Hogwarts Storie

Aria, Les lames du Cardinal et Oreste sont des jeux édités par ELDER CRAFT

Scénario pour Aria créé par Fenris
Dernière modif. par Fenris le 8/6/2024 | Etat d'avancement : Prêt !

Hogwarts Storie

Synopsis :

Cette année est particulière, en effet cette année une poignée d'élève va être sélectionné pour participer à un voyage scolaire à Durmstrang où est organisé cette année le tournoi des trois sorciers.

Cette année se veut spéciale puisque cette année le tournoi se fait en équipe de 4. Les 12 participants devront réussir 3 épreuves extrêmement dangereuse pour espérer remporter le tournoi et avoir une gloire éternel.

Introduction :

Alors que les vacances ne sont pas terminée chaque joueurs à reçu une carte expliquant que leurs vacances vont être raccourcie et qu'ils doivent se présenter 1 semaine en avance par rapport à la date prévue.

En arrivant sur place, voilà se qu'ils découvrent :

Un gigantesque carrosse noir et dorée trône au milieu de la grande cours.
Devant eux le directeur de l'école les attends entouré des professeurs. Ils ne sont qu'une poignée d'élèves, une vingtaine tout au plus.
Ayant des âges divers.
Le directeur Phineas Nigellus Black les attends les bras croisées, avec un air sévère. Il s'adresse alors à vous d'une voix hésitante
"Chères élèves,
Vous avez été sélectionné pour divers raison à partir pour un voyage... (il marque une pause)
Vous êtes tous plus ou moins prêt mais vous devez être à la hauteur car nous partons pour... (cherche le nom de l'école)
Nous partons pour le tournoi des Trois Sorciers !
Je laisse donc la direction de l'école à Mme Weasley,
Bon en route, ne trainons pas"

Le voyage est mouvementé mais après de longue heures de voyage, ils arrivent enfin.

Comment les joueurs s'occupent d'ils pendant ce voyage ?

Arriver à Durmstrang

Vous arrivez devant un magnifique château bien que plus petit que Poudlard, construit à même les flanc d'une montagne. Si le château ne mesure que quatre étages, celui-ci c'est étendu avec divers bâtiments jusqu'à constituer une petite ville. Un vaste parc beaucoup plus grand que celui de Poudlard se trouve en contre bas du château. Constitué de lacs et de montagnes, un immense navire d'apparence spectral est amarré au plus grand des lacs se situant derrière l'école.
Des élèves virevolte à toute vitesse sur leur balais au dessus des lacs et des forêts.
Les larges portes de l'école s'ouvrent, vous laissant pénétrer en ses murs froid et sombre.

Les aventuriers sont mené à une grande salle pour prendre place au buffet de bien venu. Composé

principalement de poisson frit, de pommes de terres, divers légumes et de la viande de gibier fraichement chassé.

Le ministre de la magie annonce le début de la coupe est que les personnes pourront déposer leurs nom dans la coupe de feu pendant une semaine après quoi le tirage au sort aura lieu.

Durmstrang :

L'école utilise le même système de maison que Poudlard, elles sont au nombre de deux

- **La maison Fenrir** représenté par un loup géant, Cette maison fondée par Nérida est reconnue pour accueillir les étudiants dont la mentalité sur l'ascendance magique est basée sur une entente entre sorciers et moldus, mais sans véritable mélange interraciaux. On dénote alors l'idée suivante : les sorciers peuvent côtoyer les moldus, mais préféreront le monde magique et ses avantages. Ils seront plus intéressés à l'idée de rester dans leur univers sorcier que d'avoir à vivre les désavantages d'être un être dépourvu de pouvoirs magiques.
- **La maison Jörmungandr** représenté par un serpent géant, cette maison fondée par Nérida est reconnue, depuis des siècles, pour accueillir les étudiants dont la mentalité sur l'ascendance magique est basée sur le mépris des non-magiques. Cette maison controversée ne fait pas l'unanimité au sein de l'établissement. Au fil des siècles, elle a accueillie nombre de sorciers aux opinions discutables, et semble toujours abriter des réflexions serrées sur la cohabitation entre magique et non-magique. En quelque sorte, l'idée ici est que les sorciers sont largement supérieurs aux moldus, et qu'ils méritent donc une place de choix dans la structure de la société.

