

Harry Potter JDR

Une aventure de la 1er à la 2ième année

Nithir

7 avril 2026

Table des matières

0.1	Synopsis	9
0.2	Élément de scénario	9
0.2.1	la fin d'année 1	9
0.2.2	Année 2	9
0.3	Poudlard	12
I	Année 1	15
1	Fin de 1er année	17
2	Les vacances	19
II	Année 2	21
1	Septembre, Octobre et Novembre	25
1.1	Septembre	25
1.1.1	Quête principale - Le quai 9 3/4	25
1.1.2	Quête principale - révélation	25
1.1.3	Quête principale - Répartition	27
1.1.4	Cours - Botanique : Le pinus concorta	29
1.1.5	Quidditch - Recrutement	29
1.1.6	Événement - 22 septembre : L'automne	30
1.2	Octobre	30
1.2.1	Quête principale - chuchotement dans le noir	30
1.2.2	Cours - sorcellerie : Le sort du verrou	31
1.2.3	Quidditch - Entraînement	31
1.2.4	Quête principale - Étrange rituel	31
1.2.5	Quête principale - Bibliothèque : Étude sur les cercles rituel et la réincarnation	34

1.2.6	Quête principale - Bibliothèque interdite : Étude sur la réincarnation	34
1.3	Novembre	35
1.3.1	Quidditch - Serdaigle contre Griffondor	35
1.3.2	Quête principale - 1er victime	35
1.3.3	Cours - Potion : La potion d'animae	38
2	Décembre, Janvier, Février	39
2.1	Décembre	39
2.1.1	Cours - Potion : La potion wiggeweld	39
2.1.2	Quête principale - Trouver l'entrée du labo	40
2.1.3	Quête principale - La clef du labo	41
2.1.4	Quête principale - Le labo de Tom Jedusor	43
3	Mars, Avril, Mai et Juin	45
III	Annexes	47
1	Les potions	49
1.1	Wiggeweld	49
1.2	Animae	49
2	Les ingrédients	51
2.1	Horglup	51
2.2	Dictame	51
2.3	Pinus concortat	51
3	Les sortilèges	53
3.1	1er année	53
3.2	2ième année	54
3.2.1	Verrou	54
3.2.2	Façonner	54
3.3	3ième année	55
3.4	4ième année	55
3.5	5ième année	55
3.6	6ième année	55
3.7	7ième année	55
4	Quidditch Manager	57
4.1	Les joueurs	57
4.2	Déroulement du match	57

4.3	Poursuite du vif d'or	58
4.4	Les tests	58
5	Générateur	59
5.1	générique - sortir la nuit de son dortoir	59
5.2	générique - se promener la nuit dans les couloirs de poudlard .	60
5.3	générique - faire des recherches à la bibliothèque	61
5.4	générique - faire des recherches à la bibliothèque interdite . . .	61
5.4.1	Passer le portail à l'allée	61
5.4.2	Éviter de se faire repérer par les fantomes qui monte la garde	62
5.4.3	Chercher dans la bibliothèque interdite	62
5.4.4	Sortir de la bibliothèque interdite	62
5.4.5	Rencontre avec la bibliothécaire à la sortie	62
5.5	générique - Les cours	62
5.5.1	En cours	63
5.5.2	Travailler hors des cours	63
5.6	générique - Se servir dans la réserve	63

Plan Global

0.1 Synopsis

0.2 Élément de scénario

Le grand méchant se nome Signus black 3. C'est le pere de Bellatrix Les-trange. Très agé lors des événements de Voldemort, il a décider de participer à ces experiences pour devenir immortel.

Après avoir trouvé un moyen de faire revenir des morts à la vie sous ça domination. Il va découvrir que la domination peut être rompu. Il va apprendre qu'il peut ressuciter via ce moyen... mais il doit trouver quelqu'un qui le réssussitera et mourir... pour revenir à la vie.

0.2.1 la fin d'année 1

Remise des points et déclaration de la maison victorieuse

Nous avons pour le moment...

Un retournement de situation, les XXX sont en tête des score et la direc-trice Mc Gonagal, lance un Cependant, XXX points pour serpentard grace à l'action de XXX la PJ du groupe. Nous allons avoir un différentiel de quelques point griffondor est en tete, Cependant, on ajoute des points pour Serpentard qui passe devant d'un point grâce au perso de Lorraine.

les vacances

se passe t-il quelque chose de notable pendant les vacances.

0.2.2 Année 2

Comme pour la 1er année, je reprend l'idée globale du scénario de la seconde année de HP. Ici nous avons un monstre qui est libéré dans l'école et qui va s'en prendre a ceux qui n'on pas le sang pur.

Le thème générale pour notre aventure est basé sur les "Traveau pratique" de Voldemort lors de ses recherches sur la vie par dela la mort physique.

Donc nous avons le grand père Black qui c'est porté volontaire pour de-venir un esprit parasite possesseur de corps. mais rien de bien cool.

Il reste convaincu qu'il faut détruire poudlard, la source de tous les maux du seigneur des ténébres.

Edwige et sont perso doivent être désigné comme némésis du grand mé-chant en laissant une marque dans ça chair.

C'est une change forme. on doit sur cette épisode, jouer sur le fait que Black va se cacher dans le corps des gens et les faire agir façon étrange.

Edwige sera prise sur le fait de ça transformation et ces pouvoir seront rendu publique.

ce qui fait qu'on pretera les actions étrange de certain individu a une usurpation d'identité.

on portera de fort soupçon sur sont personnage.

Black doit libérer ou piloter une créature qui pourrai être un lien avec la recherche des orcruxes de voldemort.

Je dois :

- il y a plusieurs trame, l'histoire principale le retour du spectre à la vie, le quidditch, le club de farce et facecie, et une rivalité avec un autre groupe d'élève(? peut être difficile a introduire a cause d'un groupe hétéroclytie).
- placer un recrutement pour les matchs de quidditch
- un ou plusieurs match de quidditch
- un quelque cours s'il sont important pour l'histoire sinon elipse
- penser à placer des examuns à la fin
- trouver une une creature qui pourrai vivre dans poudlard et servir d'ame d'année pour le vieux

j'ai idée de mettre quelque chose façon réincarnation des Ame 'Edo Tensei'.

Voldemort a fait des experiences sur la reincarnation des ame. le tonton black a trouvé façon madara comment faire pour interrompre la soumission à l'invocateur. donc il va dabord découvrir cette année comment faire pour réincarner une ame mais manque de bol, il faut un invocateur et on est soumis à l'invocateur.

