

Une rentrée magique



Murder party pour 8 joueurs + 2 organisateurs

Durée : entre 2 et 4 heures

Tout public

Table des matières

Introduction.....	3
L'histoire.....	4
L'A.I.d'H.A.....	4
Les grands secrets au centre du jeu	6
Les personnages.....	9
L'organisation de la soirée.....	12
Les choses à faire en amont.....	12
Les choses à faire lors de la mise en place du décor.....	14
Les choses à faire pendant la soirée	19
La liste des accessoires à prévoir.....	26
Questions diverses.....	28

Introduction

Ce document est à l'attention exclusive des organisateurs. Joueurs, passez votre chemin. Organisateurs, vous trouverez ici tout le nécessaire pour mettre sur pied votre *murder party* : l'histoire détaillée, une brève présentation des personnages et les explications pas à pas de tout ce qu'il vous faudra faire. Dans des dossiers annexes, vous trouverez les fiches de personnages complètes à envoyer aux joueurs ainsi que tout le matériel à imprimer : indices, objets et éléments de décor. Il vous faudra tout lire plusieurs fois pour être sûr de tout connaître sur le bout des doigts.

Une *murder party* est un jeu de rôle grandeur nature où les joueurs doivent résoudre une énigme ou mener à bien une mission personnelle tout en incarnant un personnage (ici, un élève de première année d'une école de magie espagnole – ou en tout cas quelqu'un qui essaie de se faire passer pour tel). Les organisateurs n'ont pas de quête mais vous incarnerez des professeurs.

Ce scénario a été écrit pour un groupe d'amis qui, joueurs comme organisateurs, n'avaient jamais participé à ce type de jeu. Pour cette raison, il comporte de nombreux indices sous forme papier ; ainsi, les joueurs ne dépendent pas seulement de leurs talents d'acteur et d'interrogateur pour mener leurs mission à bien (quoique discuter avec les autres joueurs reste nécessaire).

Ce scénario ne demande pas non plus de compétence ou connaissance particulière. Même avoir lu *Harry Potter* n'est pas obligatoire puisque, s'il y puise très clairement son inspiration, il n'en utilise ni les personnages ni les lieux ni l'intrigue. À peine est-il nécessaire de savoir que le terme « Moldu » se réfère aux gens n'ayant pas de pouvoirs magiques et de savoir que Voldemort était un méchant bonhomme anti-Moldus.

Les genres des personnages (ici 4 personnages féminins et 4 personnages masculins) n'ont absolument aucune importance dans l'histoire et peuvent tout à fait être modifiés.

Si vous avez des questions sur ce jeu, des doutes, des suggestions, ou si vous avez envie de me raconter comment s'est passé votre *murder party* (ça m'intéresse beaucoup), n'hésitez pas à m'écrire à :

gomme.kahlo@gmail.com

L'histoire

Attention : pour connaître tous les détails de l'histoire, vous devrez aussi lire soigneusement les fiches de chaque personnage, que vous trouverez dans le dossier du même nom.

L'A.I.d'H.A.

L'Academia Ibérica de Hechicería y Afines (A.I.d'H.A.) est une école de magie espagnole fondée en 1836, soit 2 ans après l'abolition de l'Inquisition¹, par quatre jeunes sorciers aux caractères et goûts forts différents mais unis par le même désir d'offrir aux générations futures un refuge où recevoir la meilleure éducation possible.

Néanmoins, quelques dissensions apparurent assez vite au sujet de la définition précise de cette « meilleure éducation possible » et, incapables de se mettre d'accord, ils décidèrent de suivre l'exemple de leurs aînés britanniques de l'école Poudlard en divisant l'académie en quatre maisons, ou « peñas » (comme on appelle dans les pays hispanophones et le Sud de la France ces associations de loisirs privées, sortes de clubs d'amis liés par une même passion), chacune dotée de sa spécialité.

Petronila Duende, chanteuse d'immense talent qui, selon la légende, a une nuit réussi à faire pleurer un troll des montagnes grâce à sa voix de velours, opta sans surprise pour enseigner la musique.

Bartolo Garbo, athlète accompli malheureusement tué quelques années plus tard par un dragon qu'il essayait de toréer, pencha lui pour des cours d'éducation physique.

Le vénérable biologiste Josep Seny, qui ne voyait pas bien ce que le sport ou la musique avait à voir avec la magie, décréta que ses élèves étudieraient l'alchimie.

Quant à Elvira del Aliacán, une femme austère très marquée par l'exécution de plusieurs membres de sa famille par l'Inquisition, elle argua qu'il était nécessaire de préparer ses élèves à de possibles nouvelles attaques de la part des Moldus² et voulut dans un premier temps enseigner des sortilèges de combat. Devant le veto farouche de ses confrères, qui trouvaient que cela allait à l'encontre des idéaux humanistes et pacifistes qu'ils considéraient être l'essence même de l'académie, elle dut abandonner son idée initiale en

1 Inquisition : tribunal catholique traquant les « impies », parmi lesquels les sorciers et sorcières.

2 Moldu : personne dénuée de pouvoirs magiques (au cas où vous n'auriez jamais lu ni vu *Harry Potter*).

faveur de l'astrologie, un choix qui ne manqua pas de faire ricaner autour d'elle (l'astrologie n'ayant jamais bénéficié d'un immense prestige dans les milieux intellectuels) sans que personne n'y trouve pour autant rien à redire.

C'est pourquoi, encore de nos jours, **el Garbo** accueille les élèves les plus sportifs, **el Duende** les artistes, les idéalistes et les rêveurs, **el Seny** les scientifiques et les rats de bibliothèque, et **el Aliacán**... euh... bah ceux qui ne rentrent dans aucune des autres catégories.

Malheureusement, si tous les sorciers et sorcières espagnols sont inscrits d'office à l'A.I.d'H.A. à leur naissance, les parents préfèrent bien souvent s'occuper eux-mêmes de l'instruction de leurs enfants à domicile ou, pour les familles les plus aisées, les envoyer à la prestigieuse école Beauxbâtons, dans les Pyrénées françaises.

Pour améliorer sa réputation d'établissement de seconde zone, l'A.I.d'H.A. a récemment nommé à sa tête un nouveau directeur, Lázaro Mata, jeune mage brillant et charismatique mais un brin autocratique à qui on prête de grandes ambitions politiques. Il a aussitôt mis en branle de grandes réformes éducatives consistant surtout à supprimer des matières qu'il jugeait désuètes et à pousser à la retraite les professeurs les plus âgés, ce qui n'a évidemment pas été du goût de tout le monde.