L'école n'accepte pas les sorciers née moldus.

Les étudiants de Poudlard loge au sein d'une petite maison ressemblant à chalet de l'extérieur mais étant un véritable petit hôtel à l'intérieur.

La maison secrète Hel

Il existe une maison secrète, elle se nomme Hel. Créer par le deuxième directeur de Durmstrang Harfang Munter. Détestant les moldus, il interdit l'accès à l'école aux née-moldus mais ne pus empecher l'accès aux sang-mêlé. Il créa alors une troisième maison en secret.

Cette maison avait d'abord comme but de réunir les élèves les radicaux pour harceler les sang-mêlé. Leurs but initial était de chasser les sang-mêlé de l'école. Au fur et à mesure des années, la maison va évoluer devenant toujours plus violente.

Une salle secrète va leur être donné, ce nommant **le grand hall**. C'est dans se lieux qu'ils vont commencer à kidnapper des sang-mêlé pour leurs infliger les pires sévices pendant des heures voir des jours.

Ils vont alors promettre aux sang-mêlé que si ils rejoignent la maison, leurs sévices s'arrêteront voir protéger

mais aux termes de plusieurs conditions.

Tout d'abord toujours servir les sans purs, se faire marquer au fer rouge et passer un serment inviolable, leurs demandant de torturer voir de tuer un moldu, née moldus ou un sang-mêlé. Dans les cas extrêmes, ils est demandé qu'ils tuent leurs parents moldus.

De cette façon, ils considèrent qu'ils se sont débarrassés de leurs part moldu.

Ils leurs font un véritable lavage de cerveau, pour les pousser à haïr les moldus et à se sentir supérieur aux autres sang-mêlé.

Ida Sundberg : Elle fait partie de cette maison, elle est même la préfète de cette maison. Ayant obtenu cette place après divers manipulations, elle a fait ses preuves après avoir tué son père moldu et sa mère qu'elle considérait comme une traître à son sang. Elle possède le médaillon de la maison qui ouvre la porte du Grand Hall

Elle a également mis au points un rituels avec différentes runes et incantations capable d'extraire la magie du corps d'une personne et à se l'approprier en le stockant dans le collier.

Le processus est extrêmement douloureux pour celui qui se fait extraire la magie et mène vers une mort certaine.

Le collier Hel

Ce collier à été forger par des gobelins, capable de stocker de l'énergie magique. Il luit d'une étrange lueur rouge. Servant également à ouvrir les portes de salle de la **Maison Hel**

Sur le médaillon est gravé le symbole de la maison, celui du visage de Hel, une femme superbe ayant la moitié du corps en vie et l'autre en décomposition.

Les cours :

La spécialité de l'école sont les enseignement de duels et les différentes magies de combat. Il n'est pas rare que l'école organise des tournoi de duel pendant les cours.

Cependant toute les matières enseignée à Poudlard le sont ici aussi.

Les cours permettent de gagner des points d'expérience.

Les cours sont représentés par des mini jeux, quizz et autres jeux.

Le tournoi des Trois Sorciers

Il est composé de 3 épreuves successives prenant place tout au long de l'année.

La première tache

La première tache consiste à récupérer une stèle sur laquelle est gravé des runes. La stèle est protégé par 3 golems 1 de glace, 1 de feu et 1 de pierre.

L'arène est grande, circulaire, elle est constitué d'une forêt, d'un lac en son centre et d'une île elle même au centre de l'île.

La stèle se trouve sur cette île.

Le golem de pierre se trouve dans la forêt, le golem de glace se trouve dans l'eau, et enfin le golem de feu se trouve sur l'île.

