

Les Secrets de l'École des Sorciers



Un jeu de Rappaport, d'après une idée de Fantome AS développée par Comicsoap pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce JdR est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC

Bienvenue à l'École

« Les enfants,
Je suis



je suis Monsieur Doublelor, le Directeur de cette école très spéciale. heureux de vous rencontrer pour **le premier cours de votre première année scolaire**. Prenez vos plumes, vos stylos et allumez vos tablettes, parce que je vais révéler à certains d'entre vous des secrets essentiels. Gardez-les par devers vous, parce que si vous essayez de répéter, à l'Extérieur « *la magie existe vraiment !* », vous serez pris pour *des gros bolosses (comme vous dites)*. »

Des Magiciens discrets

« Depuis le Moyen-Âge, l'Église et les gouvernements successifs ont chassé et brûlé les sorciers et les sorcières. Nous nous sommes alors retirés dans des forteresses dissimulées, nommées Alliances - aujourd'hui on les appellerait *associations*.

Les Alliances passèrent entre elles des... alliances, car les disputes menaient à des dénonciations réciproques et à des non-magiciens déboulant, torches en mains, pour nous chasser et incendier les sanctuaires. En France, les Alliances finirent par former la Fédération Française des Arts Magiques.

Une des premières décisions de la FFAM fut de créer une seule école commune pour tous les enfants qui possédaient **le Don de la magie**. Cet internat répondait à plusieurs besoins :

I. Apprendre aux enfants les différentes sortes de magie, et comment les contrôler ;

II. ...ainsi qu'à se cacher hors du Monde, loin des yeux des **moudus** (étym. : « Mous du bulbe » - les non-magiciens).

III. Leur enseigner à se conformer aux traditions du milieu des magiciens. *Cela eut pour effet de figer la société magique au niveau du XIX^e siècle, alors que le monde moudu lui, évoluait.*

IV. Créer des liens de camaraderie entre élèves, qui dureraient toute la vie et éviteraient de futurs conflits (*hum, hum*)

V. Libérer les parents de leurs enfants turbulents et source de distraction – entre les vacances. *Laissez Papa tranquille, il a des traités à lire !*

Notre établissement fut nommé l'École des Fous de l'Art Magique, que tout le monde appelle par paresse **Foudlart**. Elle se situe ici, en Bretagne, dans la forêt de Brocéliande. Ce château gothique immense, *était* desservi par un train secret et des portails. Tout y *était* magique.

Les élèves appartiennent à une des 3 « Maisons », chacune avec son uniforme :



Licorne de Sang : s'y retrouvent les enfants qui peuvent faire remonter loin leur filiation de sorciers ; ils considèrent avoir le sang le plus pur et le plus féérique, d'où leur animal totemique à la corne ensanglantée. *Pour en avoir été membre dans ma jeunesse, je peux assurer que ses membres sont des petits snobinards et snobinardes, prétentieux et menaçants, limite fachos.*

Devise : *Honor ac Traditio*

Musique favorite : chants grégoriens



Centaure : rassemble les enfants ayant des ancêtres, ou un parent moudu. Leur emblème – mi-homme, mi-cheval, armé d'une massue – représente leur métissage et le fait que les filles et les garçons de cette maison ne se laissent pas marcher sur les sabots. Elles ont la répartie facile ; elles sont farceuses, fonceuses et bagarreuses.

Devise : *Best of both Worlds*

Musique favorite : dark wave, metal symphonique



Aigle Lunaire (fondée en juillet 1969) : réunit les élèves sans ancêtres magiciens, mais ayant quand même le Don. Ils ont grandi dans le Monde jusqu'à ce que leur Don se manifeste. Ces enfants sont donc moins dépaysés *dehors*, mais plus *dedans*. Regardés de haut par les deux Maisons précédentes, ils ont choisi comme emblème l'aigle, que les crachats n'atteignent pas. Ils sont rebelles, changeants, la tête ailleurs, *et je rappelle qu'il est interdit de fumer des joints dans les limites de l'établissement.*

Devise : *Aller plus haut.*

Musique favorite : reggae

Le Cataclysme

« Il y a trois ans, une funeste nuit, **la magie a fui la Terre**. En quelques heures, il n'en resta que des traces.