Nous ne saurons jamais si ces chantiers polémiques étaient justifiés puisque, coquin de sort !, Lázaro Mata a été foudroyé par une crise cardiaque au cours de l'été, laissant derrière lui une multitude de projets inachevés et une école encore plus désordonnée que lorsqu'il en avait pris les rênes quelques mois plus tôt. Quelques professeurs dévoués ont réussi à limiter les dégâts et à organiser une rentrée presque normale, sans toutefois éviter un taux de désinscriptions d'élèves record : cette année, ils ne sont que 8 à faire leur entrée en première année.

Quelques autres petites choses à savoir sur l'A.I.d'H.A.

Le sortilège qui protège l'académie

Pour des raisons de sécurité évidentes, un sortilège de protection très puissant empêche tout usage de violence dans l'enceinte de l'A.I.d'H.A.

L'hymne

C'est à vous, organisateurs, qu'il revient de choisir l'hymne de l'académie. Le genre importe peu du moment qu'il s'agisse d'un extrait d'une chanson connue de tous vos invités et dont la mélodie reste aisément en tête (quelques exemples variés : *Bella Ciao*, *Les Lacs du Connemara* de Michel Sardou, *Seven Nations Army* des Whites Stripes, *Yellow Submarine* des Beatles...).

L'uniforme

L'A.I.d'H.A. n'a pas de véritable uniforme mais impose le port d'une cape noire et d'un couvre-chef (n'importe quel couvre-chef). Le reste de la garde-robe dépend du choix des élèves (dans les limites de la bienséance, évidemment).

Le registre

L'A.I.d'H.A. possède un registre ensorcelé dans lequel le nom de tout sorcier espagnol apparaît par magie à sa naissance, signifiant ainsi qu'il est automatiquement inscrit pour y commencer ses études l'année de ses 11 ans. Malheureusement, comme dit plus haut, la majorité d'entre eux n'en profitent pas et préfèrent plutôt être scolarisé à domicile ou aller étudier à l'étranger.

Les grands secrets au centre du jeu

La vérité sur Mata

Lázaro Mata était secrètement un mage noir très proche des cercles d'extrême droite anti-Moldus et en particulier de l'un de ses membres les plus influents, le polémiste Amoniacus Bebelzaburru. En public, Mata prenait néanmoins soin de cacher ces relations sulfureuses et ses réelles opinions politiques, conscient qu'elles pourraient écorner son image et nuire à sa carrière. C'est Bebelzaburru qui lui a conseillé de prendre la direction de l'A.I.d'H.A. afin de contrôler l'éducation des générations futures et ainsi s'assurer qu'elles soient acquises à leur cause. Le soir de sa nomination officielle, Mata et Bebelzaburru ont fait une petite fête dans le bureau du directeur et, grisés par leur succès, se sont amusés à chercher dans le registre de l'école les futurs élèves aux origines moldues et ont détruit la lettre d'admission de l'un d'eux.

La pierre philosophale, la prophétie et l'Élue des Ténèbres

En secret, Mata avait une autre raison de s'intéresser à l'A.I.d'H.A. : une vieille légende affirme qu'une pierre philosophale y a été cachée quelque part par Josep Seny. Il a pourtant bien vite complètement oublié cette histoire de pierre après avoir découvert dans la bibliothèque de l'académie une ancienne prophétie promettant l'avènement imminent d'une Élue des Ténèbres qui anéantira à jamais tous les Moldus. Mata a rapidement retrouvé la trace de l'Élue dans un orphelinat moldu de la région d'Estrémadure. Il lui a révélé qu'elle était une sorcière et a tout arrangé pour qu'elle puisse faire sa rentrée à l'A.I.d'H.A. mais il a jugé plus sage de lui cacher pour l'instant son incroyable destin et cette histoire de prophétie. Il n'en a parlé qu'à son grand ami Bebelzaburru, dans une lettre volontairement très vague car les deux hommes sont persuadés de longue date que le gouvernement magique (actuellement constitué de socialistes, qu'ils abhorrent) les surveillent.

Le meurtre de Mata

Mata avait bien raison de se croire surveillé puisque lui et Bebelzaburru étaient effectivement sur le radar des Bureau des Aurors, service gouvernementale en charge de la lutte contre le terrorisme, qui a intercepté la lettre dans laquelle Mata se vante d'avoir fait une « découverte formidable qui changera la face du monde et permettra enfin de mettre à exécution [leurs] grands projets ». Craignant que Mata ait mis la main sur une arme extrêmement puissante et projette un coup d'État ou un attentat contre des Moldus, le Bureau des Aurors a dépêché sa meilleure agente pour assassiner discrètement Mata en faisant croire à une mort naturelle et trouver cette mystérieuse arme. La première partie de la mission a été aisément menée à bien un soir où Mata se trouvait seul dans son bureau à l'A.I.d'H.A. La seconde partie s'est néanmoins révélée impossible pour l'Auror, qui n'a pas eu le temps de fouiller tous les recoins du bureau du directeur et a donc décidé d'infiltrer l'école à la rentrée en prenant l'identité de sa nièce de 11 ans.

Le retour de Mata

Lázaro Mata a en fait survécu en séparant son âme de son corps juste avant de mourir grâce à un puissant sortilège d'ancienne magie noire. Son âme est allée trouver refuge dans le premier objet venu, un

bête pack de jus de fruits Capri-Sun traînant dans la grande salle. Depuis, il attend patiemment que quelqu'un touche le pack afin de pouvoir prendre possession du corps du malheureux.

D'autres secrets sur l'école

La Peña el Aliacán

Elvira del Aliacán n'a en fait jamais renoncé à enseigner à ses élèves la magie de combat. Maline, elle a feint de les spécialiser en astrologie uniquement afin d'avoir un prétexte pour donner ses cours de nuit, à l'heure où les autres peñas se sont retirées dans leurs dortoirs. Les Aliacán sont en fait complètement ignorants en matière d'astronomie ou d'horoscopes...

Elvira a également insufflé à ses élèves un état d'esprit presque militaire de dévouement total à l'A.I.d'H.A. que, un brin paranoïaque, elle a toujours cru sous la menace du retour de l'Inquisition moldue. Les élèves de sa Peña se voient donc comme les gardiens secrets de l'académie. Ils veillent par exemple sur le registre de l'école, qui détient les noms de tous les sorciers espagnols, et sont les seuls, avec le directeur, à connaître le code du coffret dans lequel il est gardé. Ils ignorent néanmoins le code pour accéder au bureau du directeur, dans lequel le coffret se trouve.

Le sortilège qui protège l'école

Officiellement, l'A.I.d'H.A. est dotée d'une protection très puissante qui empêche tout usage de violence. En réalité, c'est Elvira del Aliacán elle-même qui s'est chargée de mettre en place cette protection et, pour que ses élèves puissent étudier la magie de combat, elle s'est assurée que le sortilège se désactive la nuit, quand résonne l'hymne de l'école signalant aux élèves des autres peñas qu'il est l'heure de gagner leur lit. En d'autres termes : entre le moment où l'hymne retentit la nuit et celui où il retentit de nouveau le matin pour réveiller les élèves, il est possible de jeter absolument n'importe quel sortilège de combat.