Les gradin entourent cette arène.

L'objet est essentiel pour la réussir la deuxième taches.

Le golem de glace : 20 PV Armure 2, Observation 12
Ses attaques :
- Frappe avec ses poings et ses pieds ; Attaque : 15; Dégâts : 4
-Souffle de glace; Attaque 12; Dégats : 2 + gel
Il débute au milieu du lac, lançant des bloc de glace dans la forêt dès qu'il voit les sorciers arriver.
Faiblesses : Feu et explosion dégâts x2

Le golem de pierre : 30 PV; Armure :5 Observation 10
Ses attaques :
Epée longue : Attaque 12 Dégâts : 6
Charge : Attaque 10 Dégats : 2 + projection
Lancer de rocher : Attaque 8; Dégâts : 5
Faiblesses : Explosion dégâts x2

Le golem de feu ; PV : 15 Armure : 0;Observation 15
Ses attaques :
Pieds et poing : attaque 14; dégâts : 4+brulure
Souffle de feu : attaque 12; dégâts : 5+brulure
Eau et glace dégâts x2

Le message de la stèle ne se révèle qu'à la lumière de lune.

> Fuyant la lumière, Elles se terrent,
> Cherchant leurs prochaines proies,
> Elles vous voient,
> Par le maitre de la forêt, nous sommes protégés
> Pendant une heure vous devrez chercher
> Ce qui vous a été arraché

La deuxième tache

C'est une épreuve de rapidité et intelligence.

Des personnes importantes aux élèves ont été enlevé.
Ils sont au main d'un leshen, un esprit de la forêt capable de contrôler les animaux de la forêt.

Il est capable de créer des ronces extrêmement coupante. Capable de se transformer en une nuée de corbeau, il peut se déplacer très rapidement.
Mais les créatures les plus redouté sont les acromentules qui rodent dans la forêt. Elles ont faim de chairs fraiches et de jeunes élèves feront très bien l'affaire pour la colonie.

La zone est constitué d'une forêt dense, une grotte profonde mène jusqu'à une petite forêt beaucoup plus petite.

C'est dans cette caverne sombre que ce trouve les amis des sorciers et également le nid d'arachnide.

Premièrement, les sorciers doivent se rendre et repérer l'entrée de la grotte le plus rapidement possible.

Indices pour trouver l'entrée de la grotte

- C'est de là que sorte les araignées, les loups et les ours
- Il y a des totems dans la forêt, Ils sont nombres de 3 et permettent de trianguler l'entrée de la grotte
- Les corbeaux tourne autour de la grotte

L'intérieur de grotte

La grotte commence par une longue descente **glissante**, elle débouche sur un chemin extrêmement aérien. En effet il longe un gouffre circulaire de plusieurs dizaines de mètres de haute et de 50 mètres de diamètre.

Les araignées vont et viennent le long des murs attendant une victime, leurs recouvrant les murs de la grotte, les toucher signifie se faire repérer par les arachnides.

Ce chemin arrive en bas du gouffre directement dans un lac.

Les sorciers peuvent sauter directement dans l'eau sans se faire mal.

Il va falloir nager plusieurs mètres sous l'eau, la roche dans un passage étroit pour atteindre la dernière la ou les prisonniers sont détenus par le Leshen.

Ils ne peuvent sauver qu'un seul prisonniers sans énerver le Leshen.

Le Leshen est agressif envers les sorciers jusqu'à ce qu'ils arrivent à la dernière salle.

Ils peuvent ensuite remonter par un chemin caché jusqu'à la surface.

Les acromentules : PV : 10 armure 1
Attaque : 14 Défense : 10
Attaque : crocs empoisonné 1d4 + empoisonnement
Toile : immobilisation

Acromentule reine : PV 20 armure 5
Attaque 15 defense 12
Crocs empoisonnée : 1d8+empoisonnement
Toile : immobilisation

La Troisième Tache

La troisième tâche est une épreuve orientation et de combat.

