

AVADA KEDAVRA

Avant-propos

Nous y voici, la septième et dernière année d'étude de nos chers sorciers, c'est ici que tout finit et que tout commence. Je vous propose un dernier opus très spécial, j'espère qu'il vous plaira et que vous n'avez pas malencontreusement compromis la fin de l'histoire. Autrement, je vous fais confiance pour retomber sur vos pieds :

Si vous avez déjà utilisé le sort Avada Kedavra, vous pouvez le remplacer par un nouveau sort qui permet de multiplier les horcruxes.

Avant la rentrée scolaire

Fallen est dans un état proche de la torpeur suite à l'absorption du sang de Morianesti contaminé par la malédiction de Deventhra. Il paye lourdement le prix de sa rédemption.

Dans ses instants de lucidité, il parvient à articuler faiblement quelques mots. Les medicomages sont formels : « il n'y a aucun remède connu contre un tel mal. L'horcruxe de Deventhra a été formé à partir des organes de la liche et de son sang qui ont pourri pendant des siècles dans leur réceptacle magique. Pour un vampire trop jeune, boire ce sang est pire que boire le sang d'un mort. »

Après un séjour à l'hôpital Sainte Mangouste, Fallen a été ramené au domicile familial où son épouse a passé son temps à pleurer son état.

Le PJ qui avait absorbé l'horcruxe s'est totalement remis de la malédiction, mais le maléfice laisse des traces indélébiles dans son âme.

Pour Deventhra, ce nouveau phylactère est une aubaine : le corps immortel d'un ennemi, personne n'osera le tuer, il sera son réceptacle éternel.

Septième et dernière année

Pour les PJ, cette rentrée est plutôt réjouissante après ce triste été : une partie de la nouvelle de leurs exploits a circulé par le bouche à oreille et un grand vent de sympathie et d'admiration souffle pour nos héros.

Lors de la cérémonie de bienvenue, Armando Dippet présente le professeur qui remplacera Marcus Howlie le professeur de legillimencie et d'occlumencie pour cette année. Il s'agit du professeur de Durmstrang : Ielisseï Karolescu. De quoi interroger les PJ : quel est son but ? Le professeur Karolescu répondra qu'il est venu en Grande Bretagne car le climat est plus clément, ce qui est meilleur pour sa santé que les rigueurs de Durmstrang.

Il reste bien sûr pas mal de sceptiques et de jaloux.

Mais n'oublions pas que cette année, nos amis doivent passer les ASPIC, les examens les plus terribles qu'ils auront à surmonter ! Les professeurs ne manqueront pas de faire monter la pression et la charge de travail, mais après avoir vaincu une hydre, un dragon, une liche et un vampire séculaires, qu'est-ce qui pourrait les ébranler ?

Deventhra demeure piégé dans la tour de Serdaigle. Le ministère n'a toujours pas trouvé de moyen de le déplacer sans le libérer. Au vu des pouvoirs de la liche, l'Ordre du Gnome a prévenu Millicent Bagnold que libérer Deventhra de sa prison d'ombre équivaldrait à soulever le couvercle d'un chaudron rempli d'ectofumée puis essayer de la rattraper avec les doigts.

Emploi du temps

Cette année, l'emploi du temps est horriblement chargé, rares seront les moments de repos durant lesquels les PJ pourront enfreindre le règlement. Les PJ sérieux et brillants (cf. leurs compétences scolaires) peuvent être nommés

préfets. Ils devront guider les nouveaux venus, réprimander ceux qui en ont besoin, veiller au respect de l'ordre dans leur maison. Ils auront accès aux dortoirs des préfets et à leurs privilèges : salle de bain luxueuse, autorisations spéciales du directeur de leur maison pour accéder à la réserve ou disposer de lieux et d'objets non autorisés aux autres élèves.

Emploi du temps de 7e année					
	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
7h - 8h	Repas	Repas	Repas	Repas	Repas
8h - 9h	Étude des runes	Étude des Créatures Magiques	Histoire de la magie	Duel Sorcier	Métamorphoses
9h - 10h					
10h - 11h	Arithmancie	Herbologie	Histoire de la magie	Défense contre les forces du mal	Métamorphoses
11h - 12h					
12h - 13h	Repas	Repas	Repas	Repas	Repas
13h - 14h					
14h - 15h	Animagie	Occlumencie	Potions	Enchantements	Divination / Astronomie
15h - 16h					
16h - 17h	Création d'artefacts	Légillimencie	Potions	Enchantements	Alchimie
17h - 18h					
18h - 19h					
19h - 20h	Repas	Repas	Repas	Repas	Repas
20h - 21h					
Couvre-feu (Les étudiants qui passent leurs ASPIC sont autorisés à étudier jusqu'à 22h30)					

Les élèves doivent choisir 10 disciplines qu'ils présenteront pour les examens.

