

ADALBUS ET GALATEA

Deux élèves disparus, un secret dangereux et une forêt interdite. Enquêtez, infiltrerez et sauvez vos amis avant que l'Alliance ne frappe.

Designed by ...

LE PITCH

Adalbus et Galatea, deux élèves prometteurs de troisième année, ont disparu sans laisser de traces. La rumeur enfle dans les couloirs de Port-et-Pics : leur mission aurait mal tourné.

Officiellement, l'école enquête. Officieusement, on vous demande de rester à votre place. Les professeurs parlent d'accident, mais leurs regards disent le contraire. L'école entière semble vouloir étouffer l'affaire.

Entre loyauté familiale et règles de l'établissement, vous devrez choisir. Osez-vous découvrir la vérité, même si cela signifie désobéir aux autorités ? Ou rejoindrez-vous la liste des disparus ?

TON & RESENTI

Mystère, Scolaire, Magique

THÈMES

Enquête, Infiltration, Magie, Loyauté

PIERRES ANGULAIRES

Harry Potter, Percy Jackson

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Le scénario se déroule à l'école de magie, dans la forêt des songes. Les joueurs apprennent la disparition de deux élèves qui chargés d'infiltrer un groupe de frondeur sous influence externe.

SCÈNE 1 – DÉCOUVERTE DU MYSTÉRIEUX PARCHEMIN

Nous sommes un matin d'automne, l'imposant château hébergeant l'école de magie de Port-et-Pics s'éveille. Peu à peu, des 4 ailes abritant leurs dortoirs respectifs, les élèves des maisons Plumehibou, Coeurdours, Chantviper ou Puissantlion convergent vers l'immense salle des repas.

Les joueurs arrivent-ils en avance ou en retard ?

Prise en main : chaque joueur fait un **Test Action ≥ 10 (Moyen)**. Le résultat détermine juste la temporalité d'arrivée du groupe d'amis.

- ◆ Si la majorité a réussi son test, ces derniers arrivent en avance et surprennent une conversation entre des professeurs à l'entrée de la salle : les étudiants de 3^e année Adalbus et Galatea ont disparus ! Ils ne seraient pas rentrés d'une mystérieuse mission dont ils auraient eu la charge.
- ◆ Si la majorité ne réussit pas son test, ils arrivent en retard et alors que les professeurs n'attendaient plus d'élève et allaient refermer les portes, ils surprennent la conversation évoquée au point précédent (et accessoirement se font gronder).
- ◆ Si l'un des PJs fait un Double 6, il parvient à repérer et récupérer automatiquement le parchemin tombé
- ◆ Si l'un des PJs fait un Double 1, il attire l'attention d'un professeur et vous confie une corvée immédiate

Pour le groupe minoritaire, il ne se passe rien, ils sont soit en avance, soit en retard, c'est à ceux qui ont l'information qu'il incombe de la transmettre.

Dans tous les cas, un professeur perd un petit parchemin qui roule aux pieds du PJ le plus proche.

De qui Adalbus et Galatea sont-ils les cousins ? Quelle est leur relation ?

Si le PJ à de bonne relation et s'entend bien avec son cousin, il veut à tout prix partir à sa recherche. Sinon, il en va de la réputation de la famille, il faut le retrouver afin d'éviter le scandale.

Le premier cours se déroule normalement mais à la fin de ce dernier le surveillant vient annoncer à la classe que les cours sont suspendus pour la journée et de rejoindre vos dortoirs pour y étudier.

Qui partage une chambre avec qui ? Et dans quelle chambre vous réunissez-vous ?

Au bout d'un moment vous entendez un son familier : « psst ! Pssst ! » C'est Sir Nicholass qui vous appelle ! « Adalbus et Galatea m'ont chargé de vous prévenir si les choses tournaient mal : un des professeurs est impliqué dans l'Alliance, mais ils ne savent pas lequel ! Vous devez les retrouver ! Il y a une carte de la forêt des songes dans la salle des professeurs. Hum... à moins qu'elle soit dans le bureau du proviseur... je ne sais plus ! »

Type : Exposition

Décor : La Grande Salle de Port-et-Pics

Durée : 10~15 min

Personnages impliqués :

les professeurs

Contenu de la lettre

Rapport dévoilant que l'Alliance, une cabale de magiciens peu recommandable, a pris contact un groupe d'élèves frondeurs et turbulents et tente de les influencer pour déstabiliser l'institution. Adalbus et Galatea ont été chargés d'infiltrer ce groupe et en apprendre plus sur cette alliance. Le message précise que le contact s'est rompu depuis maintenant quelques jours.