En effet le but est de trouver la coupe qui se situe dans un labyrinthe. Dans ce labyrinthe tout les coups sont permis, les élèves ont le droit d'attaquer les autres équipes. Une cocatrix garde ce labyrinthe capable de volée, cette créature est un adversaire très dangereux.

Ils faut qu'ils atteignent le centre du labyrinthe pour trouver un mausolée. Le mausolée permet aux autres élèves et aux directeurs de voir la fin de l'épreuve en pouvant se placer dans des gradins en hauteur

La subtilité de cette épreuve est sa finalité, la coupe est dans un mausolée, trônant sur un piédestal au centre de celui-ci.

Une barrière empêche quiconque de se saisir du trophée, sur le piédestal est gravé en toute lettre.

> *"Il ne peut n'y avoir qu'un seul vainqueur"*

La barrière autour de la coupe ne se déverrouille seulement s'il n'y a qu'une seule personne en vie dans le mausolée.

Jeu du labyrinthe

Pour savoir si les élèves arrivent à se diriger dans le labyrinthe, ils vont faire se diriger directement sur une feuille de papier toujours en tour par tour.

Le bal de Noël

Le bal de Noël est un évènement important du tournoi des Trois Sorciers. En effet, il permet de réunir les élèves, de créer des liens avec les autres sorciers. Il se passe entre la première et la deuxième épreuve

Mais il faut aussi trouver un partenaire de danse, ainsi que pour les sorciers participants aux épreuves d'ouvrir le bal.

Il faudra donc faire preuve de finesse afin de ne pas faire impairs durant les festivités

Il permettra aussi d'en apprendre plus sur Durmstrang.

La disparition

L'évènement survient entre la sélection des élèves à la compétition et la première épreuve

Alors que les élèves sortent de leurs chambres respective, l'élève de **Serdaigle** passe devant une chambre. Celle-ci est vide, hormis les même meuble qui sont présent dans les autres chambres. Un cadre avec une photo de deux élèves de Poudlard trône sur le meuble. Si les deux personnes sont connus par certains élèves, elle laisse un sentiment étrange car la photo est mal cadré.

Mais personne ne sait qui était là d'ailleurs, pour la plupart des personnes cette chambre à toujours été vide.

Les élèves sont sous le sortilège Oubliettes. un garçon à belle et bien été enlevé. Il a été enlevé la maison secrète de Hel car c'était un née moldu.

L'attaque

Alors que les étudiant sont en train de finir de manger, un cri se fait entendre. En arrivant sur place, une Serpentard s'attèle à prodiguer des soins d'urgence à un élève de Gryffondor.

Ce dernier gît inerte dans une mare de sang au milieu du couloir. Des traces d'explosions, de suie et des traces d'impact ont marqué les murs du couloir où ils se trouvent.

La Serpentard explique qu'elle la trouver comme ça en voulant aller au toilette. Elle n'a vu personne d'autres.

Le couloir est un cul de sac particulièrement long menant au bout aux toilettes des femmes et des hommes ainsi qu'aux locaux des elfes de maison.

La Serpentard affirme qu'elle la vu cette personne quelques minutes plus tôt en parfaite santé

La jeune femme est en réalité la petite amie du Gryffondor, ils s'étaient donné rendez-vous en secret pour ce voir. En effet le Gryffondor étant un née -moldu et elle une pure sang, c'est mal vu qu'ils sortent ensemble.

Le jeune homme aurait révélé quelques jours plus tôt qu'il est été née-moldus à des élèves de Durmstrang

Le chat disparu

Un élève de Durmstrang à perdu son chat. Il pleure à la sortie du réfectoire, appelant en vain son animal de compagnie.

Il s'appelle Peter Hallström, c'est un première année.

Petit, les cheveux sombre, timide. Il a de nombreux bleu sur le corps. Il s’appelle Yuri, il est âgée de 12ans et c'est un sang mêlée.
Il est maltraité par les élèves de la maison Hel.