Distribuez-leur les emplois du temps vierges disponibles à la fin de ce document afin qu'ils y copient leur emploi du temps pour l'année.

Exigez de vos joueurs qu'ils vous donnent indication du jour et de l'heure de leurs actions parascolaires en s'organisant grâce à leur emploi du temps. Cela permettra de donner plus de crédibilité à la pression des examens et cela rendra la vie scolaire plus prégnante dans la fiction.

Chaque cours manqué est un risque de retenue. Si l'absence est justifiée, un malus de 5% sera comptabilisé pour l'épreuve des ASPIC correspondant. Les espaces non occupés ainsi que l'après couvre-feu et le weekend doivent servir en majeure partie à travailler. Chaque heure employée à faire autre chose confèrera un malus de 1% lors d'une épreuve des ASPIC. Une journée entière passée sans travailler confèrera un malus de 10%. Une retenue empièterait également sur le temps de travail (Oui, la vie est

dure, mais notez que dans une partie de JDR, il n'y en aura pas tant que ça, c'est donc pour culpabiliser les joueurs et exacerber leur sentiment de temps d'étude gâché).

Lydia a disparu

Aujourd'hui, Lydia n'est pas au rendez-vous. Hier elle n'y était pas non plus. La jolie Sylphe ne vient plus virevolter autour de son PJ (que nous nommerons [A]) pendant les heures de repos. Où a-t-elle bien pu passer ? Hamamélis, s'en est rendue compte. Elle propose à [A] de l'aider à la chercher.

Bien que d'un an sa cadette, Hamamélis possède une grande beauté. Elle tentera de se rapprocher de lui, puis lui fera des avances quelques semaines plus tard. La réaction du PJ est très importante. Son refus ou son acceptation entraîneront des conséquences sur la suite de l'histoire.

Maintenant que les joueurs connaissent un peu Poudlard (il serait temps après six ans, sept films et bouquins), laissez-les suggérer des lieux à fouiller.

En réalité, Lydia a été appelée dans la forêt interdite par ses semblables : le peuple féérique. Si les joueurs s'y intéressent, ils découvriront une certaine agitation dans le sombre lieu : des sons étranges, des lumières, des sons de sabots...

Sinon, laissez-les chercher en vain.

Rivalités

La bande-à-grande-gueule a encore frappé : ils racontent à tout le monde que les PJ n'ont jamais fait ce que les gens racontent, qu'ils ne sont que des mythomanes. Les ragots circulent, on le rapporte aux PJ, certains les regardent avec dédain, mystifiés par Yann McEilen et ses acolytes (les premiers disciples du Magister lors de la 3ème année).

Lilian Vodberg et Gilliam Forsake voudront défendre les PJ et se prendront une dérouillée. Les PJ assisteront à la scène, ou bien Hamamélis viendra les prévenir et leur prêtera main forte

dans les deux cas.

Jouez les scènes de rivalité avant le retour de Lydia ou après la prophétie, mais avant les avances d'Hamamélis au PJ [A].

La prophétie

Si les PJ ne vont pas d'eux-mêmes dans la forêt, Lydia reviendra plusieurs semaines après la rentrée, à un moment inattendu (dans la bibliothèque, pendant un cours...). Elle a quelque chose de très important à montrer aux PJ, ils doivent venir avec elle cette nuit dans la forêt interdite.

Hamamélis suivra les PJ.

Cette grande forêt n'est bien sûr pas dénuée de dangers comme vous le savez. Aussi, des bruits de pas rapides semblent tourner autour des jeunes sorciers alors qu'ils s'aventurent dans les profondeurs ténébreuses.

Trois loups garou ont repéré la chair fraîche qui s'est aventurée jusqu'à eux. Ils vont traquer les PJ et tenter de les disperser pour les attaquer individuellement. Hamamélis interviendra, mais mettra sa propre vie en danger, se laissant surprendre par une des créatures.

3 Loups garou

FOR 18	CON 12	DEX 12	TAI 9
INT 4	POU 12		

Vie : 11 Déplacement : 12

Bonus aux dégâts : +1D6 en moyenne

Perte de SAN : 0/1D8

Sorts : Aucun sous forme bestiale.

