

La danse des revenants

Objectifs de la trame :

Budget d'Adversité : nombre de héros (4) x nombre d'objectifs (3) x 5 = 60 points.

1. Le poltergeist amoureux = 16

- Rester sur le balai : 3
- Retrouver le balai : 3
- Convaincre Whoopi : 4
- Trouver une excuse : 3
- Convaincre Sarousse : 0
- Retrouver Whoopi : 0
- Convaincre un combattant : 0
- Retenir les poursuivants : 3

2. Le fantôme farceur = 13

- Repérer le livre : 2
- Descendre l'escalier : 0
- Repérer le flacon : 2
- Comprendre l'effet : 2
- Comprendre l'impact : 0
- Annuler le cours : 3
- Repérer la modification : 2
- Rattraper la modification : 2

3. Le spectre = 31

- Lutter contre le cauchemar : 0
- Repérer la gargouille : 2
- Libérer l'ondine : 3
- Suivre le rire : 0
- Identifier les épouvantards : 0
- Combattre les épouvantards : 8
- Combattre le spectre : 15
- Identifier le sortilège : 0
- Comprendre le mécanisme : 0
- Demander de l'aide : 0
- Aider Georges : 3

Quête à 60 points d'Adversité.

1. Le poltergeist amoureux

Travis est mort cette année près des marais. Mais il ne peut pas rejoindre l'au-delà tant qu'il n'aura pas dit à Chen qu'il l'aimait et qu'elle doit le laisser partir. Le problème, c'est qu'il ne peut pas s'éloigner de son lieu de mort, qu'officiellement il est mort loin d'ici et que sa mort est trop récente pour pouvoir prendre une forme fantasmagorique. Il a donc besoin de Whoopi., malheureusement exclue à cause de la pétition.

Travis sait que l'équipe de De Vinci s'est fabriquée des nimbus 2000 pour le championnat de cette année. Durant le premier match de Quidditch de l'équipe De Vinci, il va donc lancer un axio Nimbus 2000 (l'attrapeur de préférence).

• **Rester sur le balai** : épreuve d'obstacle périlleuse de Vol 2d8.

Dans tous les cas, le Sorcier chutera près des marais (plus ou moins durement) et son balai se perdra plus loin. Les professeurs arriveront rapidement et le ramèneront « il ne faut pas traîner ici. Nous dirons à la garde-chasse de vous le retrouver. Allez, rentrez maintenant ». Les professeurs s'inquiètent de la présence d'éventuels Moldus.

Sauf que Sarousse est trop occupée en ce moment. Les Sorciers devront aller le rechercher.

• **Retrouver le balai** : épreuve d'obstacle interdite de Cathare 2d8.

En cas d'échec, ils entendront des pierres jetées dans l'eau pour les guider.

Les Sorciers trouveront le balai enchainé à un arbre avec l'Echo du Sud déchirée sur l'article et la photo de Whoopi. La chaîne bénéficie d'un sortilège de Collaporta Nuptia.

Durant les vacances, les Sorciers pourront se rendre à Thédircac chez Whoopi. Les murs de sa maison sont couverts d'œufs et de tomates. Whoopi est à cran et veut quitter la France.

• **Convaincre Whoopi** : épreuve simple d'Eloquence 2d10.

En cas d'échec, ils devront lui rendre un service, comme nettoyer ses murs ou repousser des voyous.

Mais Whoopi, comme les Sorciers ont pu le constater, n'est pas la bienvenue à Cathare. Elle va devoir venir discrètement. Elle compte profiter d'une excursion de Moldus dans les parages de l'école pour détourner l'attention de Sarousse. Elle leur fera parvenir la date par chouette. A eux d'envoyer Sarousse sur la piste des Moldus.

Quelques semaines plus tard, quelques jours avant une épreuve du tournoi d'armes, les Sorciers recevront la lettre de Whoopi. Ils vont devoir trouver un moyen de faire croire à Sarousse qu'ils ont vu des Moldus sans avoir quitter la zone autorisée.

• **Trouver une excuse** : épreuve d'obstacle interdite d'Ingéniosité 2d8.

• **Convaincre Sarousse** : épreuve simple d'Eloquence 2d6.

En cas d'échec, ils devront s'y prendre autrement, comme en attirant des Moldus par exemple ou en profitant du cours de Mme Croquette pour capturer des ondines.

• **Retrouver Whoopi** : épreuve d'obstacle d'Observation 2d6.

Whoopi ouvrira la chaîne mais elle se mettra à parler à voix haute :

« Mais vous êtes tordu ! Vous avez fait tout ça pour que je vienne ici. Mais vous ne vous rendez pas compte des risques que je cours ! Comment ça lui dire que vous l'aimez ? Et puis quoi encore... Hein ! Mais vous gênez pas surtout ! ».