Les objets magiques cessèrent de fonctionner : adieu bougies éternelles, plumes qui écrivent ce que vous leur dictez, balais autonomes ou volants - ils devinrent objets inanimés, devant lesquels on se demandait s'ils avaient une âme. Les potions se changèrent en eau croupie ; les parchemins anciens moisirent avant de tomber en poussière. Les serviteurs lutins devinrent rongeurs ; les fantômes de compagnie passèrent outre-monde et les animaux enchantés retournèrent à l'état de nature !

Sorciers et Sorcières ne purent plus lancer de sorts. Certains essayèrent encore mais, échouant à utiliser la magie qui ne nous entoure plus, ils la tirèrent d'eux-mêmes, affaiblissant leur propre corps et leur esprit - c'est la **Décrépitude**, un vieillissement accéléré qui mène la mort.

Sans serviteurs, ne pouvant plus invoquer de nourriture, de vêtements, de bûches dans les cheminées ; ni enchanter d'objets, notre peuple de magiciens se retrouve comme Cendrillon après le bal : en haillons, obligé de travailler dans le Monde pour gagner quelques euros. Certains mages, ne connaissant rien à l'époque moderne, ne savent rien faire, et deviennent mendiants (ou SDF, comme disent les moudus). »

...à Foudlart

« Les cours sont maintenus, mais les professeurs ne pouvant plus lancer de sorts, **l'enseignement de la magie est théorique**.

Il n'a plus été possible de dissimuler notre école, emplie de gamins aux uniformes bariolés, aux chapeaux pointus, et agitant des baguettes. Je me suis dépêché de la renommer

« **Collège-Lycée Sainte-Mère Poulard** (*du nom d'une sacrée femme du Mont Saint-Michel proche*), établissement privé hors-contrat, méthode Montessori-Summerhill ».

Dans ces temps perturbés, vous les élèves êtes **les seuls magiciens restants** à pouvoir exploiter la magie résiduelle. Sans doute parce que, votre formation n'étant pas achevée, **vous absorbez la magie d'une façon naturelle, comme des éponges**.

Cela vous permet de lancer des sorts mineurs, de petites illusions, la métamorphose simple de petits objets, la possibilité d'entraver légèrement ou de gêner un individu... le genre de tours que l'on vous apprend à maîtriser en première année.

Mais si vous tentez de lancer un sort trop puissant, vous aussi serez atteints de Décrépitude

La Notoriété

Un an après le Cataclysme, les inconscients parents d'une élève de 16 ans de la Maison Aigle, l'inscrivirent à *La France a un incroyable Talent*. Françoise Pignon arriva deuxième, derrière la famille nombreuse catholique de Versailles qui chantait des prières.

Ce... succès... a attiré l'attention sur notre école, qui reçut de nombreuses candidatures de jeunes moudus, friands de numéros d'illusion et souhaitant devenir aussi riches et célèbres que David Copperfield et sa petite amie. Leurs parents voulaient payer dix mille euros de frais d'inscription par an pour que leurs enfants apprennent chez nous les arts du cirque et du spectacle. Nous avons bien été obligés de les laisser rentrer ! Ces nouveaux élèves ont constitué la Maison



Pikachu : pour les élèves sans le Don. Leurs *sortilèges* ne sont que des tours de prestidigitation recherchés. Ces filles et garçons sont des bricoleuses de génie, maîtresses manipulatrices, psychologues-mentalistes, aux doigts agiles. Donnez-leur du temps, des miroirs, des fumigènes et des lasers commandés par ordinateur, et elles vous feront voler l'école ! Voyez les films [Insaisissables](#) pour vous faire une idée.

Devise : *Pika, pika, pika-chu*

Musique favorite : Rap, K-pop

Pikachus et Aigles ont amené les fléaux de la modernité à l'école : smartphones (interdits mais présents !), réseaux sociaux, adoration des idiots séries lycéennes américaines. »

- « [Monsieur le directeur ? Pourquoi presque toute la magie a disparu ?](#) »

« Ah. Il y a deux... écoles de pensée.