Armes : Morsure 30%, 1D8+bd

Infection 99%, si la morsure pénètre la peau, la victime se transforme en Loup-Garou à la prochaine pleine lune.

Armure : 1 point de peau sous forme bestiale.

Régénère 1 point de Vie par round.

Compétences : Se Cacher 60%, Suivre au Flair 90%

Notes : Toutes les statistiques ci-dessus s'appliquent à la forme bestiale. Utilisez les statistiques normales pour la forme humaine.

L'assemblée

Bien plus loin dans la forêt, le peuple féérique est réuni. Ils accueilleront les PJ avec respect. farfadets, fées, sylphes, lutins et gnomes sont réunis. Les centaures sont également présents dans cette immense clairière. Tous contemplant les étoiles.

Au centre de la clairière, d'une ancienne fontaine de pierre s'écoule un mince jet d'eau.

Les êtres féériques disent aux PJ que leur rôle n'est pas fini. Un vieux centaure s'approche alors et leur dit d'une longue voix rauque, alors que ses yeux laiteux s'illuminent :

« Le ténébreux, celui dont la vie n'est que putréfaction est l'ultime clef pour la mise en œuvre des noirs desseins de l'héritier de Serpentard. Si le putride quitte sa prison d'ombre, alors le monde des sorciers connaîtra ses plus sombres années. La terrible créativité de l'esprit torturé de l'orphelin n'attend que l'essence magique la plus pervertie pour en tirer le plus terrible sortilège, la plus impardonnable des créations qui lui permettra d'aller plus loin dans le combat contre la mort que nul autre avant lui. »

Puis ses yeux redevenant blanchâtres, il chancelle et explique aux PJ qu'ils doivent empêcher la liche de quitter le château, ils doivent trouver le moyen de l'anéantir pour éviter la plus grande horreur que le monde magique connaîtra.

Les êtres féériques ne seront pas plus loquaces que cela. Ils finiront par se disperser en souhaitant bonne chance aux PJ.

L'amoureuse

Hamamélis déclarera sa flamme au PJ [A]. S'il accepte de sortir avec elle ou s'il refuse, cela entraînera une conséquence bien particulière dans une scène ultérieure.

Comment empêcher la prophétie de s'accomplir ?

Ielissei Karolescu ayant lu dans l'esprit des PJ ce qui était arrivé à Deventhra, il organise la libération de la liche. Il va donc envoyer des PNJ libérer Deventhra pour permettre à son allié, Lord Voldemort de le rencontrer pour assouvir ses desseins.

Les alliés

Voici les PNJ connus sur lesquels les PJ vont pouvoir compter s'ils cherchent de l'aide dans leur entreprise. Utilisez-les pour prévenir les PJ d'un événement et mettez-les en danger.

Acquis

- **Lilian Vodberg** (Poufsouffle) 7eA : sauvé par les PJ en troisième année, il leur est d'une loyauté sans faille.
- **Gilliam Forsake** (Gryffondor) 7eA : depuis sa trahison forcée à l'initiative de son père en deuxième année, il se sent lâche et redevable envers les PJ qui l'ont sauvé en troisième année.
- **Lucy Midgewell** (Poufsouffle) 7eA : son sauvetage du tableau avaleur lui rend les PJ très sympathiques, bien que son séjour pittoresque ne lui ait pas déplu.
- **Walter Conroy** (Poufsouffle) 7eA : sauvé du tableau avaleur et des disciples du Magistère, il voue une véritable admiration aux PJ.
- **Eloïse Wepster** (Poufsouffle) 7eA : les exploits attribués aux PJ ont fait naître chez elle un profond respect, notamment car ils l'ont sauvée en troisième année des disciples du Magistère. Elle cherche inlassablement à savoir si tout ce qu'on dit est fondé à propos des PJ.
- **Ted le kobold** : travaillant toujours dans Poudlard, Ted s'est pris d'affection pour les PJ depuis qu'ils ont réussi à stopper le cataclysme

en cinquième année. On se demande comment il peut être au courant...

- **Le peuple féérique et les centaures** : ayant eux-mêmes engagé les PJ sur cette mission, ils auront à cœur de les aider autant que possible, tant que les demandes des PJ observent une certaine logique bien particulière au peuple féérique (utilisez ce prétexte pour refuser des demandes trop exigeantes ou trop faciles) et aux centaures qui ont une fierté péremptoire.

