

13.0 Scénario d'introduction

Ce scénario est prévu pour un maître du jeu et des joueurs débutants. Il sera assez linéaire mais permettra aux personnages de découvrir en douceur le monde de la magie. En fonction du désir du maître du jeu et de ses plans secrets, le scénario peut s'écouler sur une période plus ou moins longue de l'année scolaire et il est donc possible de l'ajouter à d'autres scénarios comme une sorte de quête secondaire. Il présuppose que les personnages entrent à Poudlard pour la première fois, mais il peut être adapté facilement à des personnages plus âgés. Il ne comportera théoriquement aucun combat sérieux, mais il vous est loisible d'en changer la donne si vous préférez une histoire plus pimentée.

13.1 Synopsis

Quiérus Vindell est entré à Poudlard en 1977, il y a donc trente-deux ans (nous sommes en 2009). Jeune étudiant issu d'une famille de sorciers très fortunée, il a rejoint la même maison que les personnages (à déterminer en fonction de la maison choisie par la majorité de vos joueurs) et a eu, jusqu'en troisième année, une scolarité normale, voire exemplaire, car Quiérus était un très bon élève. Comme tous les élèves de Poudlard, il a cependant enfreint quelques règlements et, pour son plus grand malheur, l'une de ces incartades lui a coûté la vie. C'était en 1979 (il y a trente ans). Alors qu'il visitait le château en pleine nuit, Quiérus Vindell a trouvé une salle secrète dans laquelle il a pris l'habitude de revenir chaque nuit. Celle-ci contenait un étrange objet. Il s'agissait d'une sorte de fontaine alimentée par magie et qui faisait jaillir une eau aux reflets arc-en-ciel dans un délicat bourdonnement aquatique. Qui se plongeait dans sa contemplation éprouvait les pires difficultés du monde à s'en détacher et passait chaque heure éloignée de cette fontaine comme dans un cauchemar. Mais la présence de l'objet était rassurante, apaisante. On s'y sentait bien, comme dans

un rêve. Une inscription sur le rebord de la fontaine disait en une langue inconnue : « Seul l'or empêche que je me tarisse ». Au bout de quelques séances nocturnes, Quiérus sentit le pouvoir de la fontaine diminuer et il se mit alors à chercher pourquoi. C'est à ce moment qu'il déchiffra l'inscription, qui était en fait écrite en gobelbabil, la langue des gobelins. Comme il était riche, il avait avec lui une belle quantité de Gallions d'or et il commença à « payer » la fontaine pour pouvoir l'admirer chaque nuit. Le pouvoir reposant de la fontaine remplaçait son sommeil normal, mais il paraissait de plus en plus malade aux yeux de ses amis, bien qu'il se sentait bien à l'idée de retourner chaque nuit auprès de sa fontaine. Bientôt, un professeur se rendit compte de son état et, bien qu'il ne puisse rien lui faire avouer, le contraignit de passer une semaine en observation à l'infirmerie. Là, il lui fut incapable de sortir et son état mental s'aggravait au fur et à mesure que son état physique s'améliorait. Lorsqu'il reçut son bon de sortie de l'infirmerie, il n'avait qu'une idée en tête : retrouver la fontaine maudite. Il en rêvait, jour et nuit, et si son corps avait retrouvé des forces, son esprit était totalement drogué, dépendant de la vision adorée. Lorsqu'il remit les pieds dans la salle cachée, il ne put se retenir et versa un plein sac de Gallions dans l'eau cristalline. On ne revit plus jamais Quiérus Vindell... Des enquêtes eurent lieu, des Aurors se déplacèrent à Poudlard, l'école fut fouillée de fond en comble, mais jamais personne ne put découvrir la fontaine et sa cachette, ni le corps de Quiérus. L'affaire fut donc classée sans suites, sa conclusion étant que l'élève avait quitté l'école et avait décidé de fuguer. En fait, ce n'était bien entendu pas le cas. Ayant versé trop d'or en une fois dans la fontaine, Quiérus vit son esprit absorbé de façon définitive par l'objet maudit et son corps s'est lentement décomposé sur place, asséché comme une momie. La fontaine a absorbé au cours de son existence vieille de plusieurs siècles, une demi-douzaine d'esprits de sorciers, ce qui

