

### Avant-propos

Vous avez toujours rêvé de jouer des Elfes de maison dans l'univers de *Harry Potter* ? Eh bien ce jeu de rôle est sans doute fait pour vous. Il est constitué d'un livret à destination des joueurs, de 7 fiches personnages maquettées et du présent livret que vous avez entre les mains. Si vous êtes ici, c'est que vous comptez maîtriser la partie et non être joueuse. Si vous êtes plutôt dans le second cas, allez lire le livret PJ (sans voir les fiches PJs) et confiez la lecture de ces lignes à votre MJ.

Ce jeu de rôle est mis à disposition gratuitement sur mon site internet ([www.tellnplay.com](http://www.tellnplay.com)) de manière à ce que le public le plus large possible en profite. Toutefois, inventer, écrire et mettre en page un tel projet n'est pas sans demander du temps. Aussi, si vous souhaitez soutenir ce type d'initiatives, vous pouvez d'ores et déjà me soutenir sur Buymeacoffee (<https://www.buymeacoffee.com/tellnplay>) ou Tipeee (<https://fr.tipeee.com/tellnplay>).



Avec votre petit coup de pouce, je pourrais dégager un peu de temps pour développer des aides de jeu, comme l'arbre généalogique de la famille Abbot, des lettres issues de diverses correspondances à remettre à vos joueurs ou encore des plans en format HD. Et merci d'avance déjà pour votre futur soutien ☺

Si vous avez des interrogations qui concernent l'univers créé par J.K. Rowling, n'hésitez pas à consulter l'encyclopédie HP (<https://www.encyclopedia-hp.org/>) ou le wiki Harry Potter ([https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Wiki\\_Harry\\_Potter](https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Wiki_Harry_Potter)). S'il s'agissait de questions davantage relatives au jeu ou aux remarques que vous souhaitez faire pour l'améliorer, vous pouvez me contacter sur FB, par mail ou encore via Discord (crysgrdn).

Sur ce, réunissez quelques copains, des D10 et des jeux de cartes et comptez environ entre huit et douze heures pour venir à bout des mystères de Crummock Hall et qui sait... peut-être en repartir avec un vêtement !

### *Expecto Principae !*

Quelques principes pour le bon déroulement de la partie. Vous avez en face de vous, même si cela apparaît comme un scénario avec un déroulé chronologique classique, quelque chose d'un peu bac à sable. Les personnages vivent sur place, ont des infos de départ et par un mauvais concours de circonstances, tout se déclenche en même temps. L'aventure s'adresse donc plutôt à des MJ qui ont déjà maîtrisé une partie dans leur vie mais si la lecture de ce document ne vous rebute pas, rien ne vous interdit de tenter l'expérience. Et j'ajouterais si vous avez des questions pendant la préparation, je suis à votre disposition soit par le biais des réseaux sociaux (@tellnplay sur Insta ou Christophe Germier sur FB ou crysgrdn sur Discord).

Quelques rappels cependant pour que tout se passe bien : soyez bienveillant avec vos joueurs, écoutez-les, notez leurs idées et si elles vous paraissent bonnes, intégrez-les, quitte à casser ce que dit le texte ici. Le tout est de s'amuser autour de la table, pas de s'ennuyer en suivant quelque chose de figé (même si je crois fermement qu'il y a assez d'idées dans ces pages pour qu'on s'amuse bien).

L'univers de Harry Potter a ceci d'intéressant et de déroutant en tant que MJ qu'il n'est pas fermé et quantifié et donc tout y est possible ou presque. Si jamais les joueuses devaient vous rappeler des éléments que vous avez oubliés à propos de la saga, soyez humbles et voyez comment respecter le matériau de base en même temps que vos joueurs. Mais si vous voyez un blanc dans lequel votre idée

peut être semée et grandir, eh bien allez-y ! Après tout, vous n'êtes pas chez Warner à discuter du budget chiffré de la prochaine production du Wizarding World !

### Quelques règles

Les règles telles qu'elles sont présentées ici ont été adaptées à partir du [très bon blog One Shot JDR](#). Il s'agit de règles assez simples (pour garder un jeu assez fluide avec la configuration d'origine de la table de jeu à savoir 7 PJ + 1 MJ), mais aussi parce qu'il fallait y adjoindre un système de magie assez original pour marquer la différence entre les Elfes de maison et des sorciers. Cela revient donc presque à jouer avec deux systèmes en parallèle, qui vont être expliqués ici.

### Compétences physiques et mentales

Les Elfes de maison ont 4 compétences physiques et 4 compétences « mentales ». Ces dernières sont testées avec un simple d10, auquel il faut ajouter ou soustraire les éventuels bonus ou malus des différents personnages, puis se reporter à la table des difficultés suivante. Il est inutile d'ajouter des bonus ou malus à ces demandes de résultat, juste choisir la fourchette haute ou basse de chaque catégorie.

#### Table des difficultés

1-4	Tâche quotidienne sans stress.
5-8	Tâche quotidienne mais avec du stress
9-12	Tâche extraordinaire sans stress.
13-16	Tâche extraordinaire avec stress.
17-18	Tâche impossible sans stress.
19-20	Tâche impossible avec stress.

Il n'y a pas ici de système de Bonus/Malus. Si vous estimez la tâche plus difficile, augmentez simplement la difficulté.

#### Venir en aide

Les Elfes de maison vivent à Crummock Hall ensemble depuis plusieurs années, ils ont donc le sens de la solidarité. Il est possible qu'un Elfe vienne en aide à un ami. Auquel cas, prévoyez que l'ami effectue le test, puis ajouter +1 au résultat pour l'aide apportée. Attention, celle-ci doit être décrite par le joueur et cohérente pour le personnage. Il est impossible, par exemple, d'aider un joueur en étant dans une autre pièce que lui ou de s'y mettre à 4 pour crocheter une serrure.

#### Combats et violences

Pour gérer le système de combat, nul besoin de tests pour les PNJ, pour la bonne et simple raison qu'il devrait y en avoir peu. Éventuellement une bagarre à la *Première Chope* avec d'autres Elfes. Et sans doute une confrontation avec Travers en fin de partie.