Potentiels

- **Hamamélis Osbourne** (Serpentard) 6eA : Hamamélis va se trouver aux prises avec un dilemme : sa famille va vouloir libérer Deventhra alors que celui qu'elle aime devra l'en empêcher. Si [A] sort avec elle, elle finira par se retourner contre sa famille, mais si ce n'est pas le cas, elle se retournera contre lui.
- **Vivian Philbie** (Serdaigle) 7eA, **Laguno Maezekis** (Serdaigle) 7eA et **Agrias Johnson** (Serpentard) 7eA : ces trois maraudeurs sont des as des sorties nocturnes prohibées. Ils ont une excellente connaissance des passages secrets de Poudlard.
- **Romuald Sandback** (Gryffondor) 6eA, **Ewan Sandback** (Serpentard) 3eA, **Guibort Terencill** (Gryffondor) 6eA, **Théo McFiersen** (Gryffondor) 6eA, **Beth Winylow** (Gryffondor) 6eA et **Lyla Ginger** (Serdaigle) 6eA : ces six élèves sont ceux qui avaient dérobé les opales au cours de la 5^{ème} année. Ils forment un groupe soudé et ont un étrange sentiment concernant les exploits des PJ, comme si leur « emprunt » des opales avait risqué une catastrophe...
- **Les fantômes du château** : les fantômes ne peuvent agir sur le monde des vivants, mais ils feraient d'excellent espions, encore faudrait-il les intéresser aux histoires des mortels, ce qui n'est pas gagné d'avance.
- **Les tableaux** : comme les fantômes, les personnages des tableaux ne sont pas tous serviables, il est difficile d'en trouver qui soient coopératifs, mais cela n'est pas impossible. Ils constitueraient un excellent et rapide réseau d'indication. Tout aussi intéressant, le **tableau avaleur** leur donnerait

un accès privilégié et d'une discrétion absolue à presque toutes les pièces du château. Il suffit de se rappeler de la formule : « Ars nunc res ».

Si les joueurs manquent un peu d'idées, confrontez-les à ces PNJ et à ces éléments, sans forcément leur donner l'idée de les employer, mais en leur rappelant leurs particularités. Le tableau avaleur peut leur taper la conversation en s'excusant et en disant qu'il est plutôt sympathique d'ordinaire, son médium est un peu bipolaire...

Faites tout de même attention à ne pas leur souffler toutes les idées, laissez-les créer et surtout, récompensez leurs idées.

Ajoutez tous les PNJ improvisés dans les parties précédentes, ou ceux que vous avez inventés, cela enrichira la partie.

Le rôle des professeurs

Les élèves œuvrant pour Ielisseï Karolescu vont tâcher d'occuper les professeurs présents dans l'école pendant que les intrus vont tenter de libérer Deventhra.

Si les PJ leur parlent de la prophétie, les professeurs diront que l'Ordre du Gnome et le ministère se charge de Deventhra, que les élèves ne doivent pas se préoccuper de tout cela, qu'ils doivent se concentrer sur leurs examens (ils ont bon dos, décidément ces ASPIC). La prophétie du peuple féérique ne sera pas perçue comme crédible, cela n'a jamais eu lieu avant. Seul le professeur Binns se souvient d'un fait précédant la grande révolte des gobelins en 1612, où William Fanfredouille, disait 15 années auparavant avoir été prévenu par le peuple féérique, de cette grande révolte. Tout le monde l'avait pris pour un hurluberlu, car ses fréquentations féériques n'étaient pas communes. Il passait pour un marginal, un poète, un affabulateur...

Ceci dit, Binns ne bougera pas plus que les autres.

À part renseigner les PJ s'ils posent des questions qui paraissent sensées aux professeurs, ceux-ci ne seront pas d'une grande aide, surtout car Ielisseï emploie un certain nombre de sorciers à créer du grabuge hors de Poudlard. L'Ordre du Gnome, qui compte désormais une grande partie des professeurs de Poudlard est donc très sollicité.

Matthew Kransen est le seul professeur qui

pourrait basculer dans le mauvais camp : Ielisseï connaît son secret (Kransen est un véritable moldu qui a usurpé la place de son frère sorcier avec l'aide de mages noirs) grâce à ses talents de légillimens et le menace de le révéler s'il ne l'aide pas. Quel choix va-t-il faire ?