Les personnages

Petit rappel : ce qui suit n'est qu'une brève présentation des personnages. Pour avoir une vision globale de toute les intrigues et pour savoir ce que les joueurs savent ou ignorent, il vous faut aussi lire les fiches de chaque personnage que vous trouverez dans le dossier dédié.

Autre rappel : il y a 4 personnages féminins et 4 masculins mais cela n'a aucune importance. Si vous modifiez le sexe d'un personnage, pensez juste à adapter les possibles indices se référant à cette personne.

Teodora Bombón

Jeune fille guillerette décidée à devenir l'élève la plus populaire de l'A.I.d'H.A. Elle cherche la carte du maraudeur que son frère a caché quelque part et la trouvera sous le pack de Capri-Sun. Elle sera alors possédée par Lázaro Mata qui tentera de trouver la pierre philosophale pour récupérer son corps et de se venger de son assassin tout en protégeant l'Élue des Ténèbres si besoin est.

Lucía Prieto

Orpheline depuis la mort de ses parents dans un accident de voiture peu après sa naissance, elle a grandi dans un orphelinat sordide de Mérida, dans la région d'Estrémadure. Lázaro Mata est venu lui annoncer pendant l'été qu'elle était une sorcière et qu'elle était inscrite à l'A.I.d'H.A.. Il lui a néanmoins caché que, selon une prophétie dont il a récemment pris connaissance, elle est aussi et surtout l'Élue des Ténèbres appelée à éradiquer les Moldus de la face du monde. Lucía considère Mata comme son sauveur et compte bien tirer au clair les réelles circonstances de sa mort.

Alberto Domínguez

En fait Amoniacus Bebelzaburru, intellectuel anti-Moldus ainsi qu'éminence grise et meilleur ami de Lázaro Mata. Bebelzaburru ne croit pas une seconde que Mata soit mort d'une crise cardiaque, il pense qu'il a été assassiné et il infiltre l'A.I.d'H.A. pour mener l'enquête. Il prend l'identité d'un élève d'origine moldue dont il avait détruit la lettre d'admission pour l'empêcher d'intégrer l'école.

Tebastus Sotomayor

Jeune homme à la vision du monde un tantinet manichéenne mais indéniablement plein de bonne volonté, caricature de militant d'extrême-gauche *woke* libertaire pourfendeur de toutes les inégalités et de toutes les intolérances. Il veut enquêter sur Lázaro Mata car il a entendu des rumeurs affirmant que l'homme était secrètement proche de l'extrême-droite. Il est ami avec Celedonia Socavón, rencontrée sur un forum internet d'extrême-gauche, sans savoir que celle-ci est en fait une auror qui l'utilise pour enquêter sur Mata.

Celedonia Socavón

En fait Anselma Socavón, agente secrète d'élite (ou auror). Anselma est spécialiste de la lutte contre le terrorisme politique, qu'il soit d'extrême-gauche ou d'extrême-droite. Elle surveillait donc étroitement Lázaro Mata mais aussi le forum internet libertaire que fréquente Tebastus Sotomayor. Elle infiltre l'école en se faisant passer pour sa nièce de 11 ans, qui en fait étudie à domicile, et cherche à mettre la main sur la mystérieuse arme surpuissante qu'elle croit que Mata avait découverte. Elle utilise Tebastus, qui ne sait rien de sa réelle identité et croit qu'elle est une militante de gauche comme lui, pour enquêter sur Mata.

Héctor Vidal

En réalité Juan de Salazar y Frías, descendant d'inquisiteur célèbre et fils du chef d'une secte de fanatiques catholiques. La secte a récemment capturé un jeune sorcier censé entrer à l'A.I.d'H.A.. Juan se fait passer pour lui pour infiltrer l'académie, voler le registre compilant tous les sorciers et sorcières du pays, et tuer le plus possible de ces créatures du démon.

Clément de Malartic

En réalité Alberto Domínguez. Fils de Moldus passionné du monde des sorciers, il a absolument tout lu sur le sujet et a découvert tout seul l'existence de plusieurs écoles. Convaincu d'avoir des pouvoirs magiques, il est dévasté quand il ne reçoit pas sa lettre d'admission à l'A.I.d'H.A. et se persuade qu'une erreur a été commise. Il écrit donc à l'école en se faisant passer pour un élève français de Beauxbâtons demandant à passer une année d'échange en Espagne, ce qui lui est curieusement accordé grâce au désordre

sans nom qui règne à l'A.I.d'H.A. depuis la mort de Mata. Alberto veut mettre la main sur le registre de l'école afin de vérifier si son nom y figure bien.

Pelagia Mata

Nièce de Lázaro Mata, qu'elle détestait. Aux repas de famille, après deux verres de vin, il se mettait à faire des blagues racistes sur les Moldus et se montrait odieux à l'égard des parents de Pelagia, des artistes un peu babas cool dont il méprisait la pauvreté. Pelagia se souvient néanmoins qu'une fois, entre le troisième et quatrième verre de vin, Lázaro avait aussi mentionné une pierre philosophale cachée dans l'A.I.d'H.A. Elle aimerait bien la trouver pour aider financièrement ses parents.

L'organisation de la soirée

Vous trouverez ici la liste de tout ce que vous aurez à faire pour jouer. Ça peut paraître beaucoup de travail, même pour deux organisateurs, mais rien ici n'est compliqué, seulement un peu chronophage.

Cette section se termine par un récapitulatif des quelques objets dont vous allez avoir besoin, qu'ils soient à imprimer ou à acheter (comme par exemple des enveloppes de deux couleurs différentes ou 3 cadenas à code basiques, soit rien de hors de prix).

Les choses à faire en amont

① Trouver 8 joueurs motivés et décider avec eux d'une date, d'une heure et d'un lieu.

On choisira de préférence de jouer le soir (nuit = ambiance pleine de mystère et de danger) et un lieu vaste (idéalement avec plusieurs pièces et même, grand luxe, un espace extérieur). Deux raisons à cela : d'abord, il y a beaucoup d'enveloppes à cacher. Deuxièmement, vos joueurs vont avoir besoin d'intimité pour enquêter, manigancer et s'étriper en paix. Au besoin, on peut évidemment diviser une même pièce en plusieurs espaces (un coin du salon devient la Grande Salle, un autre la bibliothèque, etc.) mais le bureau du directeur doit impérativement occuper une pièce à part que l'on peut fermer par un cadenas à code.

Choisissez des invités qui se mettront bien dans la peau de leur personnage et qui, s'ils s'engagent à participer à la soirée, ne risquent pas de vous faire faux bond à la dernière minute. Soyez clairs : les histoires des uns et des autres sont liées donc si un joueur manque à l'appel le jour J, le jeu tombe à l'eau pour tout le monde.