Pour commencer, dites à vos joueurs de choisir leur action : Attaque ou Défense. Dans le premier cas, faites **un test de Tir ou de Force** avec un test de **tâche extraordinaire sous stress (13/16)**. S'il est réussi, il réussit à infliger des dégâts (1 à mains nues, avec des dés de dégât s'il est armé d'un objet) sans subir de dégâts. S'il échoue, il encaisse les dégâts de l'adversaire (1 à mains nues, avec des dés de dégât s'il est armé d'un objet) sans réussir à porter les siens. Dans le second cas, faites **un test de Force (pour encaisser) ou de Dextérité (pour esquiver)**. S'il est réussi, il encaisse tous ceux imposés par son adversaire (1 à mains nues, avec des dés de dégât s'il est armé d'un objet) sans les subir. Dans le cas contraire, il prend tous les dégâts.

Les Elfes de Maison PNJ, selon leur âge, sont dotés de 12 PV (jeunes), 8 PV (adultes) et 6 PV (enfants et vieillards). S'attaquer à un jeune Elfe sans armes requiert donc techniquement 12 tours de jeu *a minima* (tous les tests ne seront pas forcément réussis), ce qui poussera sans doute vos joueurs à envisager d'autres options. Par ailleurs, ce dernier pourra facilement fuir le combat, notamment s'il est contraire aux ordres de son maître. **Un Elfe ne saurait donner la mort à un autre être vivant sans en avoir reçu l'ordre, y compris lui-même.**

Concernant Travers, celui-ci étant un Mangemort devenu complètement fou à cause d'un trop grand nombre de *Stupefix* et de dix ans passés dans un placard, il a la gâchette facile et n'hésite pas à **utiliser les trois Sortilèges Impardonnables** (*Impero*, *Cruxio/Endoloris*, *Avada Kedavra*). Vos Elfes ont donc intérêt à avoir de sacrés réflexes (test de Défense avec Dextérité) ou alors à le piéger. D'autant que c'est un drôle d'Animagus, comme nous le verrons plus loin.

Enfin, la magie peut être utilisée lors d'un combat. Tant que le combo de cartes alignées par le joueur ne comporte aucun Roi, celle-ci ne peut infliger de dégâts. Le joueur doit par conséquent décrire l'action entreprise de manière non létale.

#### Objets

Utiliser un objet dans un test permet d'ajouter des dés de dégâts D4 à D8 selon objet pour mieux réussir le test. Exemple : couteau – D6, chandelier- D8, aiguille D4, rideau – d8, etc. Il revient au MJ de définir le dé attribué à l'objet (en dehors de ceux indiqués sur les fiches personnages).

#### La Magie est Puissante

Derrière cet emprunt aux heures sombres du Ministère de la Magie se cache l'idée (qui court tout au long de la saga *Harry Potter*), que les Elfes de Maison sont sans doute plus puissants que les sorciers. Pour matérialiser cette magie d'un autre genre, il fallait changer du traditionnel système de sortilèges lancés par les joueurs (que l'on peut observer dans d'autres JDR).

Chacun des PJs doit ainsi avoir un jeu de 33 cartes avec lui (8 cartes de chaque valeur + 1 joker). Les valeurs ne descendent ainsi pas en-dessous de 7. Au moment de réaliser un test de Magie, le joueur peut tirer une main de 4 cartes, parmi laquelle il choisit une carte correspondant au domaine de magie testée. Puis, une fois le sortilège lancé, il se défausse de sa main. Cette défausse ne sera mélangée et remise sous la dernière carte que lorsqu'il n'en restera plus qu'une.

Ce système implique que les joueurs doivent user de magie assez régulièrement pour avoir un paquet relativement plein. Il permet donc d'animer l'univers enchanté de *Harry Potter* avec des sorts qui ne servent qu'à ranger un objet ou couper une branche sur son passage. Et donc le rendre vivant. Forcément, cela nécessite d'être un peu imaginaire pour décrire le sort en relation avec le domaine testé, mais dites à vos joueurs de partir du principe que les Elfes se salissent rarement les mains (ils préfèrent les passer au fer à repasser, n'est-ce pas Dobby ?).

Pour réussir son test de magie, un Elfe doit dépasser, en cumulant sa carte et sa compétence le score inscrit sur sa fiche de personnage. Le Maître du jeu, selon l'action entreprise par l'Elfe, peut y adjoindre des modificateurs comme précisés ci-dessous :



### Bonus/Malus en magie

- 5	Sortilège exécuté dans des conditions météorologiques ou de stress extrêmes
- 3	Sortilège exécuté de manière expéditive
0	Sortilège exécuté dans des conditions normales
+ 3	Sortilège exécuté avec un peu de préparation
+ 5	Sortilège exécuté avec une sérieuse préparation et du temps devant soi.

Attention, certains personnages ont des scores naturels suffisamment élevés dans leurs compétences, pour obtenir des réussites automatiques. Cela ne veut pas dire qu'ils ne doivent pas défausser de carte pour réaliser une action de magie. En compensation, ils sont souvent d'une nature très frêle.

### Domaines de magie

Les domaines de magie correspondent aux couleurs des cartes et à leurs valeurs. Sachez que si le système « domestique » que l'on retrouve ici ne vous convient pas, on peut facilement remplacer les 4 domaines par leurs équivalents eau/feu/terre/air (mais il faut alors modifier le rôle des valets et on parle bien ici de cartes et non de domestiques).

- ♠ Bricolage 7 à 10 : fabriquer/réparer des objets, magiques ou non.
- ♥ Cuisine 7 à 10 : réaliser une pâtisserie, mais aussi certaines potions ou identifier leur composition.
- ♣ Jardinage 7 à 10 : les plantes sont soumises à votre bon vouloir, taillez-les, faites-les pousser d'un claquement de doigts.
- ♦ Ménage 7 à 10 : rangez, déplacez, nettoyez les objets et les vêtements sans vous poser de questions.

### Les têtes

Les têtes sont à séparer des couleurs. Cumulées, leurs effets sont de plus en plus puissants.

**Valets :** Permettent d'utiliser la télékinésie pour faire voler une personne ou soi-même (ou un très gros objet comme le piano de la salle de musique). On considère que les objets peuvent être déplacés grâce aux 4 domaines principaux.

**Dames :** Permettent d'apparaître/disparaître. La dépense d'1 reine = déplacement dans la maison, 2 reines = déplacement dans le domaine ; 3 reines = dans la région, 4 reines = dans le pays.

**Rois :** Permettent d'infliger une blessure physique sans objet avec augmentation : 1 roi = 2 dégâts, 2 rois = 5 dégâts, 3 rois = 9 dégâts, 4 rois = 12 dégâts. Le roi peut être ajouté à une carte des domaines de magie pour créer un sortilège offensif.

**As :** L'As remplace n'importe quelle tête dans un combo.

**Joker :** Il permet à un joueur de lancer un sort qui n'est pas compris dans les différents domaines explicités ci-dessus et qui lui semblerait logique.