Les ennemis

- **Ielisseï Karolescu** : ami de Lord Voldemort, le professeur de legillimencie et d'occlumencie de Durmstrang possède un talent incroyable dans ces disciplines. Il est capable de lire dans l'esprit d'une personne les yeux fermés et de lire les pensées de l'ensemble des personnes de son champ visuel (cf. l'opus VI : L'autre Versant). Son objectif est de libérer Deventhra et de lui proposer de collaborer avec Lord Voldemort en échange.
- **Ivy Osbourne** : Ivy est restée une fervente partisane de Grindelwald. Elle a du ressentiment envers Fallen et les autres Suiveurs pour leur trahison. Elle viendra en aide à Karolescu. Ivy est connue de Deventhra, c'est pourquoi Ielisseï Karolescu veut que ce soit elle qui le libère.
- **Jusquiam Osbourne et Belladone Osbourne** : contrairement à leur sœur cadette Hamamélis, les deux poisons, séduits par les forces du mal choisiront également d'aider leur mère et Karolescu.
- **Jasper Cromwell** : cet ancien étudiant de Poudlard (cf. l'opus I) a été un des fidèles de Grindelwald les plus subtils. Il opère avec d'autres mages noirs, des actes de malveillance ne visant qu'à détourner l'attention de Poudlard.
- **Léo Morris** (Serpentard) 7eA, **Yann McEilen** (Serpentard) 6eA, **Pierse Finnegan** (Serpentard) 6eA, **Clarence Duanson** (Serdaigle) 7eA, **Stacy Pignoise** (Serpentard) 7eA : ces élèves sont hostiles aux PJ, ce sont eux qui répandent de fausses rumeurs depuis des années. Peut-être sont-ils jaloux ? Ou tout simplement les considèrent-ils comme des rivaux ? Dans tous les cas, leur attirance pour les forces du mal est grande. Ils sont donc des alliés de choix pour Karolescu.
- **Les mages noirs emprisonnés** : à cause des

détraqueurs, Karolescu ne se rendra pas à Azkaban (sa legillimencie en fait une proie facile pour de telles créatures). Il enverra cependant ses acolytes glaner des informations auprès de ceux qui ont été en faction à Poudlard. Après avoir obtenu d'eux ce qu'il désire, Karolescu les fera abattre. Les PJ apprendront leur mort par les journaux. Il ne fallait pas laisser le ministère trahir les auteurs de leur interrogatoire.

Leur plan d'action

- **La sentinelle** : Ielisseï Karolescu observe ce qu'il se passe dans Poudlard, il absorbe les pensées de centaines de personnes chaque jour. Il attendra le deuxième semestre pour mettre son plan à exécution. Il n'agira jamais par lui-même, préférant tirer les ficelles. Il emploie ses talents pour lire dans les esprits des élèves comme dans des livres ouverts tout ce qu'il doit savoir pour mener à bien son plan. Il n'est pas pressé, c'est sa plus grande force. Il tâtera le terrain avant de lancer les opérations. Ceux qui agissent sous ses ordres l'appellent le Grand Marionnettiste. Il n'hésitera pas à employer l'imperium pour obtenir ce qu'il veut.
- **La fausse alerte** : quand les PJ auront commencé à préparer leur plan de défense, un PNJ allié sous l'emprise de l'imperium s'aventurera avec insistance du côté des tableaux qui gardent l'entrée de la tour. Il s'endormira sous le charme du tableau de l'arbre et expliquera ne pas savoir pourquoi il se trouvait là. Cela servira à Karolescu pour tâter le terrain. La partie d'échecs ne fait que commencer.
- **Les diversions** : à pré au lard, des larcins et des agressions font réagir l'Ordre du Gnome, que Karolescu va intégrer au bout de quelques mois. Cela met hors course tous les professeurs qui en font partie. Ils sont manipulés et n'accepteront pas qu'on le leur dise. Dès que les PJ voudront obtenir de l'aide d'un professeur, il se passera quelque chose qui détournera l'attention des professeurs (duels d'élèves dans les couloirs, attaque de bombabouses, toutes sortes de choses interdites, ou des kobolds qui envahissent les couloirs des sous-sols)...

- **Le soudoiment** : les ennemis tenteront d'influencer les alliés des PJ, voire de les soumettre à l'imperium. Mais Karolescu n'aura qu'à employer la légillimencie pour obtenir les informations qu'il désire, cela servira donc à déstabiliser les PJ plus qu'autre chose.
- **Les infiltrations** : les Osbourne s'infiltreront lorsque le moment semblera opportun à Karolescu. Hamamelis leur ouvrira le passage scellé depuis les égouts qu'ils avaient emprunté en 3e année. Ils se rendront jusqu'à la tour de Serdaigle pour libérer Deventhra. Ivy devra délivrer à la liche le message de Lord Voldemort qui souhaite rencontrer le sorcier le plus légendaire qui existe. Selon le choix de [A] concernant la déclaration d'Hamamélis, elle aidera sa famille ou les PJ (en les faisant prévenir, par exemple, ou en se retournant contre sa famille).
- **Dernier recours** : Karolescu ne fera jamais rien qui pourrait le compromettre, mais en cas d'échec des Osbourne, il se rendra lui-même dans la tour de Serdaigle en lançant une nouvelle diversion : la séquestration d'un des PJ par les élèves soumis à Karolescu (éliminez ce « plan B » s'il vous semble superflu). Notez que si les PJ parviennent à confondre Karolescu, détruire Deventhra pourrait devenir secondaire, voire, ils pourraient laisser cette inquiétude au ministère et à l'Ordre du Gnome.