- Année 2 (la chambre des secrets - Le labos de Jedusor)
 - Début
 - PJ : le pj d'edwige entend les pensé superficiel du spectre
 - Phase 1 : Le spectre trouve le labos de tom jedusor
 - Phase 2 : Le spectre trouve le sort de réincarnation des ames en parallele un sceau de soumission qui permet de maintenir un rapport de subordination sur un individue, le sceau donne a un moldu une capacité à lancer des sorts.
 - Phase 3 : Comprendre comment il fonctionne, le notes ne sont pas complete
 - PJ : les pj découvre les traces des TP de Black. Et une piste pour comprendre a quoi sert le rituel. Il trouve un idéogramme indiquant "incarnation"
 - Phase 4 : Un sacrifice d'une créature pour en réincarner une

- autre de même nature
- Phase 5 : Comprendre le mecanisme de soumission et comprendre pourquoi voldemort a laissé tomber son projet
- le spectre a invoqué une creature : (Akurojin-no-hi est un spectre en forme de flamme, apparait quand il pleu, ceux qui le vois tombe malade.) qu'il utilise comme ame damné, la créature empoisonne ceux qu'il voit
- PJ : On trouve un enfant de l'école sans connaissance (c'est une victime du Akurojin). L'enfant a trouvé le carnet de note de Black qui a permis de trouver le labos de Jedusor. Black l'a attaqué mais a du interrompre l'attaque a cause des professeur. Les trace indiquent que le labos de jedusor copie un labos de serpentard dont il a repris le travail
- Milieu
 - le perso d'edwige est pris dans la tourmante, sa nature de changeforme est révélé lors d'un activité publique.
 - elle est convoqué à la direction et on la menace de renvoi.
 - les pj trouve le labos de jedusor et découvre les experiences qui y ont été faite. ainsi que le sortilège d'invocation.
 - le sortilège est marqué "Edo Tensei" griffonné ce qui semble être une ecriture japonaise.
- Fin
 - XXX
 - capture de la creature via un objet qui fait une technique de scellement de l'ame.
- Année 3 (le prisonier d'askaban)
 - un labos secret de serpentard est trouvé. fouillé par le spectre.
 - le spectre trouve un moyen de rompre la soumission à l'invocateur.
 - Trouver les éléments nécessaire au lancement du sort (un peut d'adn du défunt a ramener)
 - Trouver un candidat pour lancer le sort, peut être un nouvel élève?
 - découvrir qu'il existe un moyen de rompre la soumission
- Année 4 (La coupe de feu)
 - lancer le sort et ramener le defunt
 - Le nouveau prend le controle du defunt mais il ne sait pas que le defunt peut rompre le sort et reprendre sont controle.
 - le nouveau meurt
- Année 5 (L'ordre du phénix)
- Année 6 (Le prince de sang mêlé)
- Année 7 (Les reliques de la mort)

0.3 Poudlard

Le Personnel

- La directrice : Minerva McGonagal
- Les professeurs :
 - Astronomie : Aurora Sinistra
 - Botanique : Neville Longdubas (Directeur Adjoint et Directeur de la maison Gryffondor)
 - Défense contre les forces du mal : Nigel Clark (Directeur de la maison serpentard)
 - Histoire de la magie : Cuthebert Binns
 - Métamorphose : Cathy Brown, Aria Johnes la remplace a partir de la seconde année
 - Potion : César Borge (Directeur de la maison Poufsoufle)
 - Sortilège : Filius Flitwick (Directeur de la maison Serdaigle)
 - Vol en balais : Renée Bibine
 - Soins aux créatures magiques (normalement une option en 3^{ème} année... introduite par erreur en année 2...) : Narcissa Brûlopot (arrière petite fille de Silvanus Brûlopot ancien professeur de soins aux créatures magiques de Poudlard)

Les élèves au début de l'aventure

- Élève de 1^{er} année
 - Maison Gryffondor
 - Zhane Carr
 - Luella Ashton
 - Byron Eaglet (PJ - Damien)
 - Zakk Rios
 - Haniya Mann
 - Richie Vega
 - Frona Beehive (PJ - Edwige)
 - Chelsy Cantrell
 - Maison Serpentard
 - Said Rivers
 - Seren Thornton
 - Sidney Andrade
 - Nazifa Bone
 - Cassiopée Ibis (PJ - Lorraine)
 - Brandon-Lee Blevins
 - Nelly Parsons

- Forrest Salazar
- Maison Poufsoufle
 - Dean Zimmerman
 - Charlotte Wagner
 - Jennifer Kaye
 - Gillian Horne
 - Sara Hall
 - Kynan Muir
 - Pepper Fiddelsticks (PJ - Hugo)
 - Elmer Finley
- Maison Serdaigle
 - Keisha Kay
 - Jethro Carrillo
 - Kealan Beasley
 - Arya Mendez
 - Eamon Campbell
 - Jameel Parra
 - Oswald Birch (PJ - JF)
 - Ivy Leach
- Élève de 3ième année
 - Maison Serdaigle
 - Richard Henry
 - Maison Serpentard
 - Steven McKenzie

Première partie

Année 1

Chapitre 1

Fin de 1er année

On récompense les élèves pour leur participation au différent événement et on remerci tout particulièrement ceux qui on survecu à l'attaque du professeur Brown...

Cependant, on remercie pour le courage dont elle à sue faire preuve Caciopé... et la maison serpentard gagne la coupe des 4 maisons grace à elle.

Chapitre 2

Les vacances

Aucun événement notable durant les vacances.

Deuxième partie

Année 2

Signus Black est sur les traces de l'étude secrète de Jédusor. Une sorte de labo secret caché dans poudlard par Tom Jedusor pendant ces études. C'est dans ce lieu qu'il travaillait a ces sombre projet d'immortalité.

Black trouve le lieux et tombe sur différente notes notemment celle qui indique pourquoi il est un parasite vaporeux. Immortel, mais pas vraiment vivant non plus. Il va également y trouver l'Edo Tensei également appelé Réincarnation des Âmes. Le travail du jeune voldemort n'est pas complet mais il laisse entendre que l'on peut revenir du monde des morts en sacrifiant une vie et que l'on peut controler l'individue via un sceau. Il décide alors de mener quelques expériences sur des créatures fantastique avant de controler un (Akurojin-no-hi, un spectre en forme de flamme, qui apparait quand il pleu. Il l'utilise comme âme damné, la créature empoisonne ceux qu'il voit et aspire leur energie. Il s'en sert pour se renforcer.

Chapitre 1

Septembre, Octobre et Novembre

1.1 Septembre

1.1.1 Quête principale - Le quai 9 3/4

A Lire

Vous êtes tous sur le quai avec vos parents. On s'embrasse et on se prépare à monter dans le train. Une nouvelle année commence. Au moment de monter à bord du train. Frona (Edwige), Tu remarque quelque chose. Un camarade de classe te fixe avec un regard dur indifférent à la foule qui se presse de monter à bord. Il vous laisse une drôle d'impression.

Action

Frona fait un Test de Vigilance -5% : Si le test passe, elle remarque une bizarrerie dans son ombre... comme des voutes de fumée noir, sinon elle ne les voit pas mais dans tous les cas elle remarque le garçon qui la regarde. comme sur la figure 1.1

1.1.2 Quête principale - révélation

But de la Scène

Le but de la scène est de montrer que quelque chose d'étrange se trame. et de faire commencer à douter Frona. Doubter de ses perceptions.



FIGURE 1.1 – Quelques chose ne va pas, son ombre est étrange...