Hypothèse un : une simple rivalité opposant des élèves des Maisons Licornes et Aigles a dégénéré en bataille, chaque camp déterminé à voler les pouvoirs de l'autre. Les enseignants étaient débordés. Dans la bagarre générale, des inconscients lancèrent des sorts si puissants qu'ils firent s'effondrer la Tour du Cadenas !

J'exclus les leaders, et menaçai de dissoudre les Maisons si elles ne faisaient pas la paix. Mais elles s'accusent encore l'une l'autre d'être à l'origine du cataclysme...

Ou alors c'est un complot de Celui dont On N'Ose Prononcer le Nom Alors On Utilise un Acronyme : CONOPNAOUA, ou **Konopnawa**. Ce très ancien élève - fondateur de la dissoute Maison Vampire - voulait mettre en esclavage les moudus d'abord, les magiciens ensuite. Certains disent qu'il ne serait pas mort et qu'il posséderait maintenant toute la magie de la Terre. Quoi qu'il en soit, s'il revenait il ne ferait qu'une bouchée de nous tous. »

Création des personnages

Chaque personnage des joueurs et des joueuses (PJ) est un ou une élève de Foudlart, âgé.e de 13 à 17 ans. Réfléchissez à son concept. Vient-il ou elle d'une lignée de magiciens, de moudus, ou des deux ? Qui sont ses parents ? Que font-ils maintenant pour gagner leur vie ?

À quelle Maison appartient votre magicien ? Est-il conforme à l'image de cette Maison ? Quels sont ses points forts, ses faiblesses ? Quel est son hobby ?

Caractéristiques

Chaque joueuse doit affecter les scores : -1, +1, +2 et +3 dans les caractéristiques suivantes :

- Physique (Phy) : force, endurance, agilité,
- Mental (Men) : intelligence, connaissances, perception
- Popularité (Pop) : éloquence, charisme. Mieux l'élève sait parler, plus il est populaire, et plus on l'aime, plus il est à l'aise.
- Magie : lancer de sortilèges, enchantement d'objets, ensorceler des créatures

Matières

Les programmes ont été chamboulés pour s'ouvrir au Monde. Foudlart enseigne un corpus commun, et aussi des options, des spécialisations techniques, et d'autres encore où des groupes d'élèves, encadrés par des profs ou des parents, explorent des activités extra-scolaires. Avec l'accord de la Meneuse de Jeu, vous pourrez investir dans d'autres Matières que celles listées.

- Les scores dans les Matières vont de 0 (acceptable) à +2 (excellent).
- Aucune Matière ne nécessite d'avoir un score positif en Magie.

Corpus commun

Les PJ possèdent d'office toutes ces Matières à 0 :

Chimie (ex-Potions), Français, Maths-Physique, Occultisme, Sciences naturelles (Botanique et ex-Créatures Magiques), Sport (choisir la spécialité)

Chaque joueuse dispose de 8 Points d'eXpérience à répartir dans les Matières de son choix, le coût étant **égal à 2 fois le score à atteindre** (minimum 1).

Options

Arts (choisir la spécialité), Arts du Spectacle (choisir la spécialité), Divination (choisir la spécialité), Combat à mains nues, Droit-Economie-Politique, Histoire-Géo moudue, Informatique, Langue étrangère ou régionale, Littérature-philosophie, Technologie (choisir la spécialité)

Quelques précisions

- Divination : déterminer des informations sur quelqu'un et son avenir. Spécialisations : cartes, astres, lignes de sa main, dés, boule de cristal, entrailles...
- Chimie : élaborer poisons, antidotes, filtres d'amour, gaz hilarant ou somnifère, etc.
- Combats à mains nues : les différents entre élèves ne pouvant plus être résolus par des duels magiques, les arts martiaux non létaux sont autorisés : judo, karaté, ...
- Cryptozoologie : étude des créatures magiques
- Occultisme : Théorie Magique, Histoire et fonctionnement de la société des magiciens.
- Vanner - *ne pas confondre avec la vannerie* : briser le moral et la concentration de l'adversaire en le « cassant » d'une pique bien sentie