Empêcher La libération de Deventhra

Désormais, les PJ sont capables d'inventer des sortilèges relativement puissants, ils vont devoir faire preuve de créativité pour prévenir les intrusions dans la tour de Serdaigle.

La chose importante, c'est de faire en sorte de Karolescu ne lise pas dans leurs pensées.

Pour rappel : Professeur d'Occlumentie et de Légillimencie de 37 ans, Ielisseï Karolescu garde en permanence les yeux clos. Beaucoup pensent qu'il est aveugle. La réalité est autre. Bien qu'il soit capable d'utiliser la légillimencie sans ouvrir les yeux, il a développé cet art au point qu'il serait capable de lire les pensées d'une centaine de

personnes autour de lui sans même le vouloir. Il affectionne grandement les travaux pratiques. On dit que nul ne peut lui résister quand il ouvre les yeux et que nul ne peut lire en lui quand il les ferme.

Ce que personne ne sait, c'est que le professeur Karolescu est un espion au service d'un certain Voldemort...

Un débutant doit impérativement faire une réussite critique pour résister. En cas d'échec, un jet de VO peut permettre de cacher des informations précises, sans savoir ce que cherche le légillimens. Le multiplicateur correspond à ce barème :

Niveau de Légillimencie	Multiplicateur de VO
100 ou plus	X1
75 à 99	X2
50 à 74	X3
25 à 49	X4
00 à 24	X5

Le PJ doit établir à l'avance le détail qu'il veut occulter. Le professeur Karolescu possède un niveau de plus de 100, les élèves possèdent au départ un niveau de 00.

Ils pourront le croiser dans les couloirs ou avoir cours de légillimencie ou d'occlumentie alors qu'ils viennent de comprendre des choses importantes, ou de mettre au point un plan... ce serait dommage de ne pas l'empêcher de connaître tout cela.

La meilleure solution est de s'entraîner d'arrache-pied, ce sera toujours ça de pris pour les examens.

Mais cela n'empêchera pas Karolescu de trouver ces informations dans l'esprit des alliés des PJ.

Ensuite, les joueurs devront être actifs et réactifs.

Vaincre Deventhra

C'est ici que ça se corse. Une liche aussi vieille que Poudlard, c'est un peu au dessus des moyens des PJ. Mais le laisser dans sa prison d'ombre n'est pas une solution : une fois l'année scolaire finie, plus personne ne pourra empêcher Karolescu de le libérer. Le vieux centaure était

clair la dessus.

Les contre-sorts

C'est l'avantage principal des PJ, ils sont capables de contrer toutes les terribles attaques de la liche. Mais ce n'est pas avec des stupéfix qu'ils parviendront à mettre un terme à son existence.

Comment le tuer ?

Primo, Deventhra est intouchable dans sa prison d'ombres, il faut donc l'en sortir pour le vaincre (ce qui peut paraître paradoxal, mais le faire une fois prêt et sans gêneurs simplifierait bien les choses, sinon, *alea jacta est*).

Secundo, en réalité, ce qui blesse le plus violemment une telle créature sont les sorts de soins appliqués aux vivants. Des recherches, l'infirmière ou un professeur (sur demande ou lors d'un cours) pourra donner comme indice aux PJ que « bien souvent, quand les choses sont inversées, il faut choisir un remède inversé. » En cherchant plus loin, le fait que certains sorts de soin soient efficaces contre les inferi et autres morts vivants pourra les mettre sur la voie.

Dans tous les cas, tout sortilège provoquant des blessures pourra atteindre Deventhra.

Il ne faut pas oublier de l'empêcher de s'enfuir. Il se trouve qu'une très forte lumière pourrait empêcher la liche de s'enfuir dans les ombres une fois libérée (suffisait d'y penser, encore une fois, vous avez toute latitude pour souffler cette idée subtilement à vos joueurs, s'il n'y pensent pas eux-mêmes) car son sortilège de passe-ombre ne fonctionne que s'il y a des ombres.