A Lire

Frona, tu remarques, une fois arrivé à Poudlard, que le garçon semble inquiet, désorienté... Un groupe d'élève inquiet c'est amassé autour de lui et tente de le rassurer.

Il dit qu'il ne se souvient de rien depuis la fin la remise des points en fin de 1er année... Le professeurs César Borge (Directeur de la maison Poufsoufle) l'emené à l'infirmierie. Les élèves sont inquiet pour lui.

Action

Frona fait un Test de Vigilance +10% : Si le test passe, elle perçois quelque chose dont elle ignore la nature. Comme un flottement, pendant un instant elle plus aucun bruit, tout semble figé. et tout reviens à la normale.

1.1.3 Quête principale - Répartition**But de la Scène**

Ici, nous allons présenter les nouveaux arrivant dans l'école. Et surtout nous allons présenter Aria Johnes la nouvelle professeur de Métamorphose.

A Lire

Pour là seconde rentré à Poudlard de votre vie, vous arrivez dans la grande salle. Tous les professeurs sont aux fond de la salle sur l'estrade. Un brouaha envahie la salle au fur et à mesure de votre arrivé. Vous pouvez voir entre les tables des élèves et l'estrade un simple tabouret de bois sur lequel repose, l'air fatigué, usé, le choixpot.

Les anciens vous demande de vous regrouper afin de laisser de la place au nouveau. Comme la tradition l'exige, les 1er années ne sont pas encore arrivé. Tous les "anciens" prènnent place aux tables de leur maison respective.

Vous vous regroupez par affinité comme vous l'avez déjà si souvent fait lors de votre 1er année. Vous avez murie et vous le sentait. C'est une nouvelle année et cette vous n'êtes plus les nouveaux...

La directrice Mc Gonagal vous demande le silence et le bruit de fond dans la salle s'amenuise. Le ciel de la salle prend un air dégagé et chalereux.

Les grandes portes s'ouvrent sur les 1er années conduit par les directeurs de maison.

Commence alors la chanson du choixpot.

Le directeur adjoint Longdubas commence à nommer 1 par 1 les 1er année qui s'avance et s'installe sur le tabouret.

Les élèves s'installe alors sur le tabouret. Le choixpot annonce alors à haut et intelligible voix la maison qui va les accueillir. Et c'est sous un tonnerre d'applaudissement de leur maison que les nouveaux sont invité à s'assoient à leur table.

Une fois la répartition terminé, la directrice quitte sa place et s'avance vers le pupitre placé au centre de l'estrade.

Dialogue

Bonjour et bienvenue à tous. Depuis maintenant de nombreuse année, Poudlard accueil les enfants qui on démontré un talent magique pour les former à devenir des membres de la communauté des magiciens. Et c'est pourquoi je suis heureuse de vous accueillir aujourd'hui. Tout comme l'un des plus illustre Directeur de Poudlard le faisait avant moi, je terminerai sur quelque mots : Remarquable, Malhabille, varnaculaire, siphon et patate. Merci et bonne appetit.

A Lire

Soudain, vous pouvez voir apparaitre sur vos tables les met du banquet qui accuei les nouveau arrivant. L'odeur enhivrante des plats vous rapel qu'il est déjà tard et que vous avez très de faim.

A Lire

Vous êtes ravie et repus autant du repas que la journée passée. Quelle rentrée. Vous êtes bien fatigué maintenant de toute vos émotions et vous quittez la salle pour gagner les dortoirs de vos maison respective. Demain les cours commence et vous êtes bien décidé à passer une année inoubliable.

1.1.4 Cours - Botanique : Le pinus concorta

But de la Scène

Le pinus concortat est un ingrédient essentielle de la potion d'Animae¹ dont les élève auront besoin cette année.

A Lire

Vous êtes dans la serre numéros 1 de l'école. Des tables de rempotage aligné devant vous donne sur un pot d'une belle taille contenant ce qui semble être un pin chargé de cône.

Le professeur Longdubas arrive devant vous baguette à la main. Il vous salue d'un signe de tête et prononce "Incendio". Le pin prend instantanément feu devant vous...

Le professeur commence alors son cours indifféremment pendant que le pin brûle et tombe en cendre.

Dialogue

Le Pin tordu est un arbre appartenant au genre Pinus et à la famille des Pinacées. On le trouve dans l'ouest de l'Amérique du Nord, de l'Alaska au Mexique. Ses feuilles sont par paires, ont 5 cm de long, vert à vert foncé, et sont tordues.

Pinus contortata est connu pour sa pyrophilie : il a besoin de feu pour ouvrir ses cônes et libérer ses diaspores.

Voyez vous même, les cônes ne sont pas complètement brûlés, et sont ouverts les graines s'en échappent uniquement de cette façon. Arrivé à un certain âge, le pinus concorta produit des fruits qui conservent leur graine jusqu'à un incendie de forêt. Libérant ainsi la génération suivante.

Les aiguilles, l'écorce, les cendres ainsi que les graines du pinus concorta entre dans la préparation de nombreuses potions allant de la transmutation, à la protection contre le feu.

Action

Botanique +10

1.1.5 Quidditch - Recrutement

Les épreuves de recrutement commencent.

1. Potion Animae page 49

faire quelques tests pour déterminer qui sera sélectionné et à quel rôle.

On va tester l'agilité, les réflexes et l'intelligence des candidats de façon à les ranger.

1.1.6 Événement - 22 septembre : L'automne

But de la Scène

Le début de l'automne.

1.2 Octobre

1.2.1 Quête principale - chuchotement dans le noir

But de la Scène

Le but de la scène est de faire comprendre à Frona qu'elle entend Black.

A Lire

Frona est dans le dortoir de Griffondor. Elle tarde à s'endormir. Le temps semble suspendu. Elle n'entend plus rien d'autre que sa respiration... Quand soudain Frona (Edwige) entend un chuchotement, comme quelqu'un qui rumine sa collègue.

Dialogue

Misérable... vaut rien... Imbecile... Ah! ce qu'il m'ont coûté... traître à leur sang.... immonde batard.

Bref pas content. Elle peut décider de sortir de sa chambre et tenter de suivre les chuchotements.

Action

Jet de discrétion +0%. Si elle réussit elle tombe sur deux Griffondor qui comptent utiliser une potion pour intégrer l'équipe de quidditch... les dénoncer (à Damien) augmente les chances que le perso de Damien soit sélectionné. Dans tous les cas, elle perd la trace du chuchotement.

Réussite, Échec

1.2.2 Cours - sorcellerie : Le sort du verrou

But de la Scène

Apprendre au PJ le sort du verrou².

A Lire

Vous êtes dans la salle de classe du professeur Flitwick. Des pupitres installés de part et d'autre d'une grande zone centrale dégagée. Sur vos tables de travail se trouve un petit coffre dépouvu de serrure. Un disque de bronze, un bâton et un anneau argenté.