Si les sorciers viennent le voir, il leurs dit que des grands l'on enfermé dans un placard et quand il a réussi à sortir son chat n'était plus là.

Il promet une 1 galion d'or à qui le récupérait.

Le chat à été attrapé par les assaillants mais non sans se défendre, blessant l'un attaquant. Des traces de sang vont jusqu'à un couloir reculé du château avant de disparaitre. Le chat est caché derrière une armure, blessé. Il a réussi à échapper à ses joaillers.

Si les élève ramène le chat, le jeune sorciers leurs révèle l'existence de la maison secrète et de leurs agissement.

Une alliance bénéfique

Les sorciers reçoivent une lettre dans leurs pendant les cours. Leurs donnant rendez-vous dans le parc du château. La lettre n'est pas signé. En chemin, ils croisent l'équipe de Durmstrang, qui leurs demandent se qu'ils font là. S'ils ne connaissent pas les origines de Adonis, ils leurs proposent un pacte de non-agression pour la prochaine et de faire front fasse à Beau-batons et lutter contre les sangs de bourbes.

Ils leurs proposent d'apprendre le sortilège bombarda qu'ils connaissent très bien.

En réalité, c'est Beau bâton qu'ils leurs ont envoyé cette lettre.

Le culte du sang

La maison de Hell, dirigé par Ida à besoin d'un élève de sang moldu pour son rituel. Elle recherche donc tout les née moldus possible. L'objectif pour elle est de "stocker" leurs pouvoirs dans son médaillon pour les utiliser durant la dernière épreuve. Elle sait déjà qu'il n'y aura qu'un vainqueur.
Pawel est jaloux de se pouvoir et va chercher à lui prendre. Après un violent combat, celle-ci finit par le vaincre, elle va alors utiliser son rituel pour lui voler son pouvoir.
Elle va alors asseoir sa domination et si elle réfrénait son pouvoir, elle n'hésite plus à l'utiliser même sur les sang purs.
Elle va chercher à faire accuser d'autres personnes.
Elle et ses adeptes commencent à prendre de plus en plus de risques pour accroitre leurs pouvoirs.

Une série de disparition commence à émerger. Les sang mêlée commence à se sentir en danger lorsqu'ils sortent en ville.

Le directeur Black conseille lors d'une réunion aux élèves de toujours voyager en groupe et surtout de pas vagabonder dans la ville. Leur amie va venir leurs parler car elle se sent très en danger. Elle leurs demande d'être protéger, elle refuse d'aller en cours.

Une relation amoureuse compliqué

Thorn aimerait passer du temps avec Thorn, il est vraiment amoureux d'elle et il n'hésite pas à les aider. Il lui demande de ne pas participer à la dernière épreuve car il craint pour sa vie. Il lui dit que Ida à complètement prit le contrôle de son groupe. Il ne peut la voir que en cachette.

Si Ange n'a pas souhaité continué la relation, alors il l'a protègera en secret.

Une gloire envahissante

Adonis est devenue une véritable star, admiré par la plupart des élèves peu importe leurs écoles. Ils reçoie des messages de fan par dizaines.

Il se fait arrêter par ses fan dans les couloirs pour des photos ou des autographes. Le journaliste à également participé a cette notoriété, hésitant pas à embellir ses actions. Lors d'une interview il lui demande ce que font ses parents dans la vie et si ils sont fièrent de leur fils.

Ami pour la vie

Les Elus de Durmstrang

Nom : **Thorn Bjorn** /Age :17ans /Genre : Homme /Sang : Purs /PV :10 /Cœur :12 /Corps :15 /Esprit :15 /Magie : 16

Lancer sort :15 /Troisième œil :14 /Conn. Magique :15 /Perception :13 /Discrétion : 13

Psychologie :13 / Mentir/convaincre : 13/Intimider : 13/Séduire :13 /Esquiver : 15

Sorts :

Storie : Les cheveux noirs coupé court, rasé de près, grand et musclé. D'apparence rustre, son intelligence et sa perspicacité son aussi développé que sa musculature. Il parle peu mais écoute absolument tout.