Traditions

Les Maisons privilégient certaines Matières et les PJ en profitent

- ❖ Licorne : Sport (Escrime) +1, Latin +1, Occultisme +1
- ❖ Centaure : Cryptozoologie +1, Sport (Boxe) +1, Vanner +1,
- ❖ Aigle : Botanique (herbe qui fait rire et champignons qui font planer) +1, Discrétion +1, Art du spectacle (Acrobaties en scooter) +1
- ❖ Pikachu : Anglais +1, Art du spectacle (prestidigitation) +1, Informatique +1



Test d'actions

Lorsqu'un PJ tente une action dont l'issue est incertaine, la Meneuse choisit la caractéristique et la Matière concernée.

Si le personnage ne dispose pas de score dans la Matière appropriée :

- soit le personnage ne peut pas faire l'action : *on ne peut pas parler le mandarin sans l'avoir appris*,
- Soit le PJ apprend en faisant (ex : arme à feu). La MJ appliquera alors un malus, compris entre -1 et -3.

Les joueurs lançant 2D6 et utilisant la formule :

$$2D6 + \text{Caractéristique} + \text{Matière} + \text{bonus/malus}$$

Consultez la table de résolution plus loin.

Tests de magie

La formule magique est :

$$2D6 + \text{Magie} + \text{bonus/malus de difficulté} + \text{Facteur de Magie}$$

La table de résolution indique la qualité de réussite ou d'échec

Difficulté du sort

Chaque fois qu'un personnage tente de lancer un sort, la joueuse expose l'effet désiré (aire, durée...) avec la Meneuse, qui établira finalement le bonus/malus de difficulté.

Effet	bonus/ malus
vraiment minime (allumer une flamme, éclairer)	+2
Sort de 1ère année comme décrit plus haut	0
moyen (camouflage, silence, déverrouiller)	-2
important (invisibilité, charme, soin)	-4
considérable (boule de feu, sommeil, vol, résurrection)	-6

Facteur de Magie (FM)

Certains endroits sont plus riches en magie que d'autres ;

- ❖ FM à Foudlart : -3 (avant le cataclysme : +3)
- ❖ FM ailleurs dans le monde : -6 (avant le cataclysme : 0)

Décrépitude

Les sorts mal lancés "rapportent" 1 point de Décrépitude. Pour chaque point, la joueuse doit diminuer une des caractéristiques du PJ, au choix.

Lorsqu'un PJ a totalisé 6 points de Décrépitude, sa vitalité le quitte et il devient incapable de faire quoi que ce soit. Il est donc placé à l'infirmerie en attendant le retour de la magie et la joueuse peut en recréer un nouveau.



Affrontements

Quand une personne ou un groupe veut quelque chose et qu'une autre s'y oppose, il y a *affrontement*. Ce n'est pas forcément un combat physique ; ce peut être un duel de magie, une partie d'échecs, ...

Les affrontements peuvent faire appel à des caractéristiques et des Matières différentes.

Exemples :

- *Tentative de déjouer la vigilance d'un adversaire : Phy+Discrétion contre Men*
- *Baratin opposé à la logique : Pop contre Men+Philosophie*

Étape 1 : la Meneuse choisit la caractéristique appropriée de chaque adversaire, et y ajoute 2 pour obtenir **les Points de Résistance (PR)**.

Exemple : dans une foule, un pickpocket tente de faire les poches de Hermine. Il utilise son adresse, donc son Physique 1, contre la perception de la jeune fille, qui a un Mental de 3.

Le pickpocket part avec 3 PR, Hermine en a 5.

Étape 2 : chaque combattant du camp qui a l'initiative passe à l'action en utilisant la formule appropriée (ici 2D6 + Caractéristique + Matière + bonus/malus) et on lit l'effet sur la Table de résolution

Exemple : le pickpocket a +1 « en faire les poches » appris à l'École de la Rue. Il lance 2d6 (qui font 7) +1 (Phy) +1 (Matière) +2 (Foule). Total 11 : Hermine ne se rend compte de rien, perd 2 Points de Résistance et aura malus de -1 à son prochain jet.