② Attribuer les personnages.

Ce scénario a été écrit pour être joué par un groupe n'ayant aucune expérience ni dans le domaine des jeux de rôle ni celui du théâtre et le genre des personnages n'a aucune importance, vous pouvez les modifier sans problème (pensez simplement à modifier aussi les éventuels indices qui se réfèrent à eux). Chaque personnage peut donc être joué par n'importe qui. Néanmoins...

Le personnage du redoutable mage noir Lázaro Mata, qui prend secrètement possession du corps de

la pauvre Teodora Bombón au début de la partie, est absolument central à l'histoire. Réfléchissez donc bien avant de l'attribuer. Pensez à choisir un joueur susceptible de ne pas être trop déstabilisé quand il découvrira dès les premiers instants de la partie qu'il ne va pas incarner le personnage d'une adolescente guillerette pour lequel il s'est longuement préparé mais celui d'un redoutable mage noir assoiffé de vengeance.

Le personnage du faux Erasmus, Clément de Malartic (en fait Alberto Domínguez) implique lui aussi le petit choc d'entendre son véritable nom appelé lors de la cérémonie de bienvenue et de voir un autre que lui s'avancer. Là encore, cela peut déstabiliser.

À l'inverse, le personnage de la nièce de Lázaro, la douce rêveuse Pelagia, peut être une bonne option pour un joueur que vous craignez ne pas être complètement à son aise dans ce genre de jeux. Malgré leur lien de parenté, Pelagia n'est pas vraiment raccordée à toute l'histoire principale autour de son oncle (elle peut seulement attester que, en privé, il était loin d'être un homme sympathique) et peut se consacrer à sa quête personnelle (trouver la pierre philosophale) en suivant les indices cachés sur le terrain plutôt qu'en essayant d'obtenir des informations via d'autres joueurs.

③ Envoyer les fiches de personnage par e-mail.

Vous les trouverez dans le dossier annexe qui porte le nom follement original de « Personnage ». Il est conseillé de le faire entre 2 semaines et 10 jours avant la soirée, ce qui devrait laisser largement assez de temps aux joueurs pour lire leur fiche et préparer leur personnage.

Dans le corps de l'e-mail, vous pouvez inclure cette lettre :

Cher Monsieur, Chère Madame,

Nous avons le plaisir de vous informer que vous bénéficiez d'une inscription à l'Académie de Sorcellerie de l'A.I.d'H.A. Vous trouverez ci-joint votre carnet de correspondance ainsi que toute information relative à la rentrée des classes, qui se déroulera [Inclure la date et l'heure de votre soirée-enquête].

Veuillez croire en l'expression de nos sentiments distingués,

Atticus Tchaval,


co-directeur par intérim de la Academia Ibérica de Hechicería y Afines


4 Tout relire minutieusement.

Relisez encore et encore ce dossier, les fiches des personnages et les indices pour les connaître sur le bout des doigts et pouvoir répondre à toute question que vos joueurs pourraient vous poser. Imprimer ce dossier pour l'avoir sur vous pendant la soirée est aussi vivement conseillé.

5 Préparer les indices et objets.

Vous trouverez les indices et les objets dans le dossier « À imprimer ». Ils sont à imprimer, découper et placer dans des enveloppes. Il va vous falloir deux types d'enveloppes :

 les enveloppes rouges renferment des indices. Pendant le jeu, les indices doivent être replacés dans l'enveloppe après avoir été lus et les enveloppes doivent être aussitôt reposées là où elles ont été trouvées. Les joueurs ont toutefois le droit d'utiliser leur téléphone portable pendant le jeu pour prendre en photo les indices. Les enveloppes rouges sont numérotées selon la pièce dans laquelle elles doivent être cachées (vous trouverez la distribution exacte plus bas dans ce dossier, pièce par pièce).

 les enveloppes bleues renferment des objets. Les joueurs peuvent les prendre. Ils ne peuvent néanmoins pas les garder sur eux : ils doivent les placer dans une chemise à leur nom (et que les autres joueurs ont l'interdiction rigoureuse de toucher) qu'ils laisseront dans leur peña.

Tous les objets du jeu sont sous forme papier (pas seulement ceux cachés dans des enveloppes mais également ceux que les personnages peuvent avoir sur eux dès le début du jeu) à l'exception du registre de l'école.

Les choses à faire lors de la mise en place du décor

Comme dit précédemment, il est fortement conseillé de jouer dans un lieu vaste où vous pourrez cacher les nombreux indices et objets et où vos joueurs pourront échapper aux regards des autres.

Vous devrez aménager au moins 5 espaces différents : ① la Grande Salle, ② la serre, ③ la crypte, ④ la bibliothèque, ⑤ le bureau du directeur.

Vous pouvez évidemment diviser une pièce en plusieurs espaces (par exemple en transformant une

moitié de son salon en grande salle et l'autre en bibliothèque) mais le bureau du directeur doit obligatoirement être dans une pièce à part, avec une porte que l'on peut fermer avec un cadenas à code.

Si vous avez la chance d'avoir un espace extérieur avec quelques arbres et une piscine, profitez-en : la Grande Salle peut devenir la Cour Principale, la crypte peut devenir le Bois grelottant et la serre peut devenir le Lac noir. Pensez néanmoins à modifier les indices qui s'y réfèrent.

① Décorer.

On vous fait confiance pour transporter vos joueurs dans une école de magie espagnole fondée au XIX^e siècle. Entre nous, les bougies (en faisant attention à ne pas provoquer d'incendie, bien sûr), les toiles d'araignée, les grimoires, les chaudrons/flasques/fioles et les vieux balais accrochés au mur font toujours leur petit effet. Inutile de dire qu'Internet regorge de matériel et tutoriels partagés par les fans d'*Harry Potter* dans lesquels vous pouvez puiser (bien que certains soient forcément en rapport direct avec l'intrigue d'*Harry Potter* et donc inutiles ici, étant donné qu'il n'y a évidemment pas de raison d'afficher des avis de recherche de Sirius Black ou le blason de Poudlard à l'A.I.d'H.A.).

Vous trouverez aussi dans le sous-dossier séparé « Déco » (dans le dossier « À imprimer ») quelques documents comme la carte de l'Espagne (importante non seulement pour donner une touche espagnole et scolaire mais aussi parce que vos joueurs ne savent pas forcément que Mérida se situe dans la région d'Estrémadure), le logo de l'A.I.d'H.A. ou encore les portraits de Lázaro Mata et de chacun des 4 fondateurs de l'académie, que vous devrez encadrer (au moins celui de Josep Seny, mais il est conseillé d'encadrer les 4 afin de ne pas attirer l'attention sur celui-ci).