Dialogue

Bonjour, Aujourd'hui, nous allons découvrir le sort du verrou. C'est un sort utilitaire qui peut nous permettre de sceller un objet avec un autre en créant une sorte de mécanisme. ainsi que la ou les clefs permettant d'ouvrir cette serrure.

Vous trouverez sur vos tables, les ressources nécessaires au cours.

Action

Sortilège +5

1.2.3 Quidditch - Entraînement

... faire le mini jeu Quidditch Manager 2023...

1.2.4 Quête principale - Étrange rituel

But de la Scène

Montrer au PJ les travaux pratiques de Black. Découverte des cercles rituels.

Le spectre a encore frappé... on trouve des créatures magiques sacrifiées et l'ébauche d'un rituel magique lors du cours de soins aux créatures magiques.

Les élèves arrivent en cours, le cours commence et on leur présente une créature : le boursouf gentil, paisible et plein de poil. tout mignon. Le professeur les enjoint à partir aux enclos pour que chacun cherche un boursouf.

2. Sortilège du verrou page 54

Dialogue

Bonjour, nous allons travailler aujourd'hui sur un nouveau type de spécimen.

Le Boursouf, également appelé Puffskein ou Toutenpoil est une petite créature à la fourrure douce, couleur crème ou tachetée et de forme sphérique. Le Boursouf est un charognard qui mange n'importe quoi avec sa longue langue extensible et notamment les restes de repas ou les araignées, mais il apprécie plus particulièrement les crottes de nez des sorciers, qu'il prélève dans leurs narines lorsqu'ils sont endormis. Il est donc très facile de s'en occuper. Il a la manie de boire l'eau des toilettes. Il émet un bourdonnement grave lorsqu'il est content. Le Boursouf est un animal de compagnie populaire chez les jeunes sorciers depuis plusieurs générations, très docile et qui aime les câlins. Les poils de Boursouf sont un des ingrédients de la potion d'Hilarité.

Maintenant, dirigez vous vers les enclos situées derrière le tableau. Chacun d'entre vous doit se munir d'un Boursouf. Nous allons voir comment procéder à la l'extraction sans douleur des poils de boursouf. Allez-y!!!

A Lire

Les élève quitte leur table et commence à ce diriger vers les enclos. Soudain des cries retentisse au moment même ou les 1er élève se retrouvent nez à nez avec les boursoufs.

Un élève de serdaigle

Dialogue

Madame, c'est affreux, quelque chose c'est passé, les boursoufs. Certain boursouf sont mort et d'autre manque.

A Lire

La scène montre un certain nombre d'enclos éventré quelques boursouf mort jonche le sol parmi des touffes de poils.

Nous sommes sur la scène d'un crime.

A Lire

Le professeur est en train de rassurer les élèves et à demandé à l'un d'entre eux d'aller chercher le garde champêtre. Il passe un certain temps à expliquer que ce genre de chose arrive à proximité de la forêt

interdite. La classe ayant lieu hors de l'enceinte de poudlard.

pendant ce temps là les PJ on tous le loisir d'examiner la scène.

Action

Un test de perception permet d'analyser la scène et il y a des traces :

- on trouve ce qui ressemble à du sel éparpillé sur le sol et semble dessiner une forme, (ne pas dire au PJ : sel qu'on utilise pour tracer les cercles rituel de magie japonaise).
- on remarque qu'il y a beaucoup de poils (ce n'est probablement pas des braconniers... ils auraient pris tout ce qui a de la valeurs.)
- les créatures on été kidnapé sans ménagement Aucun (visiblement on ne les veux pas vivant).
- des traces de pas d'un humain adulte qui se dirige vers poudlard.

A Lire

La scène est coupé par l'intervention du professeur qui vient patoger au milieu de la scène de crime et éparpille les preuves. En fait, il n'a rien vu et pense que ce sont juste des prédateurs qui ont attaqué les boursoufs.

Dialogue

La nature est ainsi faite!!! Les prédateurs attaque le proie. c'est le cycle de la vie...

Action

Un test de perception avec un bonus pour Frona fait remarquer le comportement particulier de Kealan Beasley. Quand Les PJ sont en train d'inspecter la scène, c'est le seul à ne pas avoir de réaction particulier et reste là à les observés.

Frona entend : toujours à ce mêler de ce qui ne les regardes pas.

si le test est réussi, Black se mêle à la foule et quitte la classe à bonne vitesse. Il abandonne le corps de Kealan qui reste figé sur place. Et se demande ce qu'il fait là.

A cette instant, les PJ sont en possession de la piste : les cercles rituels.

1.2.5 Quête principale - Bibliothèque : Étude sur les cercles rituel et la réincarnation

But de la Scène

Le Pj vont trouver des informations sur les cercle rituel et sur le mot réincarnation.

A Lire

Vous arrivez dans un Bibliothèque bondé comme à son habitude. Les élèves de l'école vont et viennent entre les armoires et les tables d'études. Un rire éclate au loin suivi d'un "shuuut" sonore fait par la Bibliothécaire.

Action

Il faut faire un test de recherche sans malus dans la Bibliothèque pour trouver les informations.

A Lire

Les cercles rituels sont surtout utilisé dans la magie japonaise ancestral, comme les sceaux magique et les bénédiction. La Réincarnation est une branche spécifique de la nécromancie qui est une magie interdite car elle rompt le cycle naturel de la vie.

1.2.6 Quête principale - Bibliothèque interdite : Étude sur la réincarnation

But de la Scène

Le Pj vont trouver des informations la réincarnation.

On commence par réaliser une sortie à la Bibliothèque interdite via le générateur section 5.4 à la page 61

Action

Il faut faire un test de recherche sans malus dans la Bibliothèque pour trouver les informations.

A Lire

Vous apprenez que : La réincarnation sert à implanter l'âme d'un mort dans un hôte. L'hôte doit être de même nature que la créature réincarnée. Un chat pour un chat, un chien pour un chien.

On trouve divers rituels complexes mais rien de japonais et toutes les réincarnations donnent des résultats incomplets. Âmes soumises qui manquent d'autonomie. Corps putrescents. Mémoire incomplète. Mauvaise motricité.

La dernière référence sur le sujet parle d'une exposition sur les arts magiques japonais faite en 1939 par un certain Tom Jedusor élève de 3^{ème} année...

1.3 Novembre

1.3.1 Quidditch - Serdaigle contre Griffondor

... faire le mini jeu Quidditch Manager 2023...

1.3.2 Quête principale - 1^{er} victime

But de la Scène

Une météo anormalement pluvieuse qui marque la sortie du monstre. Un élève est retrouvé inconscient dans les couloirs à l'interclasse.

Les PJ arrivent en 1^{er} sur les lieux suivis de près par les enseignants. INDICE : L'enfant (Charlotte Wagner, une élève de Poufsouffle) a trouvé un carnet. Le carnet est celui dans lequel Black a pris des notes sur le labo de Jedusor. On y trouve des indications sur la position du labo. Il faut construire la clef qui ouvre le labo. La clef est un médaillon en forme d'Ouroboros avec 2 serpents en argent massif. Le mot de passe de la clef est Sang Pur.