« Ecoutez les enfants, vous allez devoir faire venir Mme Chen ici. Et si j'en crois ce que raconte ce fantôme, elle risque de n'avoir aucune envie de venir en ce lieu. Le meilleur moment serait pendant le tournoi d'armes. Elle en est l'arbitre donc si les combattants viennent jusqu'ici, elle sera obligée de suivre. Et... si elle se retrouve seule, c'est mieux. ».

Si les Sorciers se renseignent sur un mort récent dans les marais, ils n'obtiendront aucune réponse autre qu'une gêne certaine. Mais cela déclenchera peut être des réactions à espionner et découvrir la vérité.

Pour emmener le combat dans les marais s'ils ne font pas parti eux-mêmes d'une épreuve, les Sorciers peuvent convaincre l'un des combattants d'y trouver un avantage.

- Recherche d'Avantage : épreuve simple d'Ingéniosité 2d6.

- **Convaincre un combattant** : épreuve simple d'Eloquence 2d6.

Whoopi apparaîtra à la fin du duel et s'enfuira dans les marais. Les personnes présentes voudront la poursuivre.

- Recherche d'Avantage : épreuve simple de Cathare 2d6.

- **Retenir les poursuivants** : épreuve simple interdite de Sortilèges 2d8.

2. Le fantôme farceur

Georges Weasley sera l'invité d'honneur du concours d'alchimie en raison du succès de son magasin de farces et attrapes. Mais il ne sera pas seul. Fred, mort durant la défense de Poudlard, reste attaché à son frère jumeau et il a bien l'intention de continuer de s'amuser avec lui. Pire, il va même profiter du fait qu'il n'a pas encore sa forme fantasmagorique pour jouer quelques tours. Donc pendant que Georges rencontrera Baltuzar peu avant Noël dans le plus grand secret, Fred s'amusera en tourmentant les fantômes locaux et en s'essayant au déplacement d'objets pour perturber quelques cours.

Il est important de noter qu'identifier Fred et sa nature farceuse peu à la fois servir comme avantage pour la conception de la potion du concours d'alchimie mais aussi comme avantage pour combattre les épouvantards, voir même le spectre.

Durant le cours d'astrologie, Fred fera tomber un livre au moment où Umberto sera en haut de l'escalier pour descendre. Umberto chutera et ses os se disperseront sur le sol.

- **Repérer le livre** : épreuve simple d'Observation 2d8.

En cas de réussite, les Sorciers verront un livre « voler » dans les pieds d'Umberto.

- **Descendre l'escalier** : épreuve d'obstacle d'Athlétisme 2d6 pour entendre la vision d'Umberto quand il verra ses os : « *Le non-mort a volé le sourire de la dame, son ombre vole le rêve des innocents et son cauchemar volera l'espoir des premiers.* ».

Durant le cours d'alchimie, la potion du jour consiste à faire un mélange qui provoque de grosses bulles. Fred fera tomber d'une étagère un flacon ouvert. La poudre se répandra dans les préparations de la salle non aérée.

- **Repérer le flacon tombé** : épreuve simple d'Observation 2d8.

- **Comprendre l'effet** : épreuve simple de Potion 2d8.

En cas de réussite, les Sorciers comprendront que la poudre colorera les bulles en blanc lumineux.

- **Comprendre l'impact** : épreuve simple de Sagesse 2d6.

En cas de réussite, les Sorciers comprendront que les bulles agiront comme des mini pleines lunes.

Si les Sorciers ne veulent pas que Baltuzar se transforme en loup-garou pendant le cours, il faut annuler le cours. Mais s'ils veulent le faire sans révéler la nature de Baltuzar, il faudra se montrer convainquant.

- **Annuler le cours** : épreuve simple interdite d'Ingéniosité 2d8.

En cas d'échec, les bulles se produiront et Baltuzar ira s'enfermer dans son bureau.

Durant la préparation finale de la potion, Fred passera modifier les potions qui ne sont pas assez dangereuses à son goût pour que leur expérimentation devienne périlleuse.

- **Repérer la modification** : épreuve simple d'Observation 2d8.

- **Rattraper la modification** : épreuve simple de Potion 2d8.

En cas d'échec, l'épreuve finale du concours d'alchimie redevient périlleuse.

3. Le spectre

Plusieurs scènes de la vie courante devront mettre l'accent sur la tristesse des élèves : défaite de Quidditch, déception amoureuse au bal, dévalorisation des élèves d'un Ordre à cause de la Coupe des 4 Ordres, éloignement des parents... sauf lors de la sortie scolaire.

Les choses se compliqueront lorsque les élèves feront des cauchemars une nuit d'orage.

- **Lutter contre le cauchemar** : épreuve simple de Sagesse 2d6.
- **Repérer la gargouille** : épreuve simple d'Observation 2d8.