Il est le meilleur de son école, excellent dans la plupart des matières, c'est un duelliste et un alchimiste hors pairs. Il inquiète autant qu'il fascine.

Nom : **Emilia Kowal** Age : 13ans Genre : Femme Sang : Purs PV :7/ Cœur :8 Corps :13 Esprit :8 Magie : 13

Lancer sort :13 /Troisième œil :10 /Conn. Magique :10 /Perception :10 /Discrétion : 10

Psychologie :10 / Mentir/convaincre :8 /Intimider :10 /Séduire :10 /Esquiver : 10

Sorts : 3ème année max

Storie : Les cheveux roux en tresse viking, c'est une très jeune élève, brillante de par sa persévérance. C'est une véritable acrobate sur un balais, capable des cascades les plus folles, elle est la meilleurs attrapeuse de son équipe.

Elle descend d'une famille très respecté chez les sorciers du Nord. Elle n'a pas de mal à discuté avec les gens. De la maison Fenrir, elle n'a aucun problème avec les moldus ou les nées-moldus.

Nom : **Pawel Paulourez** Age :17ans Genre :Homme Sang :Pur PV :8 /Cœur : 12/Corps :11 /Esprit :15 /Magie : 13

Lancer sort : 12/Troisième œil :12 /Conn. Magique :14 /Perception :11 /Discrétion : 11

Psychologie :11 / Mentir/convaincre :13 /Intimider :11 /Séduire :11 /Esquiver : 13

Sorts : 6année max 15 sorts

Storie : Cheveux mi-long blond, grand et filiforme. Son regard noir et son expression facial effraie les plus

impressionnables.

Vicieux et sadique, il voue une haine envers les nées moldus et les sang mêlées. Doué en sortilège, il est très doué en maléfice et en magie noire.

Nom :**Ida Sundberg** Age :16 ans Genre :Femme Sang :Sang mêlée **PV** :8 **Cœur** :13 **Corps** :14 **Esprit** :13 **Magie** : 17

Lancer sort : 15/Troisième œil :15 /Conn. Magique :15 /Perception :13 /Discrétion : 13

Psychologie :13 / Mentir/convaincre :13 /Intimider :13 /Séduire :15 /Esquiver : 13

Sorts :5ème année

Storie : Blonde, les cheveux réuni en une longue tresse sur le dessus, la peau claire et les yeux vert. Elle est extrêmement belle en partie du à sa mère qui est une Vélane. Son regard perçant ne laisse personne indifférent.

Doué avec les animaux et les potions, elle est une très bonne duelliste et également une combattante émérite.

Plutôt en retrait, elle manipule souvent les gens dans l'ombre tels une araignée. Vouée une haine envers les moldus, elle est la chef de la maison maison secrète Hel.

Possédant un collier avec médaillon représentant un motif étrange, ce dernier lui permet d'aspirer la magie d'une personne et de s'en approprier la puissance après un rituel extrêmement douloureux.

Les Elus de Beaux Bâton

Nom : Violette Des Baisrouge Age :16ans/ Genre :Femme Sang : Pur/PV :7/ Cœur :12 Corps :14 Esprit :16 Magie : 15

Lancer sort :16 /Troisième œil :13 /Conn. Magique :15 /Perception :13 /Discrétion : 13

Psychologie :13 / Mentir/convaincre :14 /Intimider : /Séduire :13 /Esquiver : 15

Sorts : Expellarmus, Stupefix, Accio, Repulso, Tête en bulle, Protego

Storie : Les cheveux long blond, la peau clair, très fine, elle est le porte étendard de son école

Aussi belle et gentille que dangereuse. Elle est une spécialiste des duels et des sortilèges

---

Nom : Esteban Age :15ans Genre : Homme Sang :Sang mêlée **PV** :8 **Cœu**r :16 **Corps** :14 **Esprit** :10 **Magie** : 13