### Aide magique

Tout comme pour les compétences physiques, un Elfe peut ponctuellement aider un ami. Il peut participer au sort d'un autre en lui donnant une carte de sa main à dépenser immédiatement. Toutefois, cela l'empêche de faire autre chose dans le tour de jeu et sa carte se retrouve dans la défausse et le jeu de son compagnon jusqu'à ce qu'elle soit rendue ou échangée. Tout comme pour l'aide physique, il faut décrire comment l'action est entreprise en restant cohérent pour que cela soit validé.

### Repos

Lorsque les Elfes se reposent plusieurs heures, ils peuvent mélanger défausse et deck et ainsi repartir de zéro. C'est aussi l'occasion, pour ceux qui ont aidé leurs comparses, de récupérer les cartes qui se sont retrouvées dans d'autres jeux.

### Incarner un Elfe de Maison

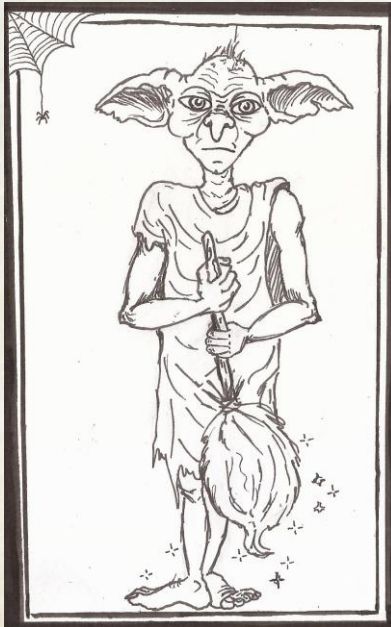
L'idée derrière ce scénario est d'incarner des Elfes de Maison, habitant ici à Crummock Hall. Une fois qu'ils ont pris connaissance du document *Le domaine de Crummock Hall*, les joueurs peuvent choisir lequel ils incarneront. Tous les personnages ont été écrits au masculin (sans doute en ayant davantage Dobby et Kreattur en tête que la pauvre Winky, évincée des films), mais sans arrière-pensée, et il est tout à fait possible de changer leur genre.

Une fois que les choix sont faits, tous les Elfes restants basculent du côté des personnages non-joueurs (PNJ). Ce scénario a été écrit pour faire face à une table de 7 joueurs, pas moins. Il y aura donc probablement des rôles qui resteront inoccupés. Pour les gens qui n'auraient pas l'habitude de maîtriser une partie, il serait intéressant de garder Kolkoky, Retch et Kratchy côté PNJs. Le premier permet alors de donner une impulsion aux joueurs lorsque l'intrigue ralentit ; le deuxième peut rapidement représenter une épine dans le pied par son statut d'Elfe libre (et il sera d'autant moins affecté par la révélation finale) ; enfin Kratchy représentant un élément important de l'histoire, mieux vaut qu'il soit contrôlé par le MJ faute de joueur approprié.

Toute la complexité de cette proposition réside dans le fait que les Elfes « jouent à domicile ». Il faut bien prendre en compte que certains vivent sur place depuis près de cent ans et le domaine de Crummock Hall a peu de secrets pour eux. Certains événements de ces deux journées un peu folles peuvent être déplacés au mieux par le MJ selon la manière dont se déroule la partie, en fonction des choix des joueurs. Il faut donc être prêt à s'adapter un peu.

### Downton Abbot

Si *Harry Potter* constitue la pierre angulaire de ce scénario, c'est bien *Downton Abbey* qui est la référence derrière les interactions entre les personnages. L'idée est donc de cultiver la bienveillance et les quiproquos sans conséquence pour laisser des émotions positives ressortir de l'ensemble. Cela ne veut pas dire que l'histoire se déroulera sans sacrifices ou sans douleur, mais à chaque moment triste peut se trouver un pendant qui réchauffe le cœur.



N'hésitez d'ailleurs pas à ajouter à vos bande-originales de *Harry Potter* les deux albums des films *Downton Abbey* composés par John Lunn (attention toutefois aux valse viennoises qui peuvent sembler un peu hors-cadres).

À titre personnel, j'y ai adjoint celle des *Banshees d'Inisherin* de Carter Burwell, assez propre à diffuser une aura de mystère sur Crummock Hall ainsi que celle des *Boxtrolls* de Dario Marianelli (qui est clairement l'inspiration derrière l'intrigue autour de la fille de Kratchy). Une playlist Spotify est disponible sur [www.tellnplay.com](http://www.tellnplay.com).

### Avant de partir à Crummock Hall

Prenez bien le temps de lire en plus de ce livret, celui des PJs ainsi que leurs fiches. Certaines informations n'apparaissent que sur un de ces trois types de documents, donc n'hésitez pas à noter ce qui vous semble important sur une feuille à part.

Juste avant d'attaquer le jeu, une fois que vos joueuses ont leurs personnages, faites-les discuter ensemble en leur faisant présenter leurs personnages, en révélant ou non les secrets qui les concernent. Tous les secrets qui concernent les uns ne sont pas forcément repercutés chez les autres faute de place sur les fiches, ce moment est donc important.

## Scénario

Notre histoire commence à la fin du mois d'août, alors que le soleil se fait écrasant et que l'atmosphère est plutôt suffocante à Crummock Hall. Depuis plusieurs semaines, des orages venus de la mer d'Irlande balayent la petite vallée. En conséquence, le Mosedale Beck déborde régulièrement et la terre est exhale des parfums de tourbe humide. Des nuages chargés s'accumulent au-dessus de Little Dodd et Hen Combe tout au long de la journée du samedi, mais l'atmosphère devient réellement suffocante le dimanche, avant que la tempête n'éclate en soirée.

D'un point de vue temporel, cette histoire se déroule une dizaine d'années après les événements décrits dans *Harry Potter*, comme en atteste le mariage de Neville Londubat avec Hannah Abbot dans le livret à destination des joueurs.

## Les secrets de Crummock Hall

Le manoir et le domaine de Crummock Hall ont de nombreux secrets. Certains personnages qui vivent sur place connaissent des bribes de ce qu'ils renferment, mais bien peu sont ceux qui connaissent les mystères derrière les murs. Ces éléments de scénario sont à placer en fonction des interactions des joueurs au sein du déroulé des deux journées.