① La Grande Salle.

Elle peut aussi devenir Cour Principale si vous disposez d'espace extérieur. C'est là que vous ferez la cérémonie de sélection des peñas au début de la partie.

Placez-y :

- ☐ une table avec le buffet, qui doit absolument comprendre un pack de jus de fruits Capri-Sun.

- ☐ Sous ce pack de Capri-Sun, placez la lettre qui ordonne à celui qui la lit de mimer

un malaise. (À imprimer depuis le document « Divers », dans le dossier « À imprimer ».)

☐ le portrait de Lázaro Mata, idéalement entouré de bougies et de fleurs pour lui rendre hommage. (Le portrait est à imprimer depuis le sous-dossier « Déco ».)

☐ la carte d'Espagne avec toutes les régions et leur capitale. (À imprimer depuis le sous-dossier « Déco ».)

☐ Le logo de l'école. (À imprimer depuis le sous-dossier « Déco ».)

② La serre.

C'était le lieu favori de Josep Seny, le fondateur de la peña du même nom, et c'est là qu'il a caché ses notes personnelles révélant l'endroit où se trouve la pierre philosophale qu'il a réussi à créer. Si par le plus grand des bonheurs vous disposez d'une piscine, la serre peut devenir le Lac noir. Pensez simplement à changer les indices qui s'y réfèrent.

Si vous avez une piscine, vous n'aurez pas à vous soucier davantage de la décoration.

Si non, décorez votre serre avec des plantes.

Placez-y :

☐ Une chaise ou table sous laquelle vous scotcherez une petite boîte arborant les quatre symboles ♣+*♦ et fermée par un cadenas à code.

③ la crypte.

C'est là que les élèves de la peña el Aliacán disent étudier l'astrologie. En réalité, ce n'est qu'un prétexte pour se réunir de nuit, à l'heure où les autres peñas dorment, et se consacrer à leur véritable spécialité : les sortilèges de combat. Leurs camarades les plus dégourdis ne manqueront pas de s'étonner qu'ils étudient les astres dans les souterrains de l'école, dans une pièce où il est impossible de voir le ciel.

Dans le cas où vous disposeriez d'un espace extérieur avec des arbres, cette pièce peut devenir le Bois grelottant. L'idée est la même : c'est une forêt dense depuis laquelle on ne distingue pas le ciel, couvert par les arbres.

Si vous jouez dans le Bois grelottant, aucune décoration n'est nécessaire.

Si vous jouez dans la crypte, décorez-la à grand renfort de toiles d'araignées et d'ossements pour une

ambiance « Halloween », et limitez l'illumination au minimum.

④ la bibliothèque

Placez-y :

- ☐ Des livres, des livres et encore des livres, de préférence avec l'air ancien.

Pour les perfectionnistes : il y a sur Internet des tutoriels pour évider un livre. Ça n'est pas trop compliqué à faire et ça fait une excellente cachette.

⑤ le bureau du directeur.

Comme dit plus haut, c'est la seule pièce qui doit absolument être séparée des autres car, au début de la partie, elle est fermée par un cadenas à code. Seul Lázaro Mata, le directeur, le connaît déjà (mais ce personnage n'apparaît qu'après le début de la partie), les autres joueurs ne découvriront le code que grâce à un indice. Cette pièce renferme le registre de l'école.

Placez-y :

- ☐ Un cadenas ou un anti-vol à 4 chiffres pour fermer la porte. Si votre porte ne permet pas qu'on y pose un cadenas ou un anti-vol, jouez vous-même le rôle du cadenas et interdisez-en l'entrée par un message collé sur la porte à moins qu'on ne vous donne le code. Le code est la date de création de l'A.I.d'H.A. : 1836.

- ☐ Une boîte, un placard ou un tiroir fermé par un cadenas à code. Le code est la date du procès des sorcières de Zugarramurdi : 1610.

- ☐ À l'intérieur de la boîte : le registre de l'école.

⑥ Les 4 peñas

Enfin, il vous faudra aménager 4 coins pour chacune des peñas . Elles ne nécessitent aucun espace et encore moins une pièce entière : il s'agit juste d'afficher le portrait du fondateur de la Peña et de placer en-dessous de ce portrait la lettre de bienvenue aux nouveaux membres ainsi que leurs chemises cartonnées respectives dans lesquelles vous aurez placé une feuille de papier et un stylo et dans lesquelles ils conserveront les objets trouvés en cours de jeu. Vous pouvez par exemple placer chacune des peñas à un coin de la Grande Salle, sans trop se compliquer la vie.

☐ Derrière le portrait de Josep Seny, à l'intérieur du cadre (car oui, ce portrait au moins nécessite d'être encadré), cachez l'objet « Pierre philosophale ». (À imprimer depuis le dossier « À imprimer », document « Objets »).

② Cacher les indices et objets.

Les indices (enveloppes rouges)

① la Grande Salle.

☐ Les indices numérotés 1 à 7.

② La serre.

☐ À l'intérieur de la boîte : l'indice qui révèle l'emplacement de la pierre philosophale, à imprimer depuis le document « Divers ».

☐ Les indices numérotés 8 à 13.

③ la crypte.

☐ Les indices numérotés 14 à 19.

④ la bibliothèque

☐ Les indices numérotés 20 à 26 (s'il y a beaucoup de livres et que vous cachez les indices entre leurs pages, ne soyez pas trop sadiques et laissez les enveloppes dépasser).

⑤ le bureau du directeur.

☐ Les indices numérotés 27 à 32.

Les objets

Les enveloppes bleues peuvent être cachés dans n'importe quelle pièce au hasard. À l'exception notable des deux objets :

☐ le registre (seul objet à ne pas être au format papier) est gardé dans la boîte (ou placard ou tiroir, selon ce qui vous arrange) dans le bureau du directeur.

□ la pierre philosophale est, selon les notes personnelles de Josep Seny (qui sont cachées dans une boîte dans la serre), cachée « derrière [lui] ». Elle est tout simplement cachée derrière le portrait de Josep Seny, à l'intérieur du cadre.

Les choses à faire pendant la soirée

① Accueillir ses invités.

Accueillez vos invités en dehors de l'endroit où vous comptez jouer.

① Répondez aux dernières questions qu'ils pourraient avoir.

② Expliquez-leur à nouveau que deux types d'enveloppes sont cachées un peu partout : les bleues renferment des objets qu'ils peuvent emmener avec eux et qu'ils doivent garder dans une chemise qui leur sera donnée plus tard ; les rouges renferment des indices qu'il leur faut reposer exactement là où ils les ont trouvés après les avoir lus mais qu'ils peuvent et même feraient bien de prendre en photo.

③ Donnez ses objets à Héctor Vidal/Juan de Salazar y Frías (un crucifix et un coutelas).