Lancer sort : 13/Troisième œil :15 /Conn. Magique :11 /Perception :15 /Discrétion : 15

Psychologie :15 / Mentir/convaincre :13 /Intimider :15 /Séduire :15 /Esquiver : 12

Sorts :5ème année 10 sort

Storie :Jeune homme italien, cheveux court frissé, la peau légèrement bronzé. Beau parleur et vantard, il utilise volontiers son charisme pour obtenir ce qu'il désire. Excellent en potions et en métamorphose

---

Nom :Aurore/ Age :14ans/ Genre :Femme Sang :Née moldu PV :9 Cœur :13 Corps :11 Esprit :14 Magie : 8

Lancer sort : 9/Troisième œil :10 /Conn. Magique :11 /Perception :13 /Discrétion : 13

Psychologie :13 / Mentir/convaincre :13 /Intimider : 13/Séduire :13 /Esquiver : 12

Sorts :4èmes année

Storie : Espagnole, des longs cheveux bruns ondulée, métissée, elle est courageuse et loyal envers ses amis malgré une magie imparfaite, elle compense avec un excellent esprit de tacticien.

Nom :Alphonse Age :14ANS Genre :Homme Sang :Purs **PV** 7: **Cœur** :13 **Corps** :8 **Esprit** :14 **Magie** : 15

Lancer sort :11 /Troisième œil :14 /Conn. Magique :14 /Perception :10 /Discrétion : 10

Psychologie : 10/ Mentir/convaincre :13 /Intimider :10 /Séduire :10 /Esquiver :11

Sorts :4ème année

Storie :Cheveux court et blond, plutôt petit et peu sportif. Hautain et très orgueilleux, il a de grandes connaissances en botanique et en sortilège mais il est assez mauvais duelliste

---

Les amis des héros

Nom : Edwin Lestrange Age : 16 ans Genre :Homme Sang :Purs PV : Cœur : Corps : Esprit : Magie :

Lancer sort : /Troisième œil : /Conn. Magique : /Perception : /Discrétion :

Psychologie : / Mentir/convaincre : /Intimider : /Séduire : /Esquiver :

Sorts :

Storie :Amie de Ange, un peu hautain, il aime beaucoup Ange et souhaite l'inviter au bal. Il a également sympathisé avec des élèves de Durmstrang, notamment **Ida Sundberg**. Ils sont invités à aller boire des bières au beurre avec eux. Elle va poser des questions notamment si des sangs de bourbe sont dans leurs rang.

Nom : c Age : 13ans Genre : Homme Sang :Mêlée PV : Cœur : Corps : Esprit : Magie :

Lancer sort : /Troisième œil : /Conn. Magique : /Perception : /Discrétion :

Psychologie : / Mentir/convaincre : /Intimider : /Séduire : /Esquiver :

Sorts :

Storie : Blond , petit et timide, il est se fait souvent maltraité par les autres élèves qui profite de sa gentillesse et les élèves des autres écoles s'en sont aperçu surtout une fille de Beau-baton qui lui promet d'aller avec lui au bal. Elle se nomme **Élodie Margaux.** Elle se moque bien de lui puisqu'elle a prévu de demander à Thorn.

Nom : **Eliot**

Malfoy Age : 15 ans Genre :homme Sang : PV : Cœur : Corps : Esprit : Magie :

Lancer sort : /Troisième œil : /Conn. Magique : /Perception : /Discrétion :

Psychologie : / Mentir/convaincre : /Intimider : /Séduire : /Esquiver :

Sorts :

Storie :Proche de William et Alicia, élève de Serdaigle, reporter, il a découvert une bibliothèque secrète avec de vieux grimoire.

Il y sans doute des secret à découvrir.