## Sombres combats sur Little Dodd

Augura Abbot, la fille d'Allen, est décédée dans la triste période que constitue la Seconde Guerre des Sorciers (période couverte par les romans et les films *Harry Potter*). En effet, à cette période, Allen Abbot ayant ouvert les portes du manoir à ceux menacés par Lord Voldemort et ses sbires, ces derniers ont envisagé de lui mettre la pression, notamment en s'en prenant à sa fille et son Moldu de mari, Colin Hemstead.

Le combat a eu lieu dans leur maison londonienne peu après la perte d'emploi d'Augura et Colin au Département des Mystères, tous deux étant passés en commission et Colin s'étant fait retirer le droit de porter une baguette. Les quelques Mangemorts présents sur place ont notamment incendié la demeure à l'aide d'un Feudeymon, ne laissant aucun doute quant à la mort du couple et de leur fille, Antona, en dépit de l'absence de corps. C'est du moins ce qu'on conclut les opposants à Lord Voldemort qui se sont rendus sur place, suffisamment tard pour intervenir, mais assez tôt bombarder les Mangemorts et les pousser à s'enfuir.

Toutefois, pour sauver leur fille, Augura et Colin ont transformé le hochet de cette dernière (un bâton surmonté d'un Tizzie Whizie affublé de grelots) en Portoloïn à sens unique. Antona s'est donc retrouvée à Little Dodd (l'endroit où Colin a demandé Augura en mariage)... juste à temps pour la sieste de Kratchy ! Ce dernier l'a alors ramené à La Bricole en lui demandant qu'en faire avant de l'élever dans la cabane au fond du domaine que lui a construit son « père ».

*NB : Vous pouvez donner des éléments de détails issus des deux premiers paragraphes à vos joueurs à n'importe quel moment.*

## Un Mangemort dans le placard

Avec *La fille de Kratchy* (puisque les deux sont liés), il s'agit de l'axe majeur du scénario.

Travers est un Mangemort caché à Crummock Hall depuis la chute de Lord Voldemort dix ans plus tôt. Il est responsable de la mort d'Augura Abbot et de son mari, Colin Hemstead. Toutefois, des partisans de l'Ordre du Phénix l'ont chassé de la demeure londonienne de ces derniers, non sans recourir à de multiples *Stupefix*. Ils n'ont pas réussi à venir à bout de Travers mais ce dernier a pris suffisamment de sortilèges dans la tête pour devenir à moitié fou, obsédé à l'idée de terminer sa mission (si vous le souhaitez, vous pouvez aussi l'obliger par un Serment Inviolable à tuer Augura Abbot, mais ça me semble beaucoup pour une simple fille de Moldu) alors même que la guerre est terminée.

Quelques mois plus tard, il a tenté de venir à Crummock pour trouver des indices sur l'endroit, se faisant passer pour un dénommé Terrence Kirke (inscrit au registre des voyageurs hébergés) grâce à une potion de Polynectar. Il n'a malheureusement pas pu finir son enquête car une bande d'Aurors lancée sur ses traces est venue fouiner (les plus anciens PJs se souviennent de cette visite). Il s'est alors caché dans le placard qu'il a agrandi grâce à un sortilège d'Extension doublé d'un sort de Dissimulation. Pour pouvoir sortir et continuer à mener son enquête, il devait être libre de ses mouvements. Il s'est souvenu de son acolyte Pettigrow, qui a passé une longue partie de sa vie en rat et a décidé de s'en inspirer. Il a pour ce faire mis l'Elfe de maison Jily sous *Impero* alors qu'elle passait par-là. Depuis, cette dernière récupère pour lui les différents ingrédients nécessaires à sa transformation en Animagus.

Il a tous les ingrédients (feuilles de Mandragore du potager et chrysalide de Sphinx, que Jily a cherché pour lui plusieurs années durant dans le manoir, avant de falsifier une commande de Mr Abbot pour la boutique de l'apothicaire du Chemin de Traverse) mais le timing est mauvais et il rate toujours une étape. En effet, il n'a pas de fenêtre et n'arrive pas à sortir la fiole à temps. Le placard est plein de fioles « tests » (si un PJ en boit, demander le premier animal auquel il pense, le PJ se transforme en cet animal, mais gonfle et grandit, brisant tout sur son passage, au risque d'être coincé dans le placard. Un test de Volonté réussi permet de rétrécir, mais le processus ne s'arrêtera vraiment qu'en faisant vomir le PJ, peut-être à l'aide de « Venin de Tizzie Whizie » que l'on peut trouver dans le bureau d'Allen Abbot).

Travers, par le biais de Jily, a appris que les lettres arrivaient à Crummock Hall pour Kratcha et cela lui fait dire que la fille est bien au domaine. Il a mis les bouchées doubles et son rituel pour devenir Animagi est achevé. Il n'est plus dans le placard à partir du deuxième jour. Il s'est métamorphosé en Moke, persuadé ainsi de pouvoir rétrécir à volonté (et de pouvoir se dissimuler dans l'élevage au besoin, il a obtenu cette information par Jily). Sauf que les Animagii ne reproduisent pas les propriétés magiques des créatures en lesquelles ils se transforment. En conséquence de quoi, il s'agit juste d'un lézard. Il faudra cependant le retrouver dans la maison. C'est un Moke boiteux, car Travers souffre d'une blessure à la jambe droite depuis sa bataille contre les Aurors.

Dire qu'il ne fait pas dans la dentelle est un euphémisme. Au cours de la seconde journée, il élimine Jily (non sans un peu de tendresse, car c'est le seul être avec lequel il a eu une conversation en dix ans) dans la forêt. Des Elfes peuvent être témoins de cet acte (PJ ou PNJ) ou simplement trouver le cadavre de Jily qui manque à l'appel à partir de midi.

### La fille de Kratchy

Depuis quelques jours, Jokar, qui est responsable du courrier, reçoit des lettres pour Kratcha. Pensant qu'il s'agit d'une erreur et qu'elles sont destinées à Kratchy, il les brûle dans le petit brasero à côté de sa cahute à l'entrée. À ses yeux, Kratchy n'est qu'un débile dont le maître s'est encombré. Inoffensif, certes, mais demeuré. Il ne voit pas pourquoi il aurait du courrier d'autant qu'il ne sait pas lire.

C'est une info que possède son amante, Iska, la femme de Vekey. Si les Elfes sont en quête de Jokar, ils ne le trouveront pas à son poste. Il est en train de boire des coups à la *Première Chope*. Il ne dira rien tant qu'il n'aura pas remporté un concours de beuverie avec lui contre les Elfes de Maison d'Ifanus Rhis.