lui a valu d'être enfermée en lieu sûr. Inventée par des gobelins lors de leur grande révolte, elle avait pour rôle de contraindre les sorciers à faire don de leur or. Elle fut abandonnée à Pré-au-Lard, retrouvée par des sorciers de Poudlard et murée dans une salle du château. Si on décida alors de ne pas la détruire, c'est parce qu'on cherchait le moyen de récupérer l'or qui y avait été versé. Mais au fil du temps, on oublia son existence. Mais la fontaine, animée de l'esprit torturé des sorciers qui y avaient déposé tout leur or, n'allait pas en rester là. Elle mit longtemps à trouver le moyen de s'échapper de sa prison et d'attirer de nouveaux sorciers vers elle... Elle réussit à aménager une entrée secrète dans sa salle et à faire apparaître le corps de sa victime la plus récente à plusieurs kilomètres de distance. Le piège était à nouveau tendu...

13.2 Poudlard Express

Les élèves de première année de toute l'Angleterre se rendent à Poudlard en train via le Poudlard Express, un train à vapeur enchanté qui part à onze heures précises le premier septembre de chaque année, de la voie 9 $\frac{3}{4}$. Comme d'habitude, les quais sont bondés de sorciers accompagnant leurs enfants de tous âges jusqu'aux portes du train, de bagages encombrants, de familiers bruyants et remuants et de vapeur. Les personnages arriveront juste à temps pour embarquer et se retrouveront tous dans le même compartiment, le seul à être encore vide. Une fois le train mis en marche, ils apprendront à se connaître en se présentant les uns aux autres s'ils ne se connaissent pas encore et à deviser sur la façon dont leur première année à l'école des sorciers va se dérouler. Au bout d'un moment, un garçon à l'apparence mûre mais visiblement du même âge que les personnages viendra frapper à la porte de leur compartiment. De teint pâle, il parle de façon lente, en détachant bien les mots. « *Il y a encore de la place ?* »... Inutile de mentir, le compartiment peut bien accueillir un élève supplémentaire.

« *Bonjour. Désolé de vous déranger. Je viens de l'avant du train, mais il n'y a plus une seule place libre. Je m'appelle Quiérus Vindell. Et vous ?* »

Quiérus a revêtu sa robe de sorcier, mais il a pris soin de ne pas afficher les couleurs de son école. Il en sait visiblement plus long que les personnages sur l'école. Il peut répondre à pas mal de questions et si on lui demande comment il sait tout ça, il dira qu'il est le dernier d'une longue liste à venir à Poudlard pour y admirer ses merveilles, et que c'est comme s'il y était déjà allé.

Au bout d'un moment, il demandera aux personnages s'ils ont des Gallions d'or avec eux ou s'ils sont issus d'une famille riche. Quelle que soient les réponses des personnages, il ne feindra aucune réaction négative ou positive, mais il se montrera plus attentif aux personnages issus de familles riches. Il avouera être lui aussi issu d'une famille riche, mais aussi avoir trouvé une façon bien agréable de dépenser son or.

Si les personnages le souhaitent, ils peuvent tenter de percer un peu la psychologie de Quiérus. Il faut qu'ils réussissent un test en Perception et en Psychologie avec un seuil de difficulté de 10. En cas de succès, ils découvrent que Quiérus est mal à l'aise, mais ne savent pas pourquoi. Il refusera de répondre à des questions sur ce sujet, disant que c'est peut-être le stress de la rentrée.

Dans la cohue de l'arrivée en gare de Poudlard, les personnages perdront Quiérus de vue. Ils le retrouveront toutefois assis dans l'une des barques qui s'appêtent à traverser le lac sous la conduite du demi-géant Rubéus Hagrid. Si les personnages s'étonnent de ne pas l'avoir vu à la gare, il répondra qu'il s'est occupé lui-même de ses bagages et qu'il savait où trouver les barques.

Une fois arrivés aux grands escaliers de l'école, la foule des élèves séparera une nouvelle fois Quiérus des personnages. Ils espéreront sans doute le retrouver au dîner.