Type : Action

Décor :

La salle des professeurs,

Le bureau du proviseur

Durée : 12~20 min

Personnages impliqués :

Sir Nicholass, le fantôme sans tête

Sir Nicholass, le fantôme sans tête (Silhouette)

Depuis le début de l'année scolaire de dernier s'est entiché des PJ. La chambre dans laquelle un ou plus des PJ dort était la sienne de son vivant. Il n'est jamais le dernier à les aider à se faufiler là où les PJ ne devraient pas ! Ce fantôme ne reste présent que dans l'enceinte de l'école de magie.

SCÈNE 2 – ENQUÊTE À L'ÉCOLE DE MAGIE

Les PJ doivent maintenant récolter des informations s'ils veulent répondre à l'appel à l'aide et retrouver les disparus. Pour cela, aidé de Sir Nicholass (PNJ), ils vont devoir se faufiler soit dans la salle des professeurs, soit dans le bureau du proviseur pour trouver plus d'informations sur la mission de leurs aînés.

Attention, les professeurs vont et viennent régulièrement dans cette pièce, il faudra donc trouver un moyen et un moment adéquat pour s'y faufiler. Un des PJ pourrait se faire attraper par un professeur et être puni ou vivre un moment un peu gênant/rigolo ou rocambolesque pour éviter d'être vu.

Mécanique de Furtivité :

Pour entrer dans le bureau, les joueurs doivent cumuler 3 Succès avant 3 Échecs.

- ◆ *Test Action* ≥ 10 (Moyen) - *crocheter* ou Social (distraindre un professeur).
- ◆ Sir Nicholass peut donner l'Avantage une fois par scène (en faisant du bruit ailleurs).

Informations à récolter : La carte à l'encre sympathique de la forêt des songes qui indique le lieu supposé de rencontre des agitateurs et des représentants de l'Alliance.

Une fois la carte trouvée, Sir Nicholass révèle :

« Écoutez bien... Maintenant que vous avez la carte en main, deux chemins s'offrent à nous. Le premier traverse la Forêt des songes : c'est le plus rapide... mais aussi le plus dangereux. Le second est plus sûr, sans doute... mais il nous fera perdre un temps précieux. Et si nous tardons trop... il pourrait déjà être trop tard. »

Sir Nicholass, affolé, peut donner quelques objets ou apprendre un sort pas puissant mais utile (lumière ou sort de type petit poucet pour retrouver son chemin) aux PJ.

TODO : concevoir une scène 3bis ou présenter la rencontre avec l'araignée de toute façon ?

SCÈNE 3 – EN ROUTE !

Vous pénétrez une belle et paisible forêt aux grands arbres aux feuillages luxuriants, une flore abondante fleurissante et une faune frétilante. Au point de vous pauser des questions sur ça si mauvaise réputation. Néanmoins à mesure que vous vous enfoncez dans les bois, la canopée fait disparaître le ciel, les couleurs se ternissent et le silence s'installe. Vous croisez le chemin de créature toujours plus étranges.

Une fois l'ambiance établie, les PJ vont finir par rencontrer une araignée géante et ses petits. Cette dernière les attaque afin de défendre sa progéniture.

Les PJs ont deux options :

- ◆ Fuir (règles Poursuite) : mais l'araignée décide de les poursuivre
- ◆ Combattre (règles Fâcherie) : neutraliser l'araignée pour passer

LA POURSUITE

Jauge d'Avance (JA) de départ : 10

Objectif : franchir 3/3 obstacles. À charge au MJ d'en choisir 3, dans l'ordre qui lui convient, parmi les 5 proposés.

La Canopée obscure

Le sol est boueux et glissant

Jet de Physique (pour garder l'équilibre), difficulté 10 (Moyen).

Des Créatures étranges

Le sol est boueux et glissant

Jet de Physique (pour esquiver), difficulté 10 (Moyen).

L'Araignée géante

Le sol est boueux et glissant

Jet de Physique (pour garder l'équilibre), difficulté 10 (Moyen).

LA FÂCHERIE

Araignée géante (Silhouette)

Toile collante : Désavantage pour fuir si échec au test de déplacement

Morsure : 2 dégâts de base + 2 de crochets venimeux = 4 dégâts

Action	4	Réflexion	3	Magie	1
PV	14				

Qu'ils soient victorieux du combat ou qu'ils prennent la poudre d'escampette, les PJ ne se font pas remarquer par les frondeurs et au bout de quelques heures de marche supplémentaire ils débouchent sur un campement bien occupé par les frondeurs.

Type : Action

Décor : La forêt des songes

Durée : 20~25 min

La forêt des songes

Au sein de l'école elle est réputée pour que les personnes s'y rendant n'en reviennent jamais. Plane un mystère autour de cette forêt, lieu idéal pour des sorciers malfrats.

Astuce

Réagissez aux questions des joueurs : ils se demandent si tel ou tel créature est présent ? Effectivement, elle rôde. Ils croient voir ou entendre quelque chose ? Effectivement, un prédateur vient capturer une proie.