Kratcha est en réalité la fille de Colin Hempstead, un Moldu, et Augura Abbot. Ces derniers sont morts tués par Travers et ses comparses. Kratcha n'a jamais prononcé son propre nom de naissance (même si elle sait parler et dire autre chose que Kratcha), Antona, c'est pourquoi elle est officiellement morte sous le nom Abbot et existe



pourtant dans les registres comme « enfant sorcier » à Poudlard (le sortilège qui permet de les localiser est indépendant des registres du Département de la Justice Magique).

La Bricole a construit la cabane de Kratchy et Kratcha derrière le Filer du Diable du bosquet le plus à l'Ouest. Toutefois il n'est au courant de l'existence de Kratcha que s'il réussit le test de Volonté nécessaire pour qu'il n'oublie pas la journée précédente (augmentez la difficulté d'un cran s'il a picolé la veille en plus). Il a également planté un filet du Diable autour de la cabane pour éviter toute présence d'intrus. C'est lui qui a appris à lire et à écrire à Kratcha, par exemple, mais il ne s'en souvient jamais. Kratchy dérobe des objets pour amuser Kratcha, mais aussi de la nourriture qu'il met dans ses poches.

*NB : Si Kratchy est incarné par un joueur, il faut bien prendre le temps de poser les informations dont il dispose avec lui. Ne révélez les informations nécessaires à La Bricole que si ce dernier se souvient de la veille.*

Jily surprend Kratcha avec Kratchy à leur première interaction le samedi. Elle est dans la forêt pour récupérer la fiole qui permettra à Travers de devenir Animagus (test de Chance/12 pour Kratchy pour la repérer dans les bois). Elle est sous Impero ce qui l'empêche d'utiliser sa volonté propre. Et malheureusement, elle vendra cette information à Travers. Considérez qu'il faut que les éventuels Elfes sur place réussissent un test de Chance pour la surprendre.

#### L'espion qui m'aimait

Vekey est un espion de la Division Granger (le C.R.A.D.E., Comité de Recensement des Afflictions Domestiques des Elfes). Il rapporte tous les faits et gestes des Elfes et leurs maîtres par Poudre de Cheminette (qu'il dérobe dans le bureau de Mr Abbot). Il avouera si jamais on le menace, car il ne tient pas trop à prendre une beigne. Son mariage avec Iska est un arrangement. Il sait qu'elle fréquente Jokar mais c'est ainsi. En échange du silence sur le secret de son « mari », Iska a réclamé qu'il lui fasse des gosses. De là sont nés Lokom et Molok, les jumelles infernales. Ces dernières rêveraient d'avoir un Moke de compagnie, c'est pourquoi elles rôdent souvent près de l'enclos.

Depuis quelques temps, Vekey a le béguin pour Moline mais n'ose pas lui avouer. Pourtant, quand cette dernière a tenté de se pendre, c'était le jour de l'annonce de son « mariage » avec Iska (elle avouera si quelqu'un prend le temps de converser avec elle).

#### Au jardin

Dans le « potager magique », il n'y a plus de feuilles sur les mandragores, ce qui est étrange. Un test révèle qu'elles ont été arrachées et qu'il ne s'agit pas d'une épidémie, contrairement à ce que prétend Bodrom (jeune Elfe fan de Dobby) qui s'occupe de chasser les gnomes. Cela fait plusieurs mois que cela dure. Au besoin, vous pouvez ôter Bodrom de l'intrigue pour le remplacer par Retch, s'il n'est pas incarné par un joueur.

#### Dans la bibliothèque

On peut trouver l'arbre généalogique des Abbot, qui mentionne Augura, mais aussi Ifanus Rhis comme dernier descendant direct. Toutefois quand ce dernier donne un ordre, les Elfes ne ressentent pas le besoin d'obéir, ce qui le met dans une rage folle. La seule hypothèse probable c'est qu'Antona est encore en vie ou que pour une raison ou une autre, Hannah Abbot soit leur nouvelle maîtresse mais ce serait plutôt étrange, car elle est désormais Londubat.

On peut trouver également la correspondance d'Augura avec son père (mais aussi celle avec Callidora Londubat et Muriel Prewet, d'ordre... au mieux érotique !). La dernière lettre envoyée par Augura Abbot (sur laquelle on peut voir les taches des larmes de son père), mentionne sa venue prochaine pour lui présenter sa petite fille, Antona. Y est adjoint une note de la Brigade de Police Magique datant du 22 août mentionnant que l'affaire est classée, et qu'il faudra désormais que Mr Abbot cesse de les importuner, qu'ils ne répondront plus à ses lettres.

Il est également possible de découvrir en rangeant la pièce, un étrange ouvrage : *Le Choix de la Beste*, un ouvrage sur les Animagi (extrait adapté de *Nouvelles de Poudlard : Héroïsme, Tribulations et Passé-temps Dangereux* de J.K. Rowling) dans lequel on peut retrouver la « recette » suivante :