Défaite rapide ? Si un combattant perd la moitié ou plus de ses Points de Résistance, il prend conscience de sa défaite. Si possible, il abandonne, fuit ou se rend. Sinon il continue jusqu'à tomber à 0 PR ou moins. Les PJ défaits souhaitant poursuivre l'affrontement doivent réussir un test de Mental à 0 !

Hermine a perdu moins de la moitié de ses PR, on continue !

Étape 3 : au tour de chaque combattant de l'autre camp de faire de même

Exemple : les 2d6 de Hermine donnent 8 +3 (Mental) -1 (pas d'expérience illégale) -2 (Foule) -1 (Malus étape 2). Total 7 : Hermine se doute de quelque chose et le pickpocket perd 1 PR mais ses complices approchent...

Défaite instantanée du tire-laine ? Non plus.

Étapes suivantes : ainsi de suite en alternant les protagonistes, jusqu'à une défaite rapide ou totale (les PR d'un des combattants atteignent 0 ou moins).

Table de résolution

Action	Magie	Affrontements
6 ou moins : Non et...		
L'action a échoué et autre chose advient qui empire l'échec : le PJ est dans l'embarras, il casse un outil, il se ramasse...	Le sort échoue lamentablement, de la pire des façons, et le PJ écope d'1 point de Décrépitude.	L'attaque échoue et le combattant actif se blesse lui-même ou un allié ; perdant 1 PR
7-9 : Oui, mais...		
L'action est réussie, mais a un prix ; quelque chose d'assez négatif.	Le sortilège fait grosso-modo son effet, mais ne pourra être relancé que le lendemain	Le combattant inflige 1 PR à son opposant mais un nouvel ennemi ou une nouvelle menace se pointe.
10-11 : Oui et...		
L'action est réussie et le PJ peut en tirer un à-côté positif. Il découvre quelque chose qui lui servira, etc.	Le sortilège agit exactement comme il était prévu, comme dans les grimoires ! Il peut être relancé le même jour.	<u>Le combattant actif</u> est en position favorable. L'adversaire perd 2 PR et est démoralisé (-1 à son prochain jet)
12 et plus : Oui et... En plus...		
L'action est particulièrement réussie. Le PJ obtient plus qu'il ne le voulait. Ses alliés et lui sont galvanisés (+1 à leur prochain jet)	Le sortilège agit au-delà de ce qui était prévu. La magie emplit le PJ, qui perd un point de Décrépitude. Il gagne +1 au lancer de ce sort précis.	<u>Le combattant actif</u> met son adversaire en grande difficulté. Celui-ci perd 3 PR et aura un malus de -2 à son prochain jet...

Combats physiques

- ❖ La qualité des armes et des armures donne des bonus et des malus.
- ❖ Un combattant qui a perdu [Physique] PR, est hors de combat/évanoui et a besoin de soins.
- ❖ Lorsque les PR d'un personnage atteint 0, il nécessite une intervention de la dernière chance (et prend 1 point de Décépitude) ou... meurt.

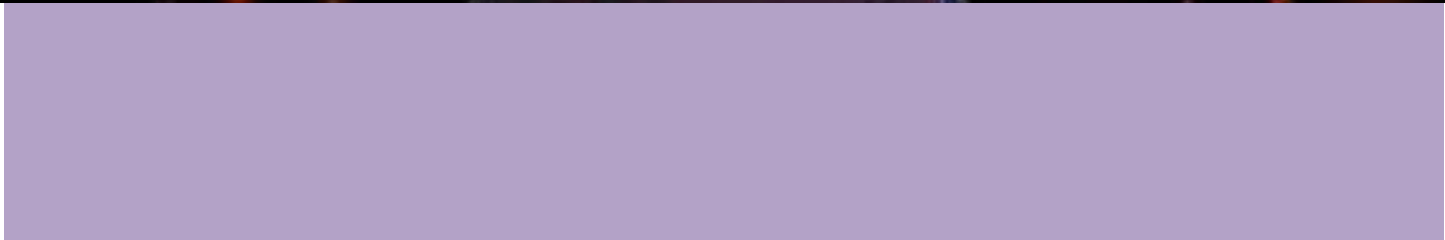
Guérison

On récupère naturellement 1 PR physique par jour de repos (un jour sans jet de dés)