En cas de réussite, les Sorciers apercevront une silhouette monstrueuse apparaître à la fenêtre lors d'un éclair. Il s'agit de la gargouille du spectre qui fuit par les toits.

En sortant du cours de Mme Croquette, les Sorciers entendront une ondine pleurer dans sa prison. « *Sans eau vive pour jouer, je me meurs. Libérez-moi. Je sais où se trouve un ruisseau sans que vous n'ayez à sortir de l'école.* ».

- **Libérer l'ondine** : épreuve interdite d'obstacle de Cathare 2d8.
- Une fois libérée, un rire apparait et s'éloigne dans les souterrains en voltigeant.
- **Suivre le rire** : épreuve d'obstacle d'Athlétisme ou de Vol 2d6.

Dans une immense salle souterraine naturelle, De Vinci a conçu une machine destinée à la protection de l'école Cathare. Il s'agit d'un immense sablier contenant un sortilège de Repello Moldum. Ce sablier est relié à une roue à aubes qui tourne grâce au flux de rires des habitants de l'école. Si bien qu'à chaque fois que le sablier est renversé, le sortilège est relancé. C'est ainsi qu'il perdure depuis la création de l'école, alimenté au début par le seul sourire de Mona Lisa. Mais le spectre, en infligeant des cauchemars, a pratiquement réduit le flux des rires à néant. Si bien que le sablier finira par se vider avant d'être retourné, malgré quelques rires isolés.

Les Sorciers seront d'abord attaqués par épouvantards pour que le spectre continue travail. Ils prendront la forme de ce qui fait leur le plus peur individuellement.

- **Identifier les épouvantards et leur point faible** : épreuve simple de Créature 2d6.
- **Battre les épouvantards** : Duel périlleux, e Magie/Déf, contre eux : Sagesse/Talent.

Le Spectre attaquera dès que l'un des épouvantards sera vaincu. Il n'hésitera pas non plus à utiliser la gargouille pour l'aider à combattre ou à lancer des cauchemars.

- **Combattre le spectre** : Duel périlleux r Att/Déf.

Les Epouvantards		
TALENTS 1d8	ATOUTS 1d6	SORCIER 1d8
COURS 1d6	MAGIE 1d6	ADVERSITÉ 4 + 3
ARMES		
POUVOIRS Terreur: Sorcier+Talents+1d8 contre Sorcier+Déter, -2 en attaque contre lui		

Les Sorciers devront ensuite comprendre le rôle et le mécanisme de la machine de De Vinci.

- **Identifier le sortilège** : épreuve simple de Sortilège 2d6.
- **Comprendre le mécanisme** : épreuve simple d'Ingéniosité 2d6.

Les Sorciers comprendront qu'il faut rétablir le flux de rires. Pour cela, une seule solution, il faut demander à Georges Weasley.

- **Demander de l'aide à Georges** : épreuve simple d'Eloquence 2d6.

Georges les aidera mais il a besoin de main d'œuvre pour fabriquer une quantité suffisante de feu d'artifice.

- **Aider Georges** : épreuve simple rare d'Artisanat 2d8.

Epilogue

Si les Sorciers réussissent :

Travis disparaîtra des marais et Chen retrouvera l'enthousiasme qui était le sien.

Le Sortilège de Repello Moldum est sauvé et les produits de farces et attrapes de Georges seront distribués pour que le rire égaye cette fin d'année.

1 case de Scolarité, 1 case d'Espoir, 3 pts de Gloire, 1 case de Favor de Chen 1d12

Si les Sorciers échouent :

Mona Lisa perd définitivement son sourire.

Le sortilège de Repello Moldum est lui aussi distribué et il faudra faire preuve de prudence à l'extérieur de l'école, notamment pendant les matches de Quidditch.

Travis reste tourmenté et les marais deviendront sans doute un lieu maudit, ce qui sera vraiment dommageable si en plus les Moldus peuvent s'approcher.

1 case de Scolarité, Favor des fantômes 1d12

Le Spectre		
INGE 1d6	SAGESSE 1d4	TYPE sorcier
OBS 1d6	DÉTER 1d8	SORCIER 1d8
ÉLOQ 1d6	ARTS 1d6	FAMILIER 1d8
CATHARE 1d8	ATHLE 1d4	Gargouille
BOTA 1d4	CRÉAT 1d6	ADVERSITÉ 15
VOL 1d8	HIST 1d6	E SPOIR 6
POTION 1d4	SORTS 1d8+2	BLESSURES -1 au prochain jet
ATT 1d8	DÉF 1d8	-1 à tous les jets
-2 à tous les jets		
ARMES Baguette +2 sortilège		
AVANTAGES		
POUVOIRS Absorption de vie : soigne la même case que celle qu'il inflige Poison : handicape en attaque Terreur : Sorcier + Déter + 1d8 contre Sorcier + Déter, -2 en attaque contre lui		