1. Conservez **une feuille de mandragore** dans la bouche pendant un mois entier (entre deux pleines lunes). Cette feuille ne doit en aucun cas être avalée ou retirée de la bouche. Si la feuille est extraite de la bouche, le processus doit être repris à zéro.
2. La pleine lune venue, retirez la feuille et placez-la, baignée de salive, dans une petite fiole en cristal exposée au clair de lune (si le ciel est nuageux cette nuit-là, il vous faudra trouver une nouvelle feuille de mandragore et renouveler l'expérience). Ajoutez à la fiole l'un de vos cheveux ainsi qu'une cuillère en argent de rosée recueillie en un lieu qui n'a été ni exposé au soleil ni foulé par l'homme pendant sept jours entiers. Enfin, ajoutez **la chrysalide d'un Sphinx tête-de-mort** au mélange et placez-le dans un endroit sombre et calme. Veillez à ne pas le regarder ni le déranger de quelque manière que ce soit jusqu'au prochain orage.
3. En attendant l'orage, suivez les instructions suivantes au lever et au coucher du soleil. Placez l'extrémité de votre baguette magique sur votre cœur et prononcez l'incantation suivante : *Amato Animo Animato Animagus*.
4. L'arrivée de l'orage peut prendre plusieurs semaines, plusieurs mois, voire plusieurs années. Tout au long de cette période, votre fiole de cristal devra rester au calme et être tenue éloignée des rayons du soleil. Une exposition au soleil provoquera les pires mutations possibles. Résistez à la tentation d'aller voir votre potion tant que l'orage n'aura pas éclaté. Si vous répétez consciencieusement l'incantation matins et soirs comme indiqué plus haut, vous finirez par percevoir un second battement de cœur lorsque vous pointerez votre baguette sur votre poitrine. Ce battement pourra être plus ou moins intense que le premier. Ne changez rien. Continuez à répéter l'incantation aux heures dites, et ce, quoiqu'il advienne.
5. Dès l'apparition du premier éclair dans le ciel, rendez-vous sur-le-champ à l'endroit où vous avez caché votre fiole de cristal. Si vous avez respecté scrupuleusement les étapes ci-dessus, vous y trouverez une potion rouge sang.
6. Rendez-vous aussitôt dans un endroit sûr et suffisamment grand où vous pourrez procéder à votre transformation à l'abri du danger et des regards. Placez l'extrémité de votre baguette magique sur votre cœur et prononcez l'incantation *Amato Animo Animato Animagus*, puis avalez la potion d'un trait.
7. Si tout s'est passé comme prévu, vous éprouverez alors une vive douleur et votre rythme cardiaque sera deux fois plus rapide et intense. La forme de la créature que vous êtes sur le point d'incarner se dessinera dans votre esprit. Ne tremblez pas. Il est maintenant trop tard pour échapper à la transformation que vous avez désirée.
8. La première transformation est généralement douloureuse et effrayante. Vos vêtements et tout ce que vous portez (bijoux, lunettes) fusionnent avec votre peau pour se transformer en fourrure, écailles ou épines. Gardez votre calme, sous peine de voir votre instinct animal prendre le dessus.
9. Une fois votre transformation terminée, vous devriez recouvrer votre aisance. Nous vous recommandons vivement de ramasser votre baguette pour la mettre en lieu sûr, dans un endroit où vous pourrez la retrouver facilement en reprenant forme humaine.
10. Pour ce faire, formez une image mentale aussi précise que possible de votre corps humain. Cela devrait suffire à déclencher la transformation, mais ne paniquez pas si celle-ci n'intervient pas immédiatement. Avec le temps, vous parviendrez à passer de votre forme humaine à votre forme animale à volonté, et ce, en visualisant simplement la créature en question. Les Animagi les plus aguerris peuvent se transformer sans l'aide de leur baguette magique.

Ce document peut être retrouvé, recopié, par Jily dans le laboratoire du placard de Travers. La page du livre comporte d'ailleurs de nombreuses taches d'encre récentes.

### Samedi 23 août - Des invités impromptus

Voici les événements qui se passent, indépendamment des intrigues décrites précédemment. Celles-ci sont tout de même placées afin de vous faire des repères mais n'oubliez pas qu'entre les passifs et actions individuelles des joueuses et votre appréciation du rythme de la partie, tout peut bouger.

Ce matin-là, Allen Abbot réunit les Elfes de maison dans la salle à manger. Il leur demande de bien vouloir se mettre à l'œuvre pour accueillir dignement l'envoyé du Ministère de la Magie. Il se livrera à une inspection des lieux en fin de journée car tout doit être « aussi carré que possible, et si les ronds font des leurs, eh bien tant pis ! ». Il faut notamment en finir avec les Doxys de la première chambre des invités où sera hébergé l'émissaire pour la nuit.

Pendant le discours, quelqu'un d'attentif notera que Molok et Lokom ont disparu (INTELLIGENCE /8).

### Un lointain cousin

Dans la matinée, Allen Abbot reçoit la visite de son cousin, Ifanus Rhis. Ce dernier est un sorcier médiocre aussi bien lorsqu'il s'agit de magie que de vivacité d'esprit. Son mépris pour les Elfes de maison est palpable, notamment tous ceux que son cousin recueille. Toutefois, il est ici car dans un échange de nouvelles avec son cousin ces derniers temps, il l'a senti enclin à la mélancolie. Ifanus Rhis entretient donc une relation de long terme avec Allen, surtout depuis qu'ils ont fait la guerre ensemble au début du XXème siècle aux côtés de Theseus Scamander.

Ifanus est accompagné par ses trois Elfes de maison :

- Belledur (10 PV) : une jolie plante, mais vénéneuse, test de Volonté /12 pour éviter de succomber à ses charmes ;
- Visdur (13 PV) : pas finaud, mais un cogneur d'exception
- Tordur (8 PV) : un vrai vicelard, spécialisé dans les coups fourrés

Ce n'est pas leur première visite, mais cette fois-ci, les Elfes de maison d'Ifanus Rhis faussent compagnie à leur maître sitôt que Mr Abbot lui sert un thé dans sa salle de dessin. Ils s'éparpillent pour fouiller la maison. Belledur et Visdur se chargent de fouiller la bibliothèque, tandis que Tordur fait le guet devant la porte.

Ils sont à la recherche d'un testament d'Allen Abbot (mais celui-ci n'en a pas rédigé), à la demande de leur maître. Belledur passe un accord avec Bodrom, à qui elle promet « la chaussette de Dobby ». De son côté, Ifanus Rhis annonce qu'il a pris une chambre à *La Première Chope*.

### Les Doxys

Les fées mordeuses attaquent ceux qui ne sont pas couverts. Compter un PV de dégât par morsure sur les Elfes de maison tant qu'ils ne sont pas maîtrisés.

Le doxycide nécessaire pour détruire les œufs de Doxys a été subtilisé par Lokom et Molok. On peut s'en rendre compte en fouillant le coffre de ménage de Flim. Les deux Elfes veulent s'en servir pour le faire avaler à un Moke. En effet, Jokar leur a dit que d'après un Elfe libre croisé à la *Première Chope*, cela les faisait gonfler. Si l'expérience est concluante, elles vont pouvoir se faire la montgolfière dont ils ont toujours rêvé. Les deux jumelles sont fascinées par les engins volants qu'elles ont aperçus sur les tableaux de Mr Abbot. Elles ont déjà fabriqué un genre de panier ils se le sont fabriqué avec des outils volés dans l'atelier (marteau, clous) et elles le cachent dans la cabane de quidditch aux abords du terrain.

Pendant le discours de Mr Abbot, les jumelles en ont profité pour subtiliser un Moke dans l'enclos et se rendent au terrain pour leur... expérience !

### Un voyageur en déroute

Dans l'après-midi, Torette Figg, la petite fille d'Arabella Figg se présente aux portes du manoir sur un balai tout cassé. Elle atterrit dans la Mosedale au milieu d'un groupe de Tizzie Whizies furieux. Il faut aller la secourir. Selon ce qu'il se passe elle est mordue (présence des PJs ou non) et elle est fascinée par ces créatures qu'elle n'a jamais vues. Torette est pour le moins secouée et Mr Abbot lui propose un petit remontant sous la forme d'un whisky pur-feu. Si elle a été mordue, elle le vomit aussitôt.