Les élèves de Foudlart rêvent du temps où la magie était possible

Grimoire de la Meneuse



Incidents scolaires pour démarrer

- ❖ Arrivée surprise de **deux inspectrices du rectorat de Rennes**. Elles demandent à voir les programmes et les diplômes des enseignants. Elles jugent *le respect de l'ordre public et des bonnes mœurs* à Foudlart ; mais la vraie crise, c'est quand elles constatent les conditions sanitaires (pas de chauffage central, pas de chambre froide dans les cuisines), sécuritaires (absence d'extincteurs, pas d'escalier de secours et issues non indiquées) et sociales (les « Maisons? »). Paniqué, Doublelor explique que les Maisons sont des *fraternités* (mixtes...) à l'américaine : *Lambda - Iota - Kappa* pour Licorne...

Les élèves sont MDR ; l'encadrement demande l'aide des PJ - surtout ceux qui connaissent le monde moldu - pour assurer les inspectrices que tout est normal. Par exemple en fabriquant des faux diplômes et des extincteurs factices.

Faute de quoi elles exigent un plan de mise en conformité immédiate, sinon elles fermeront l'école d'ici 7 jours.

- ❖ **Le diocèse de Rennes** envoie aussi un émissaire, mais celui-ci prend rendez-vous. Le Père Manant (un dominicain) tique en voyant les crucifix accrochés à l'envers, demande que l'on lui raconte la légende de Sainte Poulard, ...

Doublelor en PLS, les PJ devront encore prendre les rênes et témoigner de leur bonne foi. Si le prêtre se doute qu'il se passe des choses pas catholiques au bahut, il dénoncera cette secte très étrange à la *Mission interministérielle de vigilance et de lutte contre les dérives sectaires* ([MIVILUDES](#))...

- ❖ Étienne est un lycéen très doué en alchimie, et **persécuté** par d'autres élèves. Il pose une bombe artisanale dans la réserve de composants de potions. Les PJ, trouvant son attitude suspecte, devront le faire parler, puis désamorcer l'explosif capable de réduire Foudlart en un gros tas de cendres.
- ❖ On organise un Match de foot **Foudlart contre Gadzart** (l'association étudiante de l'école nationale des Arts et Métiers à Angers). Les PJ jouent dans l'équipe des magiciens, mais maîtrisent-ils les techniques et les règles de ce sport ? Et s'ils s'aidaient de la magie ?
Les Gadzarts sont aussi venus faire du spectacle, et le match devient vite [Schaolin Soccer](#).

Le plan du Grand Méchant

Konopnawa est bien derrière le Cataclysme : son plan était d'évacuer la Magie terrestre dans des univers parallèles, neutralisant ainsi ses ennemis de la FFAM. Il la récoltera et dominera ces univers, avant de revenir conquérir la Terre.

L'ex-membre-fondateur des Vampires attisa la rivalité entre Maisons, pour provoquer l'effondrement de la Tour du Cadenas, *qui fermait les passages vers les **Ombres***. Comme il l'avait prévu, la magie de la Terre fuita vers ces univers.



Voyages dans les Ombres

Doublelor recrute les PJ pour une mission : fouiller les ruines de la tour. Mission top- secrète, car il craint les amis et les nostalgiques de Konopnawa. Les PJ détectent la magie de ces passages. Étant ados, ils et elles décident de les emprunter, bien sûr non supervisés... De toute façon, les adultes et l'encadrement de Foudlart, dépourvus de magie, ne peuvent ni voir les passages ni les utiliser.

Le temps coule plus vite dans ces univers, donc les PJ peuvent y rester quelques jours tandis qu'il ne s'écoule qu'une soirée à l'internat.

Pendant leur séjour en Ombre, les PJ *peuvent* en absorber la magie comme des éponges, puis revenir sur Terre et la relâcher.