Incarcerem Diabolica : des liens enflammé qui entrave la victime et lui inflige des dégâts de brûlure (1d4+1)

Personnages importants

Nom : Age : Genre : Sang : PV : Cœur : Corps : Esprit : Magie :

Lancer sort : /Troisième œil : /Conn. Magique : /Perception : /Discrétion :

Psychologie : / Mentir/convaincre : /Intimider : /Séduire : /Esquiver :

Sorts :

Storie :

Nom : Age : Genre : Sang : PV : Cœur : Corps : Esprit : Magie :

Lancer sort : /Troisième œil : /Conn. Magique : /Perception : /Discrétion :

Psychologie : / Mentir/convaincre : /Intimider : /Séduire : /Esquiver :

Sorts :

Storie :

Nom : Age : Genre : Sang : PV : Cœur : Corps : Esprit : Magie :

Lancer sort : /Troisième œil : /Conn. Magique : /Perception : /Discrétion :

Psychologie : / Mentir/convaincre : /Intimider : /Séduire : /Esquiver :

Sorts :

Storie :

Les élèves importants

Nom : Age : Genre : Sang : PV : Cœur : Corps : Esprit : Magie :

Lancer sort : /Troisième œil : /Conn. Magique : /Perception : /Discrétion :

Psychologie : / Mentir/convaincre : /Intimider : /Séduire : /Esquiver :

Sorts :

Storie :

Nom : Age : Genre : Sang : PV : Cœur : Corps : Esprit : Magie :

Lancer sort : /Troisième œil : /Conn. Magique : /Perception : /Discrétion :

Psychologie : / Mentir/convaincre : /Intimider : /Séduire : /Esquiver :

Sorts :

Storie :

Nom : Age : Genre : Sang : PV : Cœur : Corps : Esprit : Magie :

Lancer sort : /Troisième œil : /Conn. Magique : /Perception : /Discrétion :

Psychologie : / Mentir/convaincre : /Intimider : /Séduire : /Esquiver :

Sorts :

Storie :

1d20 prénoms féminins

1 Kathleen 2 Alexa 3 Kyla 4 Blair 5 Lexie 6 Cassy 7 Meagan 8 Darla 9 Molly 10 Doraleen 11 Opal 12 Ethel 13 Robin 14 Hayley 15 Sally 16 Helen 17 Skye 18 Jessie 19 Vesper 20 Joyce
1 Abby 2 Kristen 3 Almina 4 Laureen 5 Calyptia 6 Maureen 7 Cecil 8 Melody 9 Dawn 10 Nara 11 Elena 12 Piper 13 Gemma 14 Ruby 15 Heaven 16 Sidney 17 Jena 18 Talia 19 Joan 20 Violet

1d20 prénoms masculins

1 Daniel 2 Aiden 3 Devin 4 Alvin 5 Drew 6 Audric 7 Embry 8 Bancroft 9 Elwood 10 Buster 11 Hollis 12 Brent 13 Layton 14 Casey 15 Milton 16 Chris 17 Redford 18 Cliff 19 Tate 20 Curtis
1 Aaron 2 Dean 3 Alexus 4 Dorian 5 Andy 6 Dwayne 7 Arundel 8 Emmett 9 Bartholomew 10 Finn 11 Bolton 12 Hunter 13 Bryce 14 Marlow 15 Chad 16 Olin 17 Cooper 18 Stanley 19 Clive 20 Wyatt

1d20 noms de famille
1 Hudson 2 Adamson 3 Kane 4 Archer 5 Lindon 6 Baker 7 Marshall 8 Bower 9 Millard 10 Butcher 11 Montgomery 12 Coalman 13 Prescott 14 Elder 15 Roberts 16 Frent 17 Sharpe 18 Gale 19 Wheeler 20 Harris
1 Abbott 2 Jones 3 Andrews 4 Lawford 5 Ayling 6 Mac-Gregor 7 Berkeley 8 Mathesson 9 Bowman 10 Mock 11 Clerk 12 Nightingal 13 Daniels 14 Priest 15 Field 16 Rosebury 17 Galant 18 Stephenson 19 Greek 20 Wood