Quand on l'interroge sur son voyage, Torette raconte qu'elle se rend dans les Hébrides pour étudier les dragons.



Le dimanche matin, Torette lâche qu'elle a plutôt mal dormi car le placard fait du bruit. En l'ouvrant pourtant, elle assure qu'il avait l'air parfaitement normal. Elle affirme qu'elle a notamment été dérangée par Jily, une Elfe de maison, mais que celle-ci a fait de demi-tour en voyant la chambre occupée (en réalité, elle est revenue un peu plus discrètement). Mais il ne faudrait pas la punir, Torette se targue d'être « une sorcière moderne ». Si les PJ tentent d'ouvrir le placard, ils ne découvrent rien de prime abord (il faut un As pour lancer le sortilège qui permet de déceler l'enchantement lancé par Travers donc rien d'impossible, mais les chances sont minces).

Torette reprend la route au petit matin, non sans s'étonner de ne pas recroiser Mr Abbot.

### Le chef-d'œuvre du Poltergeist

Ginto a décidé que ce samedi, précisément, serait un grand jour. Enfin il dit ça presque tous les jours. En l'occurrence, dès le matin, il suspend le piano et son siège dans les airs et s'y installe en chantant « Ça gratte à la cave ! » (libre à vous d'inventer une mélodie). Chaque note jouée agit comme un aimant : les personnes présentes dans la pièce doivent réussir un test de Force pour ne pas s'envoler. Si tous les êtres vivants résistent, un objet au choix rejoint le « chef d'œuvre ».

Allen Abbot, conscient qu'il faut maîtriser le Poltergeist avant l'arrivée de l'émissaire du CRADE, essaie de le soumettre à sa volonté mais Ginto décide alors de « rendre les objets » en les jetant sur lui. Dans la bagarre, Allen Abbot se fait mal et réveille sa vieille blessure de guerre à la jambe. Il va se coucher ce soir-là après une bonne soupe (avec Torette Figg si vous décidez de jouer le précédent événement).

### Crépuscule d'un mage-venturier

Allen Abbot meurt dans la nuit du 23 au 24 août, après avoir pris son habituel whisky pur-feu dans la « salle de dessin ». Il demande à Kolkoky de l'aider à se déshabiller à cause de sa blessure (ou un autre PJ, il est important que ce soit un d'entre eux si Kolkoky n'est pas incarné), puis se met au lit. Si Kolkoky semble inquiet, il se fait rassurant et prend tout avec humour annonçant « qu'il ne va quand même pas mourir cette nuit ». La journée lui a toutefois rappelé combien il aimait l'action et l'aventure et il se sent prêt pour une dernière escapade. Il se demande ce que deviennent ses amis de la tribu des Witrigoms en Asie. Il aimerait bien retourner les voir et monter sur les hautes pentes du Kanchenjunga à la recherche des phénix qu'ils protègent. Et peut-être pourrait-il les aider dans leur lutte contre les Occamys. Ce serait une belle cause à défendre !

Il évoque au détour d'une phrase sa fille, Augura, qui l'aurait probablement grondée si elle avait encore été de ce monde. Des PJs qui se baladent la nuit peuvent noter la lumière de sa chandelle qui n'est pas éteinte encore jusque tard dans la nuit.

### Les Travers de Travers – 1<sup>ère</sup> partie

Voici une indication de ce qui peut se passer le premier jour.

Faites intervenir Bodrom qui précise que les Mandragores ont encore été dépouillées dans la nuit. L'enquête les amènera à trouver une feuille sur la couche de Jily et peut-être l'interroger. Celle-ci est étrange. Quelqu'un qui a fait la guerre peut reconnaître les effets de l'Impero (Intelligence/8).

Jily surprend Kratcha avec Kratchy à leur première interaction le samedi (cf *La fille de Kratchy*=-). Elle est dans la forêt pour récupérer la fiole qui permettra à Travers de devenir Animagus. Elle est sous Impero ce qui l'empêche d'utiliser sa volonté propre. Et malheureusement, elle vendra cette information à Travers. Considérez qu'il faut que les éventuels Elfes sur place réussissent un test de Chance pour la surprendre.

### La Première Chope

Si les PJs se rendent à l'auberge pour obtenir des informations, il se passe deux choses : moyennant un test de Dextérité, ils peuvent entendre Ifanus Rhis dans sa chambre qui s'en prend à ses Elfes de maison qui n'ont pas trouvé le testament. Qu'à cela ne tienne, ils y retourneront dès le lendemain et cette fois, ils ont intérêt à mettre la main dessus quitte à fouiller toutes les pièces !

D'autre part, ils peuvent tenter un concours de boisson avec les Elfes de maison, dans le but de les mettre hors d'état de nuire. C'est la seule provocation à laquelle répondront les Elfes car ils ont ordre de « ne pas en venir aux mains » avec les Elfes de Crummock Hall. Les Elfes se mettent alors à boire le plus de Bièraubeurre possible, à trois contre trois. Celui qui rate son test de Force s'écroule. Si les trois Elfes de Crummock Hall réussissent chacun leurs tests, ils l'emportent.

## Dimanche 24 août – Après moi le chaos

### Feu Mr Abbot

Allen Abbot est découvert mort (mais son fantôme subsiste, avec une première apparition vers midi car il n'a pas encore vécu de dernière aventure d'importance... en réalité c'est sa fille qui le retient). Au besoin, vous pouvez faire assister un Elfe au rendu de son dernier souffle dans les premières lueurs du jour. Dans ce cas, cet Elfe découvrira l'existence d'un troupeau de Sombral dans la forêt.

Dans la main droite de Mr Abbot se trouve un parchemin. Autour du lit, on trouve des brouillons de testaments divers et variés. Certains sont raturés, d'autres changent simplement un mot.

Si le fantôme d'Allen Abbot est interrogé, il ne se souvient plus s'il a rédigé une version définitive. Les dernières heures avant son trépas sont assez floues. Il souligne qu'il comprend toutes les ratures, après tout, même un testament se doit d'avoir du style ! Si les PJs s'inquiètent de savoir ce que va devenir Crummock Hall sans Allen Abbot, celui-ci répond, énigmatique : « Mais enfin, Crummock Hall, c'est vous, et ça l'est depuis déjà bien des années ».

En rassemblant toutes les mentions, impossible de savoir qui est désigné comme héritier du domaine. Une chose est sûre : le nom d'Ifanus Rhis n'est mentionné que pour lui léguer l'intégralité du service à thé d'Allen Abbot (95 tasses et moitié moins de théières, de objets auxquels Kolkoky est profondément attaché car c'est sa mère qui les a peintes).