- ★ Chaque fois qu'ils font cela, ils gardent un peu de magie pour eux, augmentant de 1 leur score de Magie par univers « exploité ». *Même les moldus peuvent développer le Don* - c'est un secret bien gardé de la FFAM, car il remet en question la supériorité des sorciers sur le reste des humains.
- ★ *Ou bien* les PJ peuvent choisir d'éliminer un point de Décrépitude, *regagnant les points de caractéristique perdus*.
- ★ *Ou alors* les PJ peuvent regagner un point de Pop, s'ils racontant leurs aventures à leurs copains

- ★ Les voyages formant la jeunesse, les PJ reviennent aussi plus expérimentés de chaque univers, et peuvent distribuer 6 XP dans les Matières, comme lors de leur création.

Les PJ *peuvent* aussi fermer les passages entre la Terre et les Ombres, mettant fin aux transferts de magie.

De son côté, Konopnawa parcourt les ombres et la Terre, absorbant la magie, et en donnant une partie en aumône à des mages terriens au bord de la mort pour cause de Décrépitude. Il a donc des obligés et des complices dans la société des magiciens et jusque dans Foudlart...

Faites-le croiser les PJ environ une fois sur deux. Les PJ ne peuvent le vaincre, mais s'ils s'allient aux magiciens des Ombres, ils peuvent repousser Konopnawa.

Aventures dans les Ombres

Premier voyage : sss-sss

Les PJ sont de retour à Foudlart sans souvenir de leur voyage en ombre, sinon de crapahutages souterrains. Pendant les cours, ils ont des absences. Aux examens, ils sèchent devant les feuilles blanches. Leurs camarades les trouvent un peu bizarres...

Ce qui se passe : les PJ ont été faits prisonniers par des créatures reptiliennes. Sorciers eux aussi, les hommes-lézards ont pris l'apparence des PJ pour espionner Foudlart.

Donnez des indices jusqu'à ce que les joueurs réalisent qu'ils ne jouent pas leurs persos habituels ! Faites alors jouer l'évasion de leurs petits magiciens, le retour à Foudlart et la confusion qui s'ensuit quand ils se confrontent à leurs doubles. Même déguisés, les hommes-lézards se distinguent par une pupille un peu verticale et un venin puissant.

Par la suite, la paranoïa anti-reptilienne régnera à l'école!

Voyages, voyages

Emmenez vos joueurs et joueuses dans vos univers de JdR favoris, ou originaux, en extrapolant sur le thème : « que se passerait-il si le Facteur de Magie augmentait dans cette ombre ? Et qu'arrive-t-il si PJ font baisser le FM en réexportant la magie ? ».

X-Men (FM : +4) - la magie n'y touche que certaines personnes, qui mutant en développant des capacités surhumaines. À peine les PJ arrivés, que le Professeur Xavier leur propose de rejoindre son *école de jeunes surdoués*...

Les PJ peuvent proposer leurs services de « dé-mutation »... qui font débat, certains mutants souhaitant rester ce qu'ils sont devenus : voir le film [X-Men, l'Affrontement final](#)

Dark Sun (FM : +2) - l'usage de la magie a tué les végétaux, donc [le monde d'Athas](#) est désolé. L'afflux de magie en provenance de la Terre a fait reverdir le désert et amélioré les récoltes. Les PJ auront-ils à cœur de renvoyer les habitants à leur misère ?

Cthulhu (FM : +1) - la magie a profité aux cultistes, qui ont invoqué des entités et des monstres qui ravagent cette Ombre. Les humains survivants bénissent les PJ qui font échouer cérémonies et sorts locaux ! Les cultistes sont moins contents...

Deadlands (FM : +2) - l'arrivée de la magie terrienne a réveillé les morts de la bataille de Gettysburg. Les habitants se réjouiront de voir les PJ faire retourner les morts-vivants à la poussière...

Star Wars (FM : +4) - la magie s'y divise entre Force et Côté Obscur. Quand les PJ en absorbent, vers quel côté se tournent-ils ? Et s'ils ramènent la Force en Bretagne, alors le côté obscur dominera bien longtemps, cette galaxie lointaine, très lointaine...