Nous obtenons les pistes suivantes :

- un jeu de déduction qui permet de trouver ou se trouve le labo de Jedusor
- une clef à construire pour ouvrir le labo
- l'enfant est à l'infirmerie, l'infirmière a surment fait un rapport sur son état

A Lire

Vous vous promenez ensemble dans les couloirs de poudlard. Vous profitez d'une demi journée de repos ensemble. Dehors, il fait très mauvais. La pluie bat contre les fenêtre, l'orage tonne au loin et parfois on peu apercevoir quelques éclairs. Le temps est tellement couverts qu'on pourrait croire qu'il fait déjà nuit. Quand soudain vous entendez un cris dans le couloir perpendiculaire au votre.

Que faites vous ?

Les PJ se déplace vers le cris pour voir ce qu'il se passe.

A Lire

Vous découvrez un enfant face contre terre. Une fille, de votre age. C'est Charlotte Wagner une élève de Poufsoufle. Elle semble avoir perdu connaissance et ne bouge pas.

Que faites vous ?

Les PJ s'approche...

Action

faire un test de perception avec un bonus de 10%. Si le test est réussi, on remarque que la fille tiens dans la main un morceau de parchemin.

A Lire

Vous vous approchez et vous remarquer qu'elle serre dans ça main un papier.

Que faites vous ?

Les PJ récupère le papier.

A Lire

Vous récupérez le papier quand surjis Serious Lex.

Dialogue

Serious Lex dit : Je vous tiens les coco. Sur le fait ! Quand la vielle McGona.... (il semble s'étouffer avec ça langue quand il aperçoit Mc Gonagall qui faint de ne pas avoir entendu)

Minerva s'approche rapidement de l'enfant et remarque qu'elle repire encore.

Minerva dit en s'adressant a vous : Pouvez vous me dire ce qu'il c'est passé ? et sans vous laisser le temps de répondre : Serius emmenez cette enfant à l'infirmierie et dites leur de me faire un rapport sur son état.

A Lire

Serius Lex s'exécute sans dire un mot et vous foudroie du regard tandis qu'il emporte l'enfant. Mc Gonagall attend votre réponse.

Les PJ font leur récit et Mc Gonagall essaye d'avoir un max de détails.

A Lire

Mc Gonagall marche avec vous jusqu'à la cours centrale. Les nuages noir se dissipe et la pluie semble se calmer. Vous êtes entouré par plein d'autres élèves qui discute et joue insouciant, ne sachant rien du drame qui vient de se dérouler dans l'enceinte du chateau. Vous avez avec vous le morceau de parchemin que tenait Charlotte...

Après se rappel, les PJ vont surement regarder le parchemin.

A Lire

Le parchemin a visiblement été arraché d'un carnet, et contient des notes griffonné et des schémas. On y trouve une recette pour créer un médaillon/clef à l'aide des sorts formage, de verrou (page 54) et d'une potion d'animae (page 49). A coté du dessin de la clef est marqué "Sang Pur". On y lit également des notes concernant un labos de Tom Jedusor. Qui serait dans un des lieux ou il passait du temps. Une marque griffonné indique là ou se trouve la porte.

Si on cherche dans la bibliothèque une monstre qui dégage de la lumière, on trouve la liste 1.2 de la page 38.

chaque aspect du montre pourra être identifier par une ou plusieurs piste.

- Au début de la scène, la seul chose qu'il voit du monstre et qu'il dégage de la lumière.
- Le retour de l'infirmierie indiquera que l'élève a perdu toute son énergie.
- l'enfant à sont reveil peut parler d'un spectre translucide comme les fantome de poudlard.
- pour finir par l'indice qui indique qu'il a une forme de flamme.

Nom	Lumière	spectre	forme de flamme	aspire l'énergie
Akurojin-no-hi ou flamme spectrale (le coupable)	vrai	vrai	vrai	vrai
feu follet	vrai	vrai	vrai	faux
Djin	vrai	faux	faux	vrai
ifrit	vrai	faux	vrai	faux
kitsune	vrai	vrai	faux	vrai

FIGURE 1.2 – Tableau des informations sur les monstres probable Réserve au MJ

1.3.3 Cours - Potion : La potion d'animae

But de la Scène

Comme tous les cours, le but est de confronter l'élève a une compétence et de permettre de s'améliorer. Ici c'est la réalisation de la potion d'animation³

A Lire

Vous êtes dans les sous sol de Poudlard, dans la salle du maître de Potion. Des chaudrons bouillonnent avec un clapotement régulier et réconfortant. Une odeur légère de soupe et de tisane flotte dans l'atmosphère.

Dialogue

La potion animae ou potion d'animation est une potion à but cosmétique, elle permet de donner un semblant de vie à un objet inanimé. L'animation peut toutefois avoir un but utilitaire. Comme par exemple un bacelet qui se ferme de lui-même. Cette potion est très utilisée dans le domaine de la bijouterie et sur les statues.

Action

Potion +10%

3. Potion Animae page 49

Chapitre 2

Décembre, Janvier, Février

2.1 Décembre

2.1.1 Cours - Potion : La potion wiggeweld

But de la Scène

Comme tous les cours, le but est de confronter l'élève a une compétence et de permettre de s'améliorer. Ici c'est la réalisation de la potion de wiggeweld¹

A Lire

Vous êtes dans les sous sol de Poudlard, dans la salle du maître de Potion. Des chaudrons bouillonnent avec un clapotement régulier et réconfortant. Une ordeur légère de soupe et de tisane flotte dans l'atmosphère.

Dialogue

La potion wiggeweld voit son origine perdue au fin fond des âges de la magie. Elle est donc transmise depuis la nuit des temps. Nombreux sont ceux qui dans leur famille ont déjà du la réaliser. Cependant pour ceux d'entre nous qui ne sommes pas nés dans une famille de mage, il est important de connaître cette préparation basique mais qui n'a plus à faire la preuve de son utilité.

La potion se prépare à l'aide de 2 ingrédients seulement mis à part l'eau nécessaire à la dilution des ingrédients. Nous avons besoin de 4 feuilles

1. Potion Wiggeweld page 49

de dictame et d'un demi litre de jus d'horglup (section 2.1 page 51).

Action

Potion +10%

2.1.2 Quête principale - Trouver l'entrée du labo

But de la Scène

Faire le jeux de piste qui mène les PJ à l'entrée du Laboratoire.

Il y a 3 emplacements possible pour l'entrée.

- la bibliothèque [fausse piste]
- la salle commune de serpentar
- la salle de bain des prefets [fausse piste]

Dans le cas des fausses piste, on peut imaginer que Tom n'en est pas encore a vouloir tuer mais a faire très mal s'il découvre que quelqu'un cherche a connaitre ces secret. Donc il aura surement piégé ces pour-suisvant avec des choses bien désagréable.

Dans la bibliothèque

A Lire

Vous arrivez dans la bibliothèque du chateau. Un endroit mainte fois visiter. Vous avez du mal a croire que Tom Jedusor aurait pu y cacher sont laboratoire et en même temps se cacher devant les yeux de tous est une façon intelligente d'être discret.