Le parchemin dans la main d'Allen Abbot mentionne « *Mes chers* » suivis des noms des PJs (Gimkey, Kratchy, Retch, Kolkoky, La Bricole, Flim et Bilm) mais guère plus. Un autre mot est commencé qui est la description d'un paysage indien. En le mettant en relation, il est facile d'identifier le décor : c'est un des tableaux de la salle de dessin. Le portrait de Mr Abbot dans le décor en Inde permet de

l'interroger. Ce portrait sait où est caché le testament original de Mr Abbot (dans la garniture du Troll de Kolkoky) mais ne le révélera pas sans se faire prier. Il s'agit d'un dernier tour de passe-passe du fantasque propriétaire des lieux. Son fantôme se délectera d'ailleurs de la chasse au testament des PJs (il les mettra sur cette piste en affirmant des choses comme « oh mon testament, il ne faut pas qu'il tombe entre de mauvaises mains ! » au besoin).

Le testament lègue Crummock Hall aux Elfes qui sont affranchis par la même occasion. En effet, le parchemin est enroulé dans de vieux vêtements de Mr Abbot (en fonction de la partie, vous pouvez personnaliser la relation de Mr Abbot avec les Elfes à cet endroit). Faites intervenir la découverte du testament de préférence plutôt vers la fin du dimanche, dans un climax incluant Travers donc avant ou après l'avoir vaincu.

*NB : à partir de l'instant où Allen Abbot meurt, les Elfes sont libres, ils ne peuvent donc plus recevoir d'ordres de personne. C'est donc à vous de voir comment mettre en scène ce changement. Ils sont également les légataires de Crummock Hall, comme le stipule le testament caché.*

### À propos de Vekey

Ce dernier trouve les faits et gestes des PJs suspects et les observe. S'il apprend la mort de Mr Abbot, il se dirige tout droit vers la cheminée pour prévenir le Ministère. Il se fait repérer par un PJ alors qu'il lance de la poudre dans la cheminée, si ceux-ci ne l'ont pas repéré avant le samedi comme le dimanche (test de Chance/10).

### L'émissaire du C.R.A.D.E. (Comité de Recensement des Afflictions Domestiques des Elfes)

Un sorcier transplane à l'entrée du domaine et Jokar averti les Elfes de son arrivée par Ce dernier est Amos Digorry qui a repris du service pour oublier la mort de son fils lors du tournoi des Trois Sorciers quinze ans plus tôt. Le destin d'Augura Abbot l'a beaucoup touché et il est content de faire la visite.

Il pose trois questions à chaque Elfe qui répond (PJ) par message caché :

- Est-ce que Mr Abbot vous traite bien ?
- Est-ce que vous avez mal quelque part ?
- Comment décririez-vous en une phrase votre maître ?

Le dortoir impressionne Amos Diggory ainsi que toute l'organisation. Il demande toutefois où est le propriétaire des lieux car personne ne semble l'accueillir. Laissez vos PJs gérer la situation pour se débarrasser au plus vite de ce gêneur.

### Le retour de Mr Rhis

Grâce au marché passé entre Bodrom et Belledur, Ifanus Rhis est mis a courant de la mort de son cousin et débarque donc pour prendre ce qui lui revient de droit, du moins d'après lui. Voyez comment réagissent les PJs lorsqu'il débarque (ce peut être en même temps qu'Amos Digorry pour augmenter au maximum la confusion), mais il s'attend à ce que les Elfes lui obéissent, ce qui n'est évidemment pas le cas.

### Les travers de Travers – 2<sup>ème</sup> partie

*Une fois de plus, cette partie dépend autant des joueurs que du rythme de la partie.*

Travers sort de sa cachette sous la forme d'un Moke au petit matin une fois Torette Figg partie. Certains peuvent le repérer dans la maison (Chance/8). Il part ensuite se cacher dans la forêt interdite. Vous pouvez décider qu'il tombe par malheur sur Lokom et Molok mais cela mettra leur vie en danger car il reprend alors forme humaine et les tue, sans autre forme de procès.

Il met également fin aux jours de Jily qu'il attire dans la forêt interdite. Travers attend que les Elfes soient laissés seuls à disposition pour entrer dans la maison et les torturer à coups d'*Endoloris* afin de savoir où est Augura Abbot. Selon comment se déroule l'action contre lui et si les PJs ont déjà découvert le secret de Kratcha et Kratchy ou non, tout peut changer, mais c'est l'occasion de révéler qu'Augura est vivante.

En cas d'affrontement direct, Travers dispose de 32 points de vie et ne se rend pas, obnubilé par la destruction de la famille Abbot. Il est toutefois possible de l'assommer ou de le ligoter.

### Epilogue

La fin de ces deux journées bien chargées dépend entièrement de la manière dont les joueurs mènent la partie. Voici toutefois une suggestion de scène de fin pour faire pleurer dans les chaumières avec une bonne émotion :

Alors que le soleil disparaît au bout de la vallée, deux silhouettes transplanent à l'entrée du domaine. Une grande, et une petite. La première, élancée, sèche, mais au regard bienveillant, est celle d'une sorcière. Minerva McGonagall (directrice de Poudlard) est accompagnée par le responsable des Elfes de Maison du Collège de Magie et de Sorcellerie, Kreattur. Tous deux viennent chercher Kratcha ou Augura selon le nom qu'elle préfère. Ils peuvent proposer à Kratchy de venir travailler aux cuisines, pour peu qu'il se manifeste.

Selon les événements et selon si le Ministère de la Magie a été averti (peut-être par l'entremise d'Amos Diggory) ou bien qu'ils ont remis Travers aux autorités, ils peuvent être accompagnés par Hermione Granger, du CRADE. Les Elfes se voient remettre le prestigieux insigne de l'Ordre de la Chaussette (ainsi nommé en hommage à Dobby), qui récompense les Elfes les plus honorables, courageux et héroïques qui soient.



### Crédits

Ce scénario est basé sur l'univers imaginé par J.K. Rowling, et n'est pas pour autant libre de droits. Libre à vous cependant d'y créer votre fanfiction à partir des éléments ici (et d'en ajouter d'autres que vous aimez issus ou non des livres, films et jeux autour de *Harry Potter*).

Les illustrations et photographies sont toutes réalisées par mes soins et ceux de ma compagne, merci donc de bien vouloir respecter cette mise à disposition libre et gratuite.