13.3 La Cérémonie de la Répartition

Après qu'ils aient été accueillis par le nouveau directeur adjoint de l'école, Pemmy Flitwick, les nouveaux arrivants sont conduits dans la grande salle, décorée avec faste et majesté. Ils prennent place sur des chaises disposées devant les tables de chaque maison et face à la table des professeurs. L'occasion, peut-être, de présenter physiquement chaque professeur aux personnages. Sur un tabouret, un vieux chapeau gît... La cérémonie se déroulera normalement, mais les personnages seront surpris de ne pas voir Quiérus de toute la soirée. S'ils en parlent autour d'eux, personne ne semble avoir vu Quiérus non plus, ni dans le train, ni à la gare, ni dans l'école. Une fois le festin terminé, les élèves seront conduits dans leur salle commune respective par les préfets de chaque maison. On leur enseignera le mot de passe permettant d'ouvrir la porte de leurs appartements et on les enverra ensuite dans leurs chambres où ils retrouveront leurs bagages. Les personnages hériteront d'une chambre avec un lit surnuméraire. Alors qu'ils entreront dans cette chambre, ce lit sera déjà occupé par Quiérus Vindell... S'il est interrogé, il répondra qu'il avait une lettre de dérogation pour la cérémonie et qu'il a rejoint la même maison que les personnages. « *Toute ma famille est passée par cette maison... Mes parents ont obtenu que j'y sois inscrit d'office. Avec un peu d'or, on peut acheter ce que l'on veut* ». A force de parler d'or, Quiérus devrait s'attirer l'antipathie des personnages... Mais ils ne le verront plus aussi souvent à partir de maintenant, aussi, ça n'a guère d'importance. Les personnages se sont vus confier par leur préfet, un certain Bartémus Lindall, leurs horaires des cours.

Horaire	Cours	Prof
Lu 8-12	Charmes & Sort.	P. Flitwick
Lu 14-16	Cours de Potions	S. Brisbane
Ma 8-12	Défense F. du M.	L. Feng
Ma 23-01	Astronomie	Y. Lorgne
Me 14-16	Histoire Magie	J. McCormick
Je 8-12	Leçons de vol	A. Grown

Ve 8-12	Métamorphoses	L. Wolverham
---------	---------------	--------------

Comme on le voit, l'horaire n'est pas très chargé, à l'exception de celui du Lundi. Cela permet aux élèves de faire leurs devoirs et de vaquer à leurs occupations. Ils ne sont encore qu'en première année... En septembre 2009, le premier septembre est un mardi et les cours démarreront donc le mercredi 2, soit à 14h avec un cours d'Histoire de la Magie.

13.4 Les premiers jours à Poudlard

A vous de mener les premiers jours à l'école comme vous l'entendez. Les nouveaux venus auront l'occasion de découvrir bien des choses à Poudlard : les fantômes, les portraits, Peeves, l'esprit frappeur, d'autres élèves, les cours, les professeurs... En voilà du changement pour des enfants de onze ans ! Un petit tableau d'événements aléatoires vous aidera à nouer les deux bouts en matière de narration et à alimenter les moments creux.

D100	Événement aléatoire
01-10	Un élève de la maison des personnages leur demande de l'aide dans un cours, car il ne comprend rien. Il n'est pas idiot, mais il faut lui expliquer longtemps...
11-20	Un objet appartenant à l'un des personnages a disparu... Il a été volé par Peeves, l'esprit frappeur de l'école. On retrouvera l'objet quelque part dans l'école, peut-être dans un endroit interdit...
21-30	Une bagarre éclate entre un élève de la maison des personnages et un élève d'une autre maison pour un prétexte futile. Les personnages sont aux premières loges. Que vont-ils faire avant qu'un professeur n'arrive ?
31-40	Un élève de troisième année vient voir les personnages et tente de leur revendre un objet magique factice à prix d'or. C'est en fait un

	vieil objet de fabrication Weasley comme une baguette magique surprise...
41-50	Un fantôme de l'école se prend d'amitié pour les personnages et décide de les suivre partout afin de les abreuver de conseils inutiles. Ils vont devoir trouver le moyen de s'en débarrasser.
51-60	Un étudiant de quatrième année propose aux personnages de les emmener à son entraînement de Quidditch. Il leur apprendra peut-être quelques trucs.
61-70	Un professeur vient voir les personnages... Il a besoin d'un coup de main pour transporter des caisses. « <i>Attention, c'est fragile ! Si vous en cassez, je vous enlèverai des points !</i> ».
71-80	Le corbeau de la concierge, Krüegher, vole autour de la tête de l'un des personnages en criant, attirant l'attention de sa maîtresse. Il recommencera l'opération jusqu'à ce qu'il obtienne ce qu'il veut : à manger.
81-90	L'animal familier de l'un des personnages tiré au sort disparaît. Il réapparaîtra tout seul le soir, indemne.
91-00	Un élève de deuxième année met la dernière main à son projet : un club d'échecs version sorcier. Il va proposer aux personnages de jouer avec lui puis d'adhérer à son club.

