du grenier et se jette sur vous. Cette créature n'est pas un simple serpent ; c'est une chose horrible dans un état de putréfaction avancé et dont des lambeaux de mue et de peau pendent tout le long de son corps meurtri. A certains endroits, il est possible d'apercevoir ses côtes et d'autres os à vif via des plaies béantes desquelles s'écoulent un liquide noirâtre.*

Ce serpent, c'est un ersatz de Nagini qui cherche à boire le sang de Clank. Le pauvre petit elfe est donc la véritable cible du serpent zombifié. Dans la panique, Clank cherche à fuir en passant sous des tables et des étagères qui risquent à tout moment de tomber sous le poids du temps et des objets trop lourds qu'elles supportent depuis tant d'années. Clank cherche l'épée qui faisait office de Portoloïn pour être téléporté dans la classe de botanique.

Nagini est incapable de parler. Mais les personnages peuvent tenter un **test d'Esprit Difficulté 15** pour faire appel à des souvenirs de photos ou d'informations à son sujet.

Le serpent est rusé et fourbe. Il peut s'immiscer dans le bazar de la pièce pour disparaître d'un endroit et réapparaître à un autre. Cependant, il est possible lors des phases de disparition d'entendre comme un **comportement sur la défensive** du serpent et d'autres bruits équivoques d'une attaque de serpent. Comme si Nagini se débattait.

**Sirius J. Potter est présent dans la pièce sous sa forme d'Animagus Serpent.** Son apparence ressemble fortement à Nagini si l'on n'y prête pas plus attention. Cependant, S.J. reste un serpent en meilleure forme physique et sans aucune trace de plaie ou de lambeaux pendants.

Il peut être intéressant de faire sortir l'Animagus Potter de sa cachette pour le confronter aux personnages qui, par réflexe, le considéreront comme la menace qu'est Nagini. L'apparence de Sirius en serpent pourra frapper aux yeux : il est en meilleure santé. Comme Sirius ne maîtrise pas bien l'Animagus, il est incapable de redevenir humain aussi simplement. Il cherchera à fuir par la porte ou via des crevasses dans le sol ou les murs.

Quoi qu'il en soit, il faut créer le doute dans l'esprit des joueurs et des personnages. Et si besoin, il est possible de faire intervenir les deux Serpents qui se confronteront. Sirius cherchera à défendre les personnages alors que Nagini ne cherche uniquement qu'à tout détruire à l'image de sa frustration et sa rage.

Le combat doit paraître impossible à stopper. Les joueurs doivent se sentir opprésés et face à une menace qui dépasse leurs personnages. Selon l'issue qui s'offre à eux, et en fonction des actions de chacun.



## NAGINI EST REPOUSSÉE

Celle-ci disparaît comme elle est apparue, dans une masse noire brumeuse et opaque qui l'absorbe progressivement. Elle est épuisée et trop faible pour lutter. Londubat peut débarquer avec McGonagall par la porte suite à l'alerte de Clank.

## NAGINI EST TROP FORTE

La supériorité de Nagini peut avoir une mauvaise influence sur certains personnages.

Un test d'**Esprit + Endurance Difficulté 15** peut être effectué pour résister à une magie noire émanant de la Malédictus. Un mal inconnu s'immisce en celles et ceux qui ratent le jet. Il pourra se manifester par des sifflements et des murmures incessants dans la tête et qui peuvent corrompre l'esprit petit à petit et il perdurera même si le Serpent disparaît.

Il est conseillé alors de faire revenir Clank avec l'épée Portoloïn. Ce dernier est ainsi accompagné de Londubat qui peut grandement aider à chasser Nagini et servir de moyen efficace pour clôturer le combat ou la lutte.

Dans les deux cas, James s'isole dans le grenier pour retrouver une forme humaine. Il est recroquevillé sur lui-même et ne supporte plus cette situation. Londubat et/ou McGonagall le prennent en charge et l'amènent alors rapidement à l'infirmerie avec tous les personnages.



## ÉPILOGUE

Après cette attaque imprévue, les personnages se retrouvent à l'infirmerie où ils sont isolés pour la nuit et la journée qui s'ensuit. **McGonagall** vient à leur rencontre à la première heure et les sermonne pour les risques encourus. Cependant, Clank a semble-t-il expliqué la situation dans les moindres détails et la directrice en déduit que toute cette mauvaise rencontre découle de la volonté des personnages à vouloir venir en aide à quelqu'un.

Il aurait été plus judicieux d'alerter un professeur ou un préfet. La directrice admet qu'en certaines circonstances, la prise d'initiative est toute aussi judicieuse. En fonction des Maisons auxquelles appartiennent les Sorciers et Sorcières, **McGonagall retire 100 points** pour avoir enfreint le règlement en accédant au troisième étage. Cependant, **elle ajoute 200 points** pour être venu en aide à un élève, mais également avoir tenu tête à une créature maléfique...

**Potter se renferme de plus en plus sur lui-même.** Et après que McGonagall ait autorisé les personnages à rejoindre leur classe ou leur chambre, la directrice s'entretient avec James au sujet de son Animagus et qu'elle va personnellement s'occuper de sa formation.

*Fin*