④ Une fois que tout cela a été fait, que tous vos invités sont arrivés, costumés et prêts à jouer, « téléportez-les » jusqu'à l'A.I.d'H.A., par exemple en leur faisant tous poser la main sur un portoloïn (cet objet magique, d'apparence anodine – par exemple un gant ou un annuaire –, qui permet de se transporter à un endroit précis à une heure précise).

② Animer la cérémonie de sélection.

Cette étape est celle qui va le plus vous demander de puiser dans vos talents d'acteur. Il s'agit d'accueillir les joueurs par un petit discours puis de les répartir dans les différentes peñas. Cette cérémonie est importante pour deux raisons : elle dispense subtilement quelques petites informations et indices, et surtout elle permet aux joueurs de s'immerger en douceur mais efficacement dans l'univers du jeu.

① Après avoir souhaité la bienvenue aux joueurs, dites quelques mots en hommage à votre directeur récemment décédé Lázaro Mata et présentez vos condoléances à sa nièce ici présente, Pelagia Mata.

② Proposez quelques instants de recueillement pendant que vous ferez sonner un extrait de l'hymne de l'A.I.d'H.A. (si vous avez une enceinte, tant mieux, sinon utilisez votre téléphone en mettant le volume à fond). En guise d'hymne, choisissez la chanson de votre choix, à la condition qu'elle soit connue et entêtante. Inutile de la laisser en entier, le refrain (ou le passage le plus connu) suffira.

③ Enchaînez sur une note plus gaie, plus optimiste, en assurant que l'A.I.d'H.A. est néanmoins plus décidée que jamais à assurer à la jeunesse une formation à la pointe de la modernité. Présentez fièrement votre tout premier élève Erasmus, Clément de Malartic, à qui vous souhaiterez la bienvenue, à qui vous demandez de quelle partie de la France il vient et que vous complimenterez sur son niveau d'espagnol.

Une fois votre discours terminé, il est temps de passer à la sélection des peñas.

④ Expliquez que vous allez faire l'appel par ordre alphabétique. Chaque fois qu'un joueur sera appelé, il devra s'avancer et poser un genou à terre devant vous.

⑤ Procédez à l'appel. Chaque fois qu'un joueur s'agenouille devant vous, posez la main sur sa tête, fermez les yeux, faites semblant d'évaluer son « aura magique » un moment puis déclarez avec autorité le nom de sa peña. Chaque fois, tendez-leur alors un badge de la couleur de leur peña avec leur nom écrit en gros qu'il leur faut accrocher à leur cape, (vous les trouverez dans le dossier « À imprimer ») puis invitez-les à retourner parmi leurs camarades.

Dans l'ordre alphabétique, cela donne :

- **Teodora Bombón = el Garbo**

- **Alberto Domínguez = el Aliacán**

- **Clément de Malartic = el Seny**

- **Pelagia Mata = el Duende**

- **Lucía Prieto = el Aliacán**

- **Celedonia Socavón = el Garbo**

- **Tebastus Sotomayor = el Duende**

- **Héctor Vidal** : ce personnage, n'est pas un sorcier, et il vous serait donc impossible de lire

son aura magique. Peu importe : quand il s'avance, dites-lui qu'il est inutile qu'il s'agenouille, envoyez-le directement dans l'unique peña dans laquelle il reste une place = **el Seny**.

Si vous voulez soigner un peu plus votre cérémonie de sélection, vous pouvez investir dans une lampe qui change de couleur grâce à une télécommande et cacher la lampe dans une boîte fermée par du papier calque (qui laissera filtrer la lumière et le signal de la télécommande) devant laquelle vous ferez défiler vos joueurs, en changeant discrètement à distance la couleur de la lampe selon la peña à laquelle ils sont destinés. Quand vient le tour d'Héctor Vidal, éteignez tout simplement la lampe, feignez brièvement un problème technique imprévu en tapotant vainement sur la lampe puis envoyez-le chez les Seny, toujours sous le prétexte que de toute manière c'est la seule peña à laquelle il reste une place. Il existe des lampes de ce type à des prix tout à fait raisonnables (par exemple, cette veilleuse rechargeable de la marque Taipow : <https://www.amazon.fr/Veilleuse-Rechargeable-Luminosit%C3%A9-Ajustable-T%C3%A9l%C3%A9commande/dp/B07RN4DG15>), avec l'avantage qu'il s'agit d'un objet auquel vous n'aurez aucun mal à trouver une autre utilité une fois le jeu terminé (sachez que je m'en sers de lampe de chevet, oui, je sais, c'est passionnant).

Outre les badges au nom des personnages, il est préférable de donner aux joueurs un autre accessoire aux couleurs de leur peña, comme un bandana (on en trouve pour presque rien dans les bazars ou les boutiques de déguisement). Cela aide les joueurs à se mettre dans la peau de leurs personnages et développe leur sentiment d'appartenance à leur peña, en plus de leur permettre de se reconnaître plus aisément.

⑥ La cérémonie touche à sa fin. Enjoignez vos joueurs à rejoindre leurs peñas respectives et expliquez-leur qu'ils y trouveront une lettre de bienvenue (à ne surtout pas partager avec les élèves des autres peñas) ainsi qu'une chemise pour chacun. Ils devront inscrire leur nom sur leur chemise, elle leur servira à ranger tous les objets qu'ils pourraient trouver au cours de la soirée. Soyez clairs : il est obligatoire, quand on trouve un objet, de le ranger dans sa chemise personnelle, laquelle doit rester à tout moment dans sa peña, et il est évidemment rigoureusement interdit sous peine d'exclusion de toucher à toute autre chemise que la sienne. Informez-les ensuite que, après avoir marqué leurs chemises et pris connaissance de la lettre

de bienvenue de leur peña (ce qui peut être l'occasion de briser la glace avec leur camarade de peña), ils seront complètement libres de déambuler à leur guise. Profitez-en ensuite pour ramasser toutes les lettres de bienvenue pour qu'elles ne soient pas lues par des élèves des autres peñas.

3 Veiller au retour de Lázaro Mata.

Le personnage de Lázaro Mata étant au centre de toute l'histoire, il est capital qu'il ne tarde pas trop à refaire son apparition. Vous devrez donc vous assurer que la joueuse interprétant Teodora Bombón comprenne rapidement que la carte du maraudeur qu'elle cherche (une quête pour laquelle son frère lui a donné pour tout indice : « on trouve bien des choses sous le soleil de Capri ») se cache dans le pack de Capri-Sun qui trône innocemment sur le buffet, à la vue de tous.

Il serait problématique qu'un autre joueur touche au pack avant Teodora. Gageons néanmoins que personne ne se jettera sur les jus de fruits (au début du jeu, les joueurs ont tendance à être plus intéressés par la chasse aux enveloppes bleues et rouges que par le buffet). Par mesure de précaution, vous pouvez tout de même sortir un ou deux sachet de Capri-Sun du pack et les mettre sur le devant du buffet afin que, si l'un de vos joueurs se révélait un fan absolu, il les prenne sans toucher au pack.