13.5 La disparition de Quiérus Vindell

Après leur dernière rencontre avec Quiérus, dans leur chambre le soir du premier jour à Poudlard, les personnages ne verront plus cet élève avant un petit temps. Ils vont donc sans doute tenter de le retrouver ou en tout cas de signaler sa disparition. Le hic, c'est que personne d'autre au sein de l'école ne semble avoir vu cet élève et si un professeur est prévenu, il dira que ce nom ne figurait pas sur la liste des nouveaux venus, ni sur

celle des élèves des autres années. Mais alors, qui est Quiérus Vindell ? Les personnages peuvent tenter de glaner des informations à la bibliothèque. Un test en Bibliothèque sera nécessaire (difficulté 12) pour trouver deux ouvrages : *l'Almanach des Elèves de Poudlard, années 1970-1979* et *Evénements Tragiques Survenus à Poudlard, 5^e édition révisée*.

Dans le premier volume, ils trouveront la fiche de Quiérus Vindell, né en 1966 et entré à Poudlard en 1977. Sa maison, à l'époque, était Serdaigle. Sa photo correspond bel et bien au garçon qu'ils ont vu dans le train et dans la salle commune de leur maison, bien qu'il soit un peu plus jeune. Sur l'image animée, Quiérus répète sans cesse la même mimique : il redresse la tête et prend une pause hautaine.

Dans le second volume, ils découvriront cet article :

« 4 février 1979 - Disparition d'un étudiant de troisième année.

Tragique disparition dans l'enceinte de l'école. Le jeune Quiérus Vindell, fils de bonne famille de la maison Serdaigle, est porté disparu. Nul à Poudlard ou dans le reste du monde ne le reverra plus. Ses professeurs l'avaient trouvé amoindri quelques semaines avant sa disparition. L'enfant fut admis à l'infirmerie où, selon madame Bones, il avait repris ses forces pendant une semaine. Le soir même de sa sortie de l'infirmerie, Quiérus disparaissait. Son absence a été actée le lendemain matin par ses camarades et professeurs. Ses parents furent avertis, mais ils n'eurent plus jamais de nouvelles de leur fils. Les Aurors envoyés par le Ministère et les professeurs de l'école conclurent après une fouille minutieuse du château que l'enfant ne s'y trouvait plus et avait probablement fugué pour une raison personnelle - thèse étayée par le fait que le fils des Vindell aurait emporté tout son or, une somme évaluée par les parents de l'intéressé à près de trois cent Gallions. Le directeur de Poudlard,

monsieur Valarsen, affirma que tous les moyens magiques et humains avaient été mis en œuvre pour retrouver le jeune Quiérus Vindell et que contact avait été pris avec les autorités moldues. A ce jour, pourtant, la disparition de cet élève demeure un mystère non élucidé. Tous s'accordent à dire qu'il doit être mort. »

Avec ces éléments, les personnages auront de quoi réfléchir. Une disparition non élucidée à Poudlard n'a pas du passer inaperçue dans les mémoires... Surtout lorsqu'il s'agit d'un fils de bonne famille. Et pourquoi - si Quiérus est toujours en vie - apparaît-il si jeune alors qu'il devrait être âgé de 43 ans ?

13.6 Le rêve de Quiérus

La nuit qui suivra ces découvertes, les personnages feront un rêve étrange, tous le même. Ils sont dans l'école, mais dans une salle qu'ils n'ont jamais vue. Quiérus Vindell est assis en tailleur devant une fontaine magnifiquement ouvragée. Lorsque les personnages entrent dans la salle, il tourne la tête vers eux et leur dit : « *Ah, il était temps. Asseyez-vous avec moi... Vous avez amené de l'or ?* », ce à quoi les personnages répondent qu'ils n'en ont pas. A ce moment, le visage du jeune homme blémit et se décompose, comme s'il se vidait de l'intérieur avant de disparaître, comme absorbé par la fontaine. Celle-ci scintille un instant, remplie de pièces d'or, puis se tarit et disparaît à son tour. C'est à ce moment que les personnages se réveillent...