Rappel de règles de Fâcherie

- ◆ Initiative : c'est toujours un PJ qui commence (sauf surprise totale)
- ◆ Action offensive → on passe la main au MJ
- ◆ Action non-offensive (Aider/Défendre) → on passe la main à un autre PJ

La Magie est capricieuse

Si un PJ utilise le sort donné par Nicholass (ex: Lumière), faites tirer la Table d'Accident Magique ostensiblement.

Par exemple un résultat 4 (Changement de cible) : La lumière apparaît non pas devant vous, mais sur l'araignée, la rendant plus agressive !

SCÈNE 4 – LE CAMPEMENT

Type : Résolution

Décor : Clairière obscure, 3 tentes, feu mourant, cousins ligotés.

Durée : 30~40 min

Objectif : Libérer Adalbus & Galatea + récupérer des preuves (documents).

Chef de Patrouille (Figurant)

Dague : 2 dégâts

Sort mineur : 3 dégâts

Ils sont nombreux mais individuellement faibles. Utiliser la règle d'Aider pour les submerger.

Action	3
Réflexion	2
Magie	3
PV	5

Frondeur (Silhouette)

Dague : 2 dégâts

Sort mineur : 3 dégâts

Ils sont nombreux mais individuellement faibles. Utiliser la règle d'Aider pour les submerger.

Action	3
Réflexion	1
Magie	2
PV	5

Rappel

N'oubliez pas que dans cet univers, les joueurs sont des étudiants. N'hésitez d'ailleurs pas à le rappeler aux joueurs. Le combat ne doit pas obligatoirement durer jusqu'à l'anéantissement total des frondeurs.

Vous finissez par parvenir à l'orée d'une petite clairière. Au milieu, un grand arbre, en arc de cercle autour, un campement de trois. Ligoté et rattaché à l'arbre : Adalbus et Galatea ! Le camp semble calme, mais des ombres bougent.

INFILTRATION

Si les PJs prennent le temps d'observer le campement, demander un jet de Réflexion, difficulté 10 (moyen).

- ◆ Réussite : Les PJ comptent exactement 2 Frondeurs (Figurants) qui patrouillent. Les cousins sont ligotés à un arbre central.
- ◆ Échec : Les PJ sous-estiment le nombre d'ennemis (il y en a 4, dont 2 chacun dans leur tente).
- ◆ Double 6 : Les PJ repèrent un point faible dans la surveillance (Avantage au prochain test).
- ◆ Double 1 : Un frondeur tourne la tête vers eux.

Plusieurs choix tactiques s'offrent au PJs. La Furtivité, il peuvent communiquer avec les cousins : *Test Réflexion ≥ 10 (Moyen)*, s'approcher discrètement et les libérer *Test Action ≥ 12 (Difficile)*, neutraliser les gardes sans bruit : *Test Action ≥ 12 (Difficile)*. Ou encore, il peuvent lancer un sort pour endormir/distraire (mais attention aux Accidents Magiques).

LE DILEMME DES COUSINS

Adalbus et Galatea ne sont pas intacts. Galatea semble hésitante. Elle murmure : "Ils ont quand même raison sur certains points...". Les PJ peuvent la forcer à partir *Test Réflexion ≥ 12 (Difficile)* ou la laisser venir de gré (perte de temps). Conséquence : Si forcée, elle pourrait trahir un secret plus tard (hook campagne). Si convaincue, elle donne un indice crucial sur l'Alliance.

LES DOCUMENTS

Les PJs ne vont pas juste trouver des papiers : il y a trop de documents pour tout prendre rapidement. Ils doivent en choisir 3. Lesquels ? Cela définira ce que l'école peut prouver pour la suite.

LA FÂCHERIE

Si les PJ sont découverts ou choisissent l'assaut, lancez la mécanique de Fâcherie. Une fois les cousins libérés ET les documents récupérés, rappelez aux PJs qu'ils peuvent fuir.

LA RETRAITE

En cas de retraite, n'utilisez pas la mécanique de Poursuite ici mais celle de groupe, chaque PJ fait juste un *Test Action ≥ 10 (Moyen)* :

- ◆ majorité de réussite : Les PJ gagnent du terrain.
- ◆ majorité d'échec : Les PJs restent à porté, un adversaire peut faire une attaque
- ◆ Double 6 : Le PJ donne Avantage à tout le groupe au prochain test.
- ◆ Double 1 : Le PJ donne Désavantage à tout le groupe au prochain test.

Dans tous les cas, si un cousin n'a plus de PV, la difficulté du Test de Groupe augmente de 1.