Avec une bonne préparation, un coup de main de la part d'alliés et beaucoup de cran, ça devrait être possible, quoi que pas assuré. Cependant l'absorption de l'horcruxe par un vampire handicape terriblement la liche (ceci pourra être révélé par Fallen ou Mircéa Liedes).

Fallen et l'horcruxe

Malheureusement, tant que Fallen demeure en torpeur, Deventhra pourra revenir. La seule solution est de mettre fin à ses jours. Il est trop

faible pour le faire lui-même et aucun allié ne s'en chargera. En revanche, un ennemi pourrait y trouver son intérêt...

Qui osera ?

La Tour de Serdaigle

Le professeur Rowena Serdaigle a ensorcelé trois tableaux qui permettent le passage à sa tour où elle a aménagé ses quartiers et son laboratoire. La clé du passage se trouve sur le portrait de Poudlard, mais avant il faut résister aux maléfices des deux autres tableaux : le maléfice du grand arbre attire les personnages et les endort grâce à un charme de sommeil (volonté 14), jusqu'à l'aurore. Le maléfice du sorcier au mauvais œil est une épouvante (volonté 13) qui effraie ses victimes. Celui-ci se met à courir à toutes jambes en hurlant de terreur. Le troisième tableau, enfin, est le plus grand des trois. Il suffit d'y repérer la tour secrète de Rowena Serdaigle et de taper à cet endroit un coup de baguette magique pour que le portail du tableau grandisse jusqu'à devenir une porte que l'on peut ouvrir par simple pression. Celle-ci mène à la tour de Rowena Serdaigle.

S'y trouvent : ses quartiers (plutôt austère), puis sa bibliothèque (ouaouh !), son Laboratoire et enfin le débarras des expériences ratées où elle stocke tous ses instruments brisés. Il est à noter que la tour de Rowena Serdaigle est protégée des intrusions par une illusion qui lui donne l'apparence d'une tour délabrée est inhabitée. Une personne sensée qui voit cette tour n'aura jamais l'idée d'y entrer...

N'oubliez pas les examens

Les PJ devront faire un jet dans chaque matière qu'ils ont choisie. Si vous n'avez pas compté les malus, faites-le à la louche. Il faut obtenir 5 succès sur 10. Une réussite critique compte 2 succès, un échec critique compte 2 échecs.

Quelle ironie de sauver le monde et de rater ses examens, ou bien de ne pas sauver le monde, mais de réussir ses examens ?

Épilogue

Si Deventhra est tué

Lord Voldemort ne rencontrera jamais Deventhra, il ne parviendra jamais à créer le sortilège d'Avada Kedavra par le sang de la liche avec lequel il commettra les 7 meurtres grâce auxquels il créera ses sept horcruxes. Après un certain nombre de méfaits, les aurors et l'Ordre du Gnome parviendront à l'arrêter, jamais le monde sorcier ne connaîtra le régime de terreur, jamais les parents d'Harry Potter ne se sacrifieront pour leur fils, jamais celui-ci ne sera le survivant et ne portera sa cicatrice en forme d'éclair. Jamais il n'aura à être un héros. Peut être sera-t-il un étudiant ordinaire. Ne peut-on rien lui souhaiter de mieux ?

Si Deventhra survit

Lord Voldemort rencontrera la liche en Europe de l'est, il la tuera, puis détruira son horcruxe et tirera de son sang le pouvoir de créer le dernier sortilège impardonnable : Avada Kedavra, qu'il emploiera à tuer les victimes

nécessaires à ses horcruxes. Le reste est contenu dans les sept tomes de **Harry Potter** de J.K. Rowling.

Que deviennent les PJ ?

Demandez aux joueurs de raconter comment grandit leur personnage, quel métier il exerce...

Et Karolescu ?

Selon les prouesses des PJ, Karolescu pourra aussi bien retourner à Durmstrang, libre, qu'être confondu et enfermé à Azkaban.

Et Hamamélis ?

Selon le rôle qu'elle aura finalement joué, elle quittera sa famille pour vivre avec [A] ou bien elle deviendra un mage noir.

Et les autres PNJ ?

Les alliés auront leur heure de gloire, certains deviendront aurors, certains périront contre les mangemorts, si Voldemort gagne.

Les ennemis joindront les rangs de Voldemort et subiront son destin.