Si, au bout de 15 min Teodora traîne encore, invitez-la à faire honneur au buffet. Si deux minutes plus tard la situation est toujours bloquée, parlez-lui de son frère et lancez-vous dans le récit de la fois où vous avez fini par lui mettre une heure de colle car il n'arrêtait pas de boire du jus de fruit en faisant du bruit avec sa paille en plein cours. Ne laissez pas Teodora mettre plus de 20 min avant de toucher au Capri-Sun...

Une fois que c'est fait, que Teodora a lu le message caché sous ou à l'intérieur du pack et qu'elle simule un malaise, hâtez-vous de lui porter assistance, faites disparaître le message, et éloignez les curieux en diagnostiquant un simple mal des transports, un grand classique après un voyage en portoloin. Donnez ensuite discrètement à Teodora un nouveau document en l'enjoignant à s'enfermer dans les toilettes pour en prendre connaissance immédiatement car il lui explique tout sur ce qui vient de lui arriver. Il s'agit de sa nouvelle fiche de personnage, celle de Lázaro Mata (à imprimer depuis le dossier « À imprimer »).

④ Jouer l'elfe de maison.

L'un des indices est le témoignage d'un elfe de maison qui a surpris un intrus dans l'A.I.d'H.A. la nuit de la mort de Mata. Cet elfe refuse néanmoins de parler à moins qu'on lui offre une chaussette. Si un joueur vient donc vous apporter une chaussette (pas une vraie, bien sûr, mais une de celles cachées dans les enveloppes bleues), vous devrez lui dire ce qu'a vu l'elfe : une femme avec le brassard du Bureau des aurors au bras, en train de ruminer au sujet de quelque chose qu'elle ne trouvait pas et qui allait la forcer à revenir. (Ce témoignage se trouve également dans le document « Divers », dans le dossier « À imprimer ».)

⑤ Traduire la prophétie.

Si un joueur vient vous voir avec une photo de la prophétie et une photo de l'alphabet judéo-caló médiéval, traduisez-leur la prophétie suivante :

Et alors verra le jour à Marochandé l'Élue des Ténèbres et elle perdra ses parents et pendant onze années elle vivra dans l'adversité puis son fidèle serviteur la sauvera et ensemble ils anéantiront la race des sans magie.

(Cette prophétie se trouve dans le document « Divers », dossier « À imprimer ».)

⑥ Permettre aux joueurs d'utiliser leurs compétences spéciales.

Les personnages ont des habilités spéciales qui peuvent être personnelles, partagées avec le reste de sa peña ou provenir d'une enveloppe bleue. Malgré des noms divers, ces compétences se résument à l'habilité de pouvoir voler ou interroger les autres joueurs. Pour l'une comme pour l'autre, ils devront faire appel à vous :

→ si un joueur vous dit vouloir voler un autre joueur, donnez-lui une pince à linge noire et demandez-lui qui est sa cible. Le voleur devra alors accrocher la pince à linge à la cape de la cible. Si, au bout d'1 min, la cible ne s'est pas aperçue de la présence de la pince, allez faire l'inventaire de tous les objets qui se trouvent dans sa chemise et communiquez-le au voleur qui aura le droit de voler un (et un seul) objet.

Allez ensuite récupérer la pince à linge sur la pauvre victime et informez-la de sa mésaventure (sans lui dévoiler qui est le cambrioleur, bien entendu).

→ si un joueur vous dit vouloir en interroger un autre, vérifiez d'abord qu'il le peut (les Seny ne peuvent pas interroger les Aliacán, les Duende ne peuvent pas interroger les Seny, et les Garbo ne peuvent pas interroger les Duende) puis demandez quelle est la question qu'il compte poser. Allez ensuite ensemble interroger l'autre joueur. Celui-ci peut avoir lui-même une compétence ou un objet le dispensant de répondre.

La présence d'un organisateur n'est pas capitale mais elle permet de vérifier que cette compétence est bien appliquée car il peut y avoir des erreurs ou des abus. L'organisateur se charge par exemple de vérifier qu'une seule question est posée, qu'elle n'est pas trop vague (par exemple : il est possible de poser la question « as-tu tué Lázaro Mata ? » mais pas « As-tu un terrible secret et si oui lequel ? ») et que, dans le cas de compétences données par des objets (qu'il s'agisse d'une potion de vérité ou de son antidote), les joueurs s'en défont aussitôt car ils sont d'usage unique. Accessoirement, ça permet aux organisateurs de suivre plus aisément le jeu et de se tenir au courant des avancées faites par les uns et les autres...

Les Duende, Garbo et Seny ont, grâce à leurs peñas respectives, une habilité bonus leur permettant par deux fois d'interroger d'autres joueurs (les Duende grâce à leur charme, les Garbo grâce à leurs muscles et les Seny grâce à une potion qu'ils fabriquent eux-mêmes). Néanmoins, les Seny ne peuvent pas interroger les Aliacán (ils en ont trop peur), les Duende ne peuvent pas interroger les Seny (ils les considèrent comme des amis) et les Garbo ne peuvent pas interroger les Duende (car ceux-ci, charmeurs dans l'âme, profitent de l'ego surdimensionné des Garbo pour éviter les questions). Quant aux Aliacán, spécialistes du mensonge et des secrets, ils ont la compétence inverse, celle de pouvoir esquiver les questions deux fois chacun (même quand l'interrogateur fait usage d'une habilité ou d'une potion trouvée dans une enveloppe bleue). Attention, pensez à garder le compte des fois où ils ont fait usage de leurs habilités, elles ne sont pas illimitées (et, dans le cas où l'habilité a été trouvée dans une enveloppe bleue, la récupérer et la jeter).

7 Ouvrir le bureau du directeur (optionnel).

Si la porte du bureau du directeur ne permet pas d'y mettre un cadenas ou un anti-vol, c'est vous qui

qui en interdirez l'accès. Scotchez un mot sur la porte demandant aux joueurs de venir vous trouver s'ils souhaitent entrer dans le bureau et sont en possession du code.

8 Faire sonner l'hymne.

La diffusion de l'hymne donne le départ d'une nouvelle étape dans le jeu : en l'entendant, les joueurs ayant la compétence nécessaire pour tuer et ceux ayant un couteau en leur possession sauront qu'ils pourront désormais en faire usage.