Dans la salle commune de Serpentar

A Lire

La salle commune de Serpentar... Tant de personnalité historique ont passé du temps dans cette salle. Avoir un laboratoire proche, disponible et d'accès limité peu avoir ces avantages...

Il faut s'introduire dans la salle des serpentar afin de trouver une trace du labo de Tom Jedusor, seul un des PJ est en mesure de le faire, s'il souhaite

y aller à plusieurs les autres doivent trouver le moyen. Il suffit de les faire entrer quand personne n'est là. Il y a aussi la solution du polynectar qui peut leur faire prendre l'apparence d'autre serpentar.

Dans la salle de bain des préfets

A Lire

Le privilège le moins accessible de Poudlard. Tom était un préfet... Pour lui l'accès à cette salle était simple. Cela mettait à sa disposition un espace de travail dans le lieu le plus inaccessible...

Le badge de Préfet est une clef pour verrou magique. Si on connaît le sésame qui définit la clef, on peut en réaliser une copie...

2.1.3 Quête principale - La clef du labo

But de la Scène

Le but est de construire la clef du laboratoire de Tom Jedusor sur la forme d'un jeu ou on doit collecter des ingrédients ou autre épreuve. Pour construire la clef, il faut trouver :

- façonner
 - 50gr d'argent pure. (la vaisselle de poudlard est en argent...)
 - un cordon de cuir (On peut trouver du cuir du côté des soins au créature magique)
 - quatre perle noir pour les yeux des serpent (dans la réserve d'ingrédient du maître de potion ? ou sur un animal en forêt interdite... ?)
- Trouver les ingrédients de la potion d'animation
 - 100gr d'aiguille de pinus concortat calciné.
 - un morceau de serpent (peau, croc, os, etc)

Trouver de l'argent

On peut trouver de l'argent un peu partout.

- Dans la forêt interdite, on peut trouver quelques affleurement d'argent.
- Une mornille fait 2gr et est constitué d'argent pur
- La vaisselle de poudlard est en argent.
- On doit pouvoir trouver des bijoux en argent à Près au lard dans les habitations ou dans les bijouterie.

Trouver du cuir

- On peut trouver du cuir un peut partout.
- divers vetement comme les chaussure sont en cuir, des manteaus, etc on peut utiliser la laniere d'un bijoux existant.
 - Le travail de tannerie, chasser une créature, la dépeucer et tanner ça peau
 - En acheter dans une bijouterie en ville.

Trouver des perles noir

- Les perles noir.
- certaine créature (huitre) dans la région de poudlard en produise, notemment dans le lac et les rivières. [peu être un risque d'affronter un strangulo ou un batracien géant.. pour introduire un combat et le sort stupefix]
 - En acheter dans une bijouterie en ville.

Trouver des aiguilles de pinus concortat

- La serre 01 ou l'on a planté des graine avec le professeur Longdubas sen septembre.
- Pendant le cours de potion, les PJ en ont utilisé donc il doit en rester dans la réserve de la salle de classe (section 5.6 à la page 63).
- Dans la reserve personnelle du maitre de potion près du dortoir des serpentars (section 5.6 à la page 63).

Trouver un morceau de serpent

- Dans la réserve perso du maitre de potion (section 5.6 à la page 63).
- Dans la reserve du cours de potion (section 5.6 à la page 63).
- Dans la nature autour de poudlard, on trouve des Vipère péliade [veni-meuse et nécessitant des soin (chute de tension, vomissement, oedeme peut conduire à la mort)... vie dans les bosquet et sous les pierres].
- Dans la foret interdite, on doit trouver des choses un peut plus mé-chante que des couleuvres ou des vipères.

Façonner l'ojet et l'enchanter

Là rien de plus simple, il faut maitriser le sort façonner (section 3.2.2 à la page 54) et ensuite

2.1.4 Quête principale - Le labo de Tom Jedusor

But de la Scène

apporter l'item "bandelettes de scèlement" au PJ.

A Lire

Vous entré dans le labo de Tom Jedusor. Il ressemble un peu à ce que l'on peut trouver dans un boutique type Barjot et Burk.

Un couloir long de 5m couvert d'étagère, sur lequel son posé livre et objet étrange, débouche sur une pièce unique. Un plumeau enchanté fait encore les poussières... Dans le coin opposé au couloir, fauteuil confortable sur son assise, une cage contant un tas de vieux chiffon.

Quelque chose semble avoir été écrit sur ces chiffons.

A sa droite, on peu voir on trouve une table de travail couverte de vieux papier.

Le chat est en boule piégé dans des bandelettes de scèlement. Immobile et figé pour l'éternité. Le PJ qui examine et retire les bandelettes libère le chat du maléfice.

Comme Voldemort n'est plus de ce monde, le chat n'est plus sous son emprise et c'est donc un esprit libre.

A Lire

Vous mettez les mains sur la boule de toile que vous sortez de la cage et commencez à détacher, déplier la boule de tissus...

Faites un test de reflexe sans modificateur. En cas d'échec vous laissez échaper un cri.

Un chat ? dans la boule de tissu, il y avait un chat... Le chat ronronne immédiatement et se frotte contre celui qui la sortie de la cage. Le chat le suit partout et semble ne plus vouloir le lacher.

Le PJ gagne un familier chat immortel sans le savoir.

Un examun des bandelettes peut apprendre au PJ qu'il y a des caractères asiatique dessiné dessus et que les bandelettes ont été endomagé pendant la liberation du chat.

Les motifs asiatique devraient permettre de faire le lien avec la resurection.

Chapitre 3

Mars, Avril, Mai et Juin

Troisième partie

Annexes

Chapitre 1

Les potions

1.1 Wiggerweld

La potion Wiggerweld est une potion de soin qui a des effets de cicatrisation extrêmement rapide.

Ingédient :

- feuille de Dictame
- Jus d'Horglup.

1.2 Animae

La potion Animae est une potion qui permet d'enchanter un objet en lui donnant un comportement spécifique désiré par le magicien. Le comportement sera celui d'un animal dont une partie est jointe à la potion.

Exemple : une statue de chat avec une pelote de laine qui de temps à autre fait bouger ça queue et donne quelque coups de patte à ça pelotte de laine.

Ingédient :

- 100gr d'aiguille de pinus concertat calciné.
- un morceau (peau, écaille, poil, etc) de 5gr de l'animal dont on souhaite calquer le comportement.

Chapitre 2

Les ingrédients

2.1 Horglup

L'Horglup est un champignon bleu que l'on trouve dans les forêts et à l'entrée des grottes.

2.2 Dictame

Le dictame est une plante à feuille verte que l'on trouve dans les grandes zones herbeuses. Le dictame se cultive assez simplement dans un pot.

2.3 Pinus concortat

Le Pinus concortat est un pin pyrrophile que l'on trouve surtout en Amérique du nord. Cependant il est très facile à cultiver et sa capacité d'adaptation est exceptionnelle. Il se positionne en bonne place dans les serres d'Angleterre d'où on récolte les graines, les aiguilles et l'écorce. Pour notamment la potion Animae (section 1.2 page 49) très utilisée dans les créations de décoration.