The End

Emploi du temps de 7e année

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
7h - 8h	Repas	Repas	Repas	Repas	Repas
8h - 9h					
9h - 10h					
10h - 11h					
11h - 12h					
12h - 13h	Repas	Repas	Repas	Repas	Repas
13h - 14h					
14h - 15h					
15h - 16h					
16h - 17h					
17h - 18h					
18h - 19h					
19h - 20h	Repas	Repas	Repas	Repas	Repas
20h - 21h					

Couvre-feu (Les étudiants qui passent leurs ASPIC sont autorisés à étudier jusqu'à 22h30)

Emploi du temps de 7e année

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
7h - 8h	Repas	Repas	Repas	Repas	Repas
8h - 9h					
9h - 10h					
10h - 11h					
11h - 12h					
12h - 13h	Repas	Repas	Repas	Repas	Repas
13h - 14h					
14h - 15h					
15h - 16h					
16h - 17h					
17h - 18h					
18h - 19h					
19h - 20h	Repas	Repas	Repas	Repas	Repas
20h - 21h					

Couvre-feu (Les étudiants qui passent leurs ASPIC sont autorisés à étudier jusqu'à 22h30)

Emploi du temps de 7^e année

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
7h - 8h	Repas	Repas	Repas	Repas	Repas
8h - 9h	Étude des runes	Étude des Créatures Magiques	Histoire de la magie	Duel Sorcier	Métamorphoses
9h - 10h					
10h - 11h	Arithmancie	Herbologie	Histoire de la magie	Défense contre les forces du mal	Métamorphoses
11h - 12h					
12h - 13h	Repas	Repas	Repas	Repas	Repas
13h - 14h					
14h - 15h	Animagie	Occlumencie	Potions	Enchantements	Divination / Astronomie
15h - 16h					
16h - 17h	Création d'artefacts	Légillimencie	Potions	Enchantements	Alchimie
17h - 18h					
18h - 19h					
19h - 20h	Repas	Repas	Repas	Repas	Repas
20h - 21h					

Couvre-feu (Les étudiants qui passent leurs ASPIC sont autorisés à étudier jusqu'à 22h30)

Musiques

Intro, un triste été : Harry Potter et l'Ordre du Phénix (5) - piste 16, The sacking of Trelawny

Dernière rentrée scolaire : Harry Potter et la Chambre des Secrets (2) – piste 02, Fawkes The Phoenix ; Harry Potter à l'École des Sorciers (1) – piste 04, Owls and Letters

Dans le château : Harry Potter à l'École des Sorciers (1) – piste 12, Prologue (album edit) ; Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban (3) – piste 09, Secrets Of The Castle ; Harry Potter et l'Ordre du Phénix (5) - piste 10, A Journey to Hogwarts

Rivalités : XXX Holic Manatsu no Yoru no Yume OST by Saitou Tsuneyoshi – piste 07, Ibitsu Kyo

Loups garou : Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban (3) – piste 16, The Werewolf Scene

L'assemblée féérique : XXX Holic Manatsu no Yoru no Yume OST by Saitou Tsuneyoshi – piste 10, Kieta Collector

Hamamélis : XXX Holic Manatsu no Yoru no Yume OST by Saitou Tsuneyoshi – piste 14, Chidji no Tobira

Plan des PJ : Harry Potter et la Chambre des Secrets (2) – piste 03 The Chamber Of Secrets ; Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban (3) – piste 10, The Portrait Gallery + piste 17, Saving

Buckbeak ; Harry Potter et l'Ordre du Phénix (5) – piste 17, Flight of the Order of the Phoenix

Plan des ennemis : Harry Potter à l'École des Sorciers (1) – piste 08 The Face of Voldemort ; Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban (3) – piste 13, Quidditch, Third Year ; Harry Potter et la Coupe de Feu (4) – piste 04 The Dark Mark ; Harry Potter et l'Ordre du Phénix (5) - piste 12, Death of Sirius

Les Osbourne : Ghost in the Shell : Innocence Ost by Kenji Kawai – pistes, The Doll House part 1 + part 11

La mort de Fallen : Harry Potter et l'Ordre du Phénix (5) – piste 07, Possession

Ielisseï Karolescu : Castlevania, Dracula X Symphony of the Night Ost by Michiru Yamane – Piste 03, Pearl Dance Song ; Rurouni Kenshin: Tsuiokuhen Ost by Taku Iwasaki – piste 06, Blood

Deventhra : Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban (3) – piste 04, Apparition on the Train + piste 19, The Dementors Converge

Happy end : Harry Potter et la Chambre des Secrets (2) – piste 19, Reunion of Friends

Sad end : Harry Potter et la Coupe de Feu (4) – piste 01, The Story Continues