Le moment le plus approprié pour faire sonner l'hymne dépend beaucoup de vos joueurs et de l'évolution de la partie mais quoiqu'il arrive laissez-les d'abord avancer dans leur quête, attendez que tous prennent connaissance de la prophétie de l'Élu des Ténèbres et des circonstances qui entourent la mort de Lázaro Mata (plus précisément : qu'un aurore a tenté de l'assassiner, et que Lázaro a survécu et pourrait même être présent ce soir), et attendez que tous aient pu pleinement profiter de la soirée. Il serait dommage que quelqu'un soit éliminé après seulement 30 min.

9 Et, d'une façon plus générale, être dans le coin.

Il n'est pas exclu que vous soyez appelés à régler des différends entre les joueurs mais, si tout le monde suit les règles, tout devrait bien se passer. Plus que faire la police, votre rôle consiste donc à déambuler ici et là, à être disponibles au cas où les joueurs auraient besoin de vous et, de temps en temps, à échanger quelques mots seul à seul avec les uns et les autres pour leur demander où ils en sont dans leur(s) quête(s) ou ce qu'ils ont pu découvrir au cours de la soirée. Inutile de se montrer trop interventionnistes lors de ces conversations en tête-à-tête : bien souvent, le seul fait de récapituler avec vous toutes les informations en leur possession suffit à clarifier leurs pensées et leur permet vite de tirer une ou deux conclusions ou d'avoir de nouvelles idées. Il peut aussi arriver que vous vous rendiez compte qu'un personnage, dans le feu de l'action, a mal lu un indice et s'est lancé sur une fausse piste. Dans ce cas, conseillez-lui de relire attentivement l'indice en question (dont il a probablement toujours la photo sur son téléphone).

La liste des accessoires à prévoir

- ☐ 1 pack de jus de fruits Capri-Sun.
- ☐ Le registre de l'A.I.d'H.A. (un gros cahier, de préférence qui ait l'air très ancien). À l'intérieur, inscrire le nom des personnages sauf celui de Clément de Malartic. À côté des noms d'Alberto Domínguez et de Héctor Vidal, inscrire un petit M avec un crayon d'une autre couleur.
- ☐ Des épingles à nourrice pour accrocher les badges au nom des personnages.
- ☐ 32 enveloppes rouges.
- ☐ 23 enveloppes bleues.
- ☐ 8 chemises (2 rouges, 2 jaunes, 2 vertes, 2 bleues) ou, plus simple, des pochettes de classeur transparentes. Glissez à l'intérieur un stylo et une page blanche A4 sur laquelle les joueurs écriront le nom de leur personnage et qui cachera le reste du contenu de la pochette.
- ☐ Une demi-douzaine de pinces à linge noires.
- ☐ 3 cadenas ou antivols de vélo à 4 codes (1 pour le tiroir/boîte/placard qui contient le registre, 1 pour la boîte qui contient les notes personnelles de Josep Seny, 1 pour fermer le bureau du directeur). Il en existe à prix modiques dans les bazars. Il est possible que vous trouviez plus facilement des cadenas à 3 chiffres : dans ce cas, pensez à modifier les indices concernés en précisant qu'il ne faut conserver que les 3 premiers chiffres des dates demandées (à savoir : la date de création de l'école et la date du procès des sorcières de Zugarramurdi). Dans le cas du cadenas des notes personnelles de Josep Seny, vous n'aurez qu'à barrer le dernier symbole.
- ☐ Une petite boîte qu'il est possible de fermer par un cadenas et de scotcher sur le dessous d'une chaise ou d'une table. Vous pouvez utiliser n'importe quelle petite boîte en carton dans laquelle il est facile de faire deux trous pour faire passer l'anse du cadenas, par exemple une boîte de Kinder Surprise.
- ☐ Des plantes pour la serre.
- ☐ Des livres pour la bibliothèque.

Et, pour les perfectionnistes :

- ☐ Une lampe télécommandée qui change de couleur. Par exemple, celle-ci, de la marque Taipow : <https://www.amazon.fr/Veilleuse-Rechargeable-Luminosit%C3%A9-Ajustable-T%C3%A9l%C3%A9commande/dp/B07RN4DG15>
- ☐ 8 bandanas ou autres accessoires de couleur (2 rouges, 2 jaunes, 2 verts et 2 bleus).

À imprimer (depuis le dossier « À imprimer »)

- ☐ La carte de l'Espagne avec les régions et leurs capitales. (Imprimez la version de votre choix, il y en a deux disponibles quasiment identiques.)
- ☐ Le portrait de Lázaro Mata.
- ☐ Le logo de l'école.
- ☐ Les 4 portraits des fondateurs de chaque Peña.
- ☐ Les 32 indices.
- ☐ Les 25 objets.
- ☐ Le document « Divers », qui regroupe :
 - ☐ La traduction de la prophétie + le témoignage d'un elfe de maison (que vous devrez garder sur vous.
 - ☐ Le message intimant à Teodora de simuler un malaise.
 - ☐ Les symboles à scotcher sur la boîte des notes personnelles de Josep Seny + le message à cacher à l'intérieur de la boîte.
- ☐ La nouvelle fiche de personnage de Lázaro Mata, qu'il faudra discrètement donner à Teodora Bombón après son malaise.
- ☐ Les badges au nom des personnages.

Questions diverses

Quand est-ce que la partie se termine ?

Il est impossible de deviner ce que vont faire les joueurs et quelle direction va prendre l'histoire,

aussi est-il tout aussi impossible de savoir quand et comment la partie va se terminer. Néanmoins, on sait que deux dangers guettent les innocents élèves de l'A.I.d'H.A. : d'un côté, un groupe de mages noirs anti-Moldus composé de Lázaro Mata alias Teodora Bombón, d'Amoniacus Bebelzaburru alias Alberto Domínguez et de Lucía Prieto, et, d'un autre côté, un Moldu infiltré, le fanatique Juan de Salazar y Frías alias Héctor Vidal, qui compte tuer au hasard le plus grand nombre de sorciers possibles. On considérera donc que la partie se termine quand ces deux menaces ont soit triomphé soit été vaincues.

Il est par contre impossible de deviner si lesdits innocents élèves sauront reconnaître ces menaces et faire front commun pour y échapper, tout comme il est impossible de deviner si le rebelle Tebastus Sotomayor devinera que son amie Celedonia Socavón est en réalité une policière d'élite et comment il réagira, ou encore si le fanatique Juan de Salazar y Frías déchiffrera la prophétie, auquel cas il pourrait juger judicieux de revoir son projet initial de frapper au hasard pour cibler en priorité ceux qui semblent décidés à éradiquer les Moldus...

Que faire quand un personnage meurt ?

Si un personnage est tué, le joueur est éliminé de la partie. Envoyez-le s'installer confortablement dans un coin où il attendra tranquillement que la partie se termine. Si l'assassin a utilisé un couteau à usage unique, pensez à le récupérer. Attendez quelques minutes avant d'annoncer aux autres joueurs que l'un d'entre eux a été retrouvé mort.