Chapitre 3

Les sortilèges

3.1 1er année

- Alohomora (Sortilège de Déverrouillage) : Ce sortilège permet d'ouvrir les serrures verrouillée (porte, coffre...). Cependant il est inutile lorsque cette serrure est immunisée contre ce sort.
- Lacanum inflamarae : Permet de produire des flammes.
- Lumos : Permet de produire un petit faisceau de lumière de l'extrémité de la baguette de l'auteur.
- Lumus Solem : Produit une lumière extrêmement vive puissante et brulante.
- Nox : Éteins le faisceau de lumière qui apparait lors de l'utilisation de « Lumos »
- Oculus reparo : Cette formule permet de réparer les objets en verre (les lunettes notamment).
- Reparo (Sortilège de Réparation) : Répare les objets cassés.
- Scintillas Augum : Souvent utilisé comme signal, il permet au sorcier de lancer des étincelles avec sa baguette.
- Vegan Caedis (Sortilège de Taille) : Sortilège de coupe délicate souvent utilisé en Botanique ou en couture.
- Waddiwasi (Sortilège de Projection) : Projette les objets à une vitesse fulgurante.
- Wingardium Leviosa (Sortilège de Lévitiation) : Fait léviter un objet.
- Petrificus Totalus (Maléfice du Saucisson) : Pétrifie ou plutôt « saucissonne » la personne visée qui ne peut plus bouger ses membres. Seuls ses yeux ne sont pas figés.

3.2 2ième année

- *Aparecium* : Permet de révéler l'encre et autres objets invisibles.
- *Aragna Exime* : Expulse les araignées.
- *Crache Limace* : Fait vomir des limaces au sorcier visé.
- *Everté stati* : Expulse votre adversaire avec trois jolis sauts arrière.
- *Expelliarmus* (Sortilège de Désarmement) : Fait s'envoler de ses mains l'arme d'un adversaire.
- *Fera Verto* : Permet de transformer un animal en verre à pied.
- *Ferula* : Fait apparaître une attèle
- *Immobilis* : Arrête ou ralentit un objet.
- *Locomotor Mortis* : Bloque les jambes de la personne visée et l'empêche ainsi d'avancer.
- *Revigor* : Permet de redonner de l'énergie à la personne visée.
- *Rictusempra* (Sortilège de Chatouillis) : Fait rire quelqu'un de manière incontrôlable.
- *Serpensortia* : Expulse un serpent hors de votre baguette.
- *Tarentallegra* : Fais agiter de manière incontrôlable les jambes de votre opposant.
- *Vipera Evanesca* : Contre Maléfice de *Serpensortia*. Fais disparaître le serpent.

3.2.1 Verrou

Le sort de verrou permet de construire soit une serrure magique soit une clef. Il faut disposer d'un objet adéquat que ce soit pour confectionner le verrou ou la clef.

En général, tout ce qui ressemble à une porte ou une boîte peut disposer d'un verrou. Et une clef peut prendre n'importe quelle forme.

Au lancement du sort, le magicien sélectionne une suite de mots et d'actions (mouvement particulier, position du corps, de l'objet) qui définiront la clef, une sorte de mot de passe. De cette façon le magicien est à même de pouvoir construire plusieurs clefs pour un même verrou.

L'impregnation du sort dans la clef ou la construction du verrou prend au moins 10 minutes.

Le sort de Verrou est immunisé contre *Alohomora*.

3.2.2 Façonner

Le sort Façonner permet de donner une forme à la matière. Il faut avoir une idée précise de ce à quoi doit ressembler l'objet. Il faut également disposer

de la quantité de matière suffisante pour créer l'objet. Et pour finir lancer le sort. On fait un test de mémoire afin de déterminé si l'objet final sera ou non ressemblant à ce que l'on souhaité réaliser.

3.3 3ième année

- Flipendo : Permet de pétrifier une personne ou un objet pendant 10 secondes.
- Caedis (Maléfice de coupure) : Fais de petites coupures superficielles sur la peau.

3.4 4ième année

- Repulso : Produit le même effet que le « Flipendo », mais en plus puissant.

3.5 5ième année

—

3.6 6ième année

—

3.7 7ième année

—

Chapitre 4

Quidditch Manager

4.1 Les joueurs

3 types de joueur different :

- attaque
- defense
- attrapeur

4.2 Déroulement du match

On défini un coté du terrain pour chaque équipe.

Le terrain se découpe en 3 zone.

- côté gauche
- centre
- côté droit

On démarre le match au centre. On détermine à pile ou face l'équipe qui aura la balle. L'équipe qui à la balle est l'attaquant, l'autre et le défenseur.

- l'attaquant lance sont attaque contre la defense de l'équipe adverse.
 - si l'attaquant gagne, il avance du milieu vers le camp du defenseur.
 - S'il echoue, le defenseur prend la main et c'est à son tour d'attaquer.
- un fois dans la zone d'attaque (donc soit côté droite ou côté gauche) si l'attaque passe on marque 10 pts sinon le defenseur prend la main.
- chaque phase d'attaque entraine une phase de poursuite du vif d'or ou les attrapeurs tente d'attraper le vif d'or

4.3 Poursuite du vif d'or

C'est une course poursuite.

- On fait un test de perception pour localiser le vif d'or (seul le MJ peut voir le résultat)
- on détermine alors la distance entre le pj et le vif d'or. 0, 1 ou 2
- Le PJ décide si oui ou non, il prend en chasse le vif d'or, si l'autre PJ n'a pas vu le vif d'or, il peut décider ou pas de suivre l'autre attrapeur (au mieux il peut être au même niveau que celui qu'il suit et pas devant...). Mais tant qu'il n'a pas vu le vif d'or, il ne peut pas l'attraper.
- le vif d'or fait un jet de rapidité/agilité ou un truc du genre
- les poursuivants qui ont vu le vif d'or tente de le suivre en faisant un jet de même nature en cas de réussite, il s'approche d'un cran sinon il recule d'un cran. si le PJ est séparé de plus de 2 cran, il perd de vue le vif d'or.
- quand le PJ est sur le vif d'or, il peut tenter de l'attraper avec un test d'agilité ?
- quand le pj attrape le vif d'or son équipe remporte 150 pts et le match est terminé.

4.4 Les tests

un test d'opposition se déroule de la façon suivante :

- chaque joueur lance un dès 100 et doit faire sous sont attribue pour réussir le jet.
- on compte la différence entre son attribut et la valeur du jet : c'est la marge.
- on compare la marge. celui qui à la plus grande marge gagne.
- en cas d'égalité honneur à l'attaquant.

Chapitre 5

Générateur

5.1 générique - sortir la nuit de son dortoir

But de la Scène

décrire de un methode avec des évènement aléatoire.

On se lève sans faire de bruit pour ne pas reveiller ces camarades de chambres.