Les personnages se raconteront sans doute ce rêve, et constateront qu'ils ont tous fait le même. Leurs camarades, par contre, ne l'auront pas fait. Il semble que Quiérus veuille communiquer avec eux.

13.7 La proposition de Quiérus

Alors qu'ils se promèneront dans l'école, peut-être entre deux cours ou en se rendant à la Grande Salle pour y manger, les

personnages seront hélés par quelqu'un... Quiérus Vindell leur apparaîtra en sortant de l'ombre lorsqu'ils seront seuls. Les personnages l'accueilleront sans doute avec circonspection et une foule de questions. Il les fera taire : « *Chaque chose en son temps... Je n'en ai plus beaucoup, il faut que vous m'aidiez... Trouvez un peu d'or et amenez-le moi ce soir près de la statue de Girus Xyphlon. Frappez la boucle de ceinture de la statue de votre baguette en prononçant le mot « Fontis » et entrez ! Vous ne le regretterez pas !* »

Après avoir dévoilé son message aux personnages, Quiérus, s'empressera de s'éclipser, allant jusqu'à semer les personnages au détour d'un couloir s'ils décident de le suivre. Que vont-ils faire maintenant ? Suivre les indications de Quiérus ou en parler à un professeur ? Que veut dire Quiérus par « vous ne le regretterez pas » ? C'est là que tout peut se jouer. S'ils remettent l'affaire entre les mains d'un professeur, ils devront se montrer convaincants, car l'histoire semble échevelée. Pourquoi Quiérus n'apparaît-il qu'aux personnages et à aucun autre enfant ? Si le professeur prévenu est convaincu de leur bonne foi, il se rendra au rendez-vous à leur place, en compagnie de Liu Feng, professeur de Défense contre les Forces du Mal. Ils appliqueront les consignes de Quiérus et trouveront une salle cachée ainsi que tout ce qui s'y trouve. Ils ne se laisseront pas prendre par le sortilège de la fontaine et on leur attribuera la découverte du cadavre de Quiérus Vindell. Dans ce cas de figure, la partie peut se terminer à ce moment-là. Le fantôme de Quiérus ne refaisant plus jamais son apparition et la fontaine étant détruite ou déplacée hors de Poudlard. S'ils décident de garder l'affaire pour eux, ils se rendront sûrement au rendez-vous.

13.8 Fontaine, je ne boirai pas de ton eau

Circuler le soir dans les couloirs de l'école est, en principe, une entrave au règlement. Il

faudra donc se montrer discret, d'autant plus que Krüegher est de sortie en compagnie de sa maîtresse, la concierge Wilhelmina Bloemstein. Il faudra faire plusieurs tests en Discrétion (difficulté moyenne : 10) pour échapper à leur vigilance. Si tout se passe bien, ils trouveront la statue indiquée (après s'être renseignés, sans doute, sur sa localisation exacte). Celle-ci répondra aux instructions de Quiérus, ce qui ouvrira une porte dans le mur derrière la statue.

Cette porte donne accès à une pièce poussiéreuse, sentant nettement le renfermé. Un délicat bruissement aquatique accueille les personnages, provenant d'une fontaine magnifiquement ouvragée, à la structure en or massif, en plein centre de la pièce, d'une surface de 5 x 5 mètres. Mais le spectacle le plus étonnant est celui de Quiérus Vindell, assis en tailleur devant la fontaine, comme dans leur rêve. A leur entrée, il tourne la tête vers eux et leur demande : « Ah, il était temps. Asseyez-vous avec moi... Vous avez amené de l'or ? »