SCÈNE 5 – RETOUR À L'ÉCOLE AVEC DE GALATEA ET ADALBUS

LE DÉBRIEFING

La porte en chêne massif s'ouvre sans un bruit. Devant vous, le bureau du directeur baigne dans une lumière dorée filtrant par les hautes fenêtres. Des livres anciens s'alignent sur les murs, certains murmurant doucement. Dans un coin, de minuscules créatures magiques gazouillent dans une volière enchantée. Le Professeur Sigmus se lève. Son visage grave s'adoucit en vous voyant. 'Asseyez-vous. Racontez-moi tout.'

Si vous avez le temps, rendez le debrief interactif :

- ◆ *Quel a été le moment le plus dangereux ?*
- ◆ *Comment avez-vous convaincu Galatea de vous suivre ?*
- ◆ *Qu'avez-vous appris sur l'Alliance ?*

Les documents

Si les PJs parlent ou donnent les documents récupérés, faites réagir le Directeur.

- ◆ *Vous avez pris les listes de noms ? Excellent. Nous pourrions identifier les complices.*
- ◆ *Les notes sur les sorts interdits ? Prudent. Cela nous aidera à contrer leurs rituels.*
- ◆ *Les cartes des caches ? Stratégique. Nos équipes interviendront dès cette nuit.*

LE SORT DES COUSINS

Adalbus et Galatea sont en sécurité dans l'infirmierie. Sigmus propose aux PJ de leur rendre une brève visite.

Situation	Description
Cousins sains et saufs	Ils remercient chaleureusement les PJ Galatea offre un petit objet personnel en souvenir.
Galatea hésitante	Elle murmure : "Je ne sais plus quoi penser..." avant de s'endormir. Sigmus rassure : "Elle aura besoin de temps."
Blessure(s) légère(s)	Un cousin a un bras en écharpe, mais sourit : "Ça valait le coup."
Si documents perdus	"Vous nous avez sauvés, mais l'Alliance a pu détruire certaines preuves..." Sigmus reste reconnaissant.

Quelques jours plus tard, l'agitation est retombée à Port-et-Pics. Les cours ont repris, mais quelque chose a changé. Quand vous traversez la Grande Salle, certains élèves vous regardent avec respect. Sir Nicholass vous fait un clin d'œil discret depuis un portrait. Et le soir, en regardant par la fenêtre de votre dortoir, vous voyez la Forêt des Songes au loin, désormais un peu moins mystérieuse. Vous n'êtes plus tout à fait les mêmes élèves qu'au début de l'année. Vous avez vu l'envers du décor. Vous avez agi. Et cela, personne ne pourra vous l'enlever.

Type : Résolution

Décor : Le bureau du proviseur, l'infirmierie

Durée : 7~10 min

Personnages impliqués : Professeur Sigmus

Professeur Sigmus (Figurant)

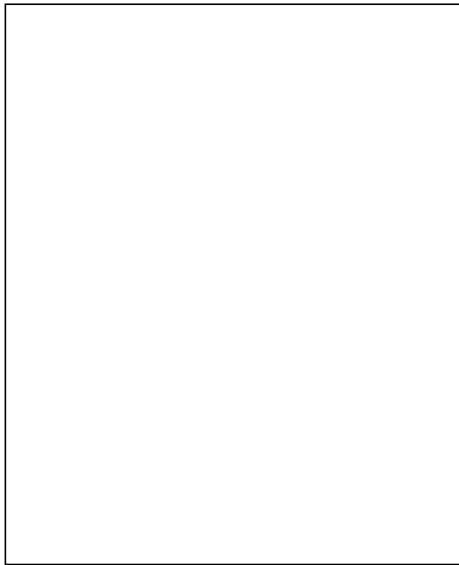
Autorité naturelle : Impose aisément le calme et tire facilement les vers du nez des élèves

Érudit : Très grande connaissance magique

Sorts : Détection de vérité, Bouclier mental

Astuce

Quel que soit le choix de documents rapportés, Sigmus confirme que *C'est exactement ce qu'il nous fallait*. Cela valide les décisions des joueurs sans créer de regret.



Nom : Léo Plumehibou

Personnalité : Curieux et observateur, toujours un livre à la main. Fidèle en amitié mais maladroit socialement.

Maison & spécialité : Plumehibou - Érudite

Capacités (9 points entre les 3) :

Action

2

Réflexion

5

Magie

2

Point de vie (10 + Action) :

PV

12

Agir : $2d6 + \text{Capacité} + \text{bonus/malus} = X$

Si $X \geq \text{Difficulté}$ → succès

Difficulté : 8 / 10 / 12 / 14.

Double 6 : réussite critique + 1 Point Héroïque

Double 1 : échec critique + 1 Point de Menace

Avantage : lancer 3d6, garder les 2 meilleurs

Désavantage : lancer 1d6 seulement

Objet : si utile, relancer 1d6

Talent : peut donner l'Avantage, une relance, ou un effet narratif positif selon la situation.

Talents

Bibliothécaire (Avantage pour trouver des informations)