Action

test de discretion. Si le test échoue, il va falloir baratiné les camarades pour se lever sans eveiller de la suspicion.

Si les PJ on couté des points à la maison pour cause de sortie nocturne, les camarades sont plus sensible au bruit et sont plus suspicieux.

Niveau d'alerte :

On doit ensuite descendre dans la salle commune. Certain s'y regroupe la nuit. Le MJ lance sur la table 5.1 p.59

Il faut donc trouver un moyen de passer.

On peut attendre mais ça décallera d'une 1d4 heures le départ.

1-81	80%	rien
82-91	10%	une personne
92-97	5%	Un groupe d'élève rester pour travailler tard.
98-99	2%	2 élèves qui veulent tenter une sortie nocturne.
100	1%	le prefet de la maison.

FIGURE 5.1 – Rencontre aléatoire lors d'une sortie nocture du dortoire

1-73	73%	rien
74-84	10%	un professeur
85-90	5%	le consierge.
91-95	5%	peeves.
96-97	2%	2 élèves en balade.
98-99	2%	1d3 membre du club de farce et facecie en pleine opération.
100	1%	un prefet de maison.

FIGURE 5.2 – Rencontre aléatoire lors d’une sortie nocturne dans les couloir de poudlard

5.2 générique - se promener la nuit dans les couloirs de poudlard

But de la Scène

décrire une methode avec des évènements aléatoires.

Les couloirs sont arpenté pendant la nuit par les professeurs de garde au nombre de 2 ainsi que par le consierge.

On définit aléatoirement le type de la rencontre via la table 5.2 de la page 60.

Action

test de discretion avec un bonus d’obscurité de 10

Si le test échoue, Vous êtes surpris par le protagoniste de la rencontre.

Sinon, vous surprenez le protagoniste... vous pouvez le contourner pour un test de discretion sans modificateur.

Dans le cas ou vous êtes pris la punition est standard -10 pts / tête à la maison concerné.

5.3 générique - faire des recherches à la bibliothèque

But de la Scène

Une action commune s'il en est... On cherche à rendre la chose dynamique... mais je ne sais pas trop comment...

Action

Il faut faire un test de bibliothèque avec un malus en fonction de la difficulté de la recherche.

Si on réussit le test, on obtient des informations sur le sujet. Sinon on ne trouve rien.

Une réussite critique donne des informations sur un autre sujet utile au PJ.

5.4 générique - faire des recherches à la bibliothèque interdite

But de la Scène

Sortie en mode TOC dans la bibliothèque interdite de Poudlard.

La bibliothèque est au sous-sol de la bibliothèque. On y accède via la grande salle de la bibliothèque.

Il faut passer une grille dont la porte est verrouillée. Une fois dedans, il faut éviter de se faire remarquer par les fantômes qui la gardent. Et pour finir, il faut trouver ce que l'on cherche et en ressortir.

5.4.1 Passer le portail à l'allée

Le portail dans la grille est verrouillé. Il faut crocheter la porte.

La nuit, il y a 1% (5% le jour) de chance pour que le portail soit ouvert.

Action

Il faut lancer un sort de type Alohomora sur la grille, ou trouver un moyen de faire autrement.

5.4.2 Éviter de se faire repérer par les fantomes qui monte la garde

Les fantomes qui errent dans les couloirs de la bibliothèque interdite sont nombreux.

Les probabilité de rencontre d'un garde sont de 30%. donc il faut lancer une dès de 100 pour valider la présence d'un garde.

Action

Faire un test de discretion avec un malus de 15% (10% la nuit les fantomes sont plus visible).

5.4.3 Chercher dans la bibliothèque interdite

Action

Test de bibliothèque avec un malus de 10%.

5.4.4 Sortir de la bibliothèque interdite

Il y a 1% de chance la nuit et 10% le jour pour que quelqu'un remarque que la porte de la bibliothèque interdite est ouverte et la referme.

5.4.5 Rencontre avec la bibliothécaire à la sortie

Il 5% de chance cumulable avec le bruit (chaque test raté de discretion) pour que la Bibliothécaire soit là à votre retour en train de chercher si quelqu'un est présent dans la bibliothèque. Et une chance sur 2 qu'elle soit accompagné de Serius Lex.

5.5 générique - Les cours

But de la Scène

Comment se déroule un cours à Poudlard.

On cherche faire progresser les élèves.

5.5.1 En cours

Tous les ans, les élèves vont gagner 10% à toute les matières suivie. sans faire de test. Ces point sont attribué en juin.

Une fois par an, ils auront la possibilité de gagner un bonus de 5 Ces points sont attribué pendant le cours à la suite du jet de dès.

Action

L'élève fait un test à son niveau de compétence avec un bonus de +20% qui représente l'aide apporter par l'enseignant.

Un magicien normal devrait avoir autour de 50% de chance de réussir une action.

5.5.2 Travailler hors des cours

Si le magicien passe 6 mois à réserver une part de son temps a étudier un domaine précis, il pourra augmenter sa compétence de 5 On reçoit les 5% fin décembre et fin juin. Pas de test.

5.6 générique - Se servir dans la réserve

But de la Scène

décrire une methode avec des évènements aléatoires pour aller se servir dans la réserve d'une salle de classe. certain enseignant comme le maitre de potion on une réserve personnelle avec des ingrients plus cher ou plus rare. La serre représente une source notable d'ingredient magique mais uniquement végétale.

Déjà il faut commencer par déterminer si nous allons procéder de jour ou de nuit.

La nuit

Si nous y allons de nuit, il faut utiliser : "se promener la nuit dans les couloirs de poudlard" (section 5.2 à la page 60).

Ensuite nous allons déterminer les risques spécifique avec la table 5.3 de la page 64.

Dans le cas ou il se passe quelque chose, il y a une chance sur 2 que les élèves soit prévenu par le bruit de l'intervenant.

1-50	50%	rien
51-81	30%	un quelque chose de spécifique au lieux intervient
82-92	10%	le professeur responsable de la salle arrive
93-100	7%	le consierge arrive dans la salle.

FIGURE 5.3 – Rencontre aléatoire lors d'une sortie nocturne dans une réserve

% interval	Classe de potion	Réserve Perso du maitre de potion	serre
1-58	l'odeur nauséabonde d'une potion oublié sur le feu vous déconcentre -5% au test	l'illusion d'un gardien vous surprend vous êtes téréifié -5% a tous les tests	Un sac de graine explose et répand ses graines sur vous, comme des graines d'herbe elle cole pour se ressemer ailleurs
58-83	Un élève est en train de voler des ingrédients...	un verrou mécanique à clef	une odeur vous enivre, vous êtes ébété pendant 1d6 x 10min
84-94	Peeves est là!!!	un verrou magique, il faut trouver la clef magique	une plante avec des tentacules vous gêne pendant vos action malus de 10%
95-100	un chaudron explose alerte un adulte vous êtes blessé!	l'ingredient n'est pas là	une plante monstrueuse attaque

FIGURE 5.4 – Quelque chose de spécifique intervient