Aux personnages de répondre. S'ils en ont apporté, Quiérus semblera ravi et leur indiquera qu'ils doivent le mettre dans la fontaine. Les pièces sembleront simplement se déposer au fond du bassin et la fontaine se mettra alors à bourdonner et à scintiller. S'ils n'en ont pas, Quiérus semblera triste et leur tournera la tête. Il ne leur dira plus rien de la soirée. Dans tous les cas, chaque personnage qui regarde la fontaine doit réussir un test en Volonté et en Métabolisme. En cas d'échec, le personnage se sent irrésistiblement attiré par la fontaine, qu'il trouvera magnifique. Il lui semblera gagner en force et en pouvoir. Et en effet. Par nuit de contemplation, accordez un point de magie supplémentaire au personnage. Ces points ne sont pas factices, mais seront perdus dès que la fontaine sera détruite ou que le personnage sera trop accro pour encore s'en détacher. Un personnage ayant raté son test reviendra à lui 1d4 heures plus tard, assis devant la

fontaine, qu'il trouvera toujours aussi magnifique. Un personnage qui réussit son test se sentira attiré par le magnifique spectacle, mais résistera à l'envie de s'asseoir et gardera le contrôle de son esprit.

Si l'on observe avec attention (sans être sous le charme) la fontaine, on peut remarquer - outre son inscription en gobelbabil « Seul l'or empêche que je me tarisse » - une grande quantité d'or au fond du bassin. Il sera par contre impossible de le récupérer, quel que soit le sortilège employé. En fait, si les personnages effectuent des recherches ultérieures, ils peuvent trouver trace de la fameuse fontaine à la bibliothèque dans un livre consacré aux « *Enchantements Gobelins - Ou comment la magie a aidé la Révolte* » (difficulté : 12). Ce livre, rédigé par un certain Emil Zavius, retrace l'histoire de la révolte des gobelins et évoque un artefact destiné à financer la fronde des gobelins : une fontaine en or qui fut installée à Pré-au-Lard et qui contraignait les sorciers qui passaient à proximité à verser tout leur or dans son bassin. Lequel bassin était relié avec une chambre secrète quelque part à Pré-au-Lard où les gobelins récupéraient l'or. Il paraît qu'une partie de cet or des gobelins a permis de racheter la banque Gringotts après la Révolte.

13.9 La suite ? La fin ?

Tous les éléments sont entre les mains des personnages. S'ils ont succombé une première fois au charme de la fontaine, ils se sentiront obligés d'y retourner le lendemain. A chaque fois, un test sera nécessaire pour résister à cette attraction, mais la difficulté augmentera de un point à chaque tentative. Lorsque seule une réussite automatique (un 10) permettra au personnage de s'en tirer, on considérera qu'il est définitivement accro. Dans ce cas, tous ses espoirs reposent sur ses petits camarades. Il se mettra alors à chercher de l'or désespérément pour remplir la fontaine,

plus rien n'aura d'importance pour lui. Dans ce cas extrême, il est grand temps d'en avertir les professeurs. Si les personnages gardent leur esprit (du moins certains d'entre eux) et envisagent de détruire la fontaine, il faudra savoir comment détruite un bloc en or massif. Mais c'est une des fins possibles. Si la fontaine est détruite (par exemple, en la faisant fondre), le sortilège qui l'animait sera levé, ce qui libérera l'esprit captif de Quiérus et laissera apparaître son cadavre pour ce qu'il est.

Reste à savoir si les personnages veulent récupérer l'or du bassin... Celui-ci se trouve en fait dans une petite salle secrète sous la cave des Trois Balais... Mais les élèves de première année ne peuvent pas accompagner les autres à Pré-au-Lard... A vous de voir si cette quête au trésor sera la suite logique du scénario ou pas. S'ils retrouvent la salle secrète (comment ?), ils retrouveront les trois cent Gallions jetés dedans par Quiérus Vindell il y a trente ans ainsi que tout l'or qu'ils y auraient jeté eux-mêmes.

Les personnages « drogués » sembleront dépérir physiquement s'ils passent plusieurs nuits en contemplation de la fontaine. Ils retrouveront leurs forces si la fontaine est détruite (et perdront leurs points de magie acquis de cette façon).

L'esprit libéré de Quiérus retrouvera la quiétude et apparaîtra une dernière fois aux personnages, les remerciant de leur action et s'excusant d'avoir tenté, sous l'emprise de la fontaine, de les mener au désastre. Il peut éventuellement leur dévoiler le secret de la cachette de l'or pour les remercier. A vous de voir.

The End