Monde des Ténèbres (FM : +5). Changer les garous en humains ? Faire mourir de vieillesse les vampires redevenus humains ? Disperser les Âmes en Peine ? En absorbant la magie, les PJ détruisent les monstres !

Mais cette ombre est le QG de la *nouvelle Maison Vampire* de Konopnawa et, de chasseurs les PJ deviennent vite chassés...

Shadowrun (FM+5) : 70 années sont passées depuis l'Éveil - l'irruption de la Magie, la goblinisation des gens... Diminuer la quantité de magie permettrait de revenir à la situation antérieure, mais les Amérindiens par exemple, grâce à leurs shamans, ont pu reconquérir une partie de leurs territoires... Sans magie, ils les re-perdront certainement. Les PJ seront-ils sensibles à la cause des Premières Nations ?

Autres considérations de maîtrise

Les PJ sont des ados, donc

...sensibles à leur image, et gaffeurs. Récompensez les bêtises amusantes comme ce selfie à dos de dragon, compliqué à expliquer alors qu'il est partagé sur Insta, obtient 8k likes en attirant l'attention des moldus, et que Doublelor tombe dessus.

...en pleine poussée d'hormones : les réactions sont vives, la raison cède aux passions enflammées, et la prise de risque est maximale.

Foudlart est peuplé d'autres persos (non joueurs) ; lancer-les dans les jambes des PJ.

Les profs, même sans magie, sont pleins d'autorité. Ils ont des caractères marqués et orientent le futur des PJ.

Les autres élèves sont plus importants que la propre famille des PJ. Les relations avec eux sont essentielles. Leur mort crée du drame et des larmes. Que fera Noémie si sa petite amie meurt à cause de Josh, un élève Pikachu ? Que fera Josh qui se sent terriblement coupable ? Est-ce que Jérémie avouera son amour à Noémie et la consolera ? Pensez-y !

Les ennemis

Pickpocket, vauriens

Phy 1 / Men 0 / Pop 1 / Mag - Discrétion +1, Faire les poches +1

Inspectrices, Prêtre

Phy 0 / Men 3 / Pop 2 / Mag - Autorité +1

Camarade de Foudlart

Répartir **-1, 0, 1, 2** dans les caracs. Les Licornes privilégient la Magie ; les Centaures le Physique ; les Aigles le Mental ; les Pikachus ne jurent que par la Popularité, montrant que les jeunes d'aujourd'hui ont l'esprit complètement lavé par les réseaux sociaux !

Professeur.e

Phy 1 / Men 3 / Pop 1 / Mag 3 Matière enseignée : +4, Pédagogie : +2

Dragon

Phy 5 / Men 3 / Pop 2 / Mag 6, Cracher du feu +4, Mordre +3, Voler +4
+20 points de Résistance (c'est cadeau)

Inspirations

Une série de livres et de films bien connus, dont le héros est Henri Pottier

Série de livres et JdR : *Ambre*



Crédit images libres de droits :

[Couverture](#) : Wizing World of Harry Potter CC BY 2.0

Wikipedia : [Centaure](#)

Pixabay : [Doublelor](#), [Licorne](#), [Aigle](#), [Pikachu](#), [Tarot](#), [aventures](#), [mort](#), [musée](#), [pentacle](#), [Camarade](#)

Les Secrets de l'École des Sorciers

Feuille de Personnage

Nom

Genre

Âge

Maison

Points forts

Faiblesses

Physique	Mental	Popularité	Magie

Matières

<i>Communes</i>	<i>Options et Spécialisations</i>
Chimie	
Français	
Maths-Physique	
Occultisme	
Sciences naturelles	
Sport -	

Sorts préférés :

Décépitude



Découvrez les Secrets de l'École des Sorciers

« Bonsoir les enfants »,

« Bonsoir Monsieur Doublelor ! »

« Vous êtes les meilleurs élèves de toutes les Maisons de Foudlart. Aussi vous ai-je choisi pour aller discrètement fouiner dans les ruines de la Tour du Cadenas. Trouvez les raisons des malheurs qui nous accablent, nous les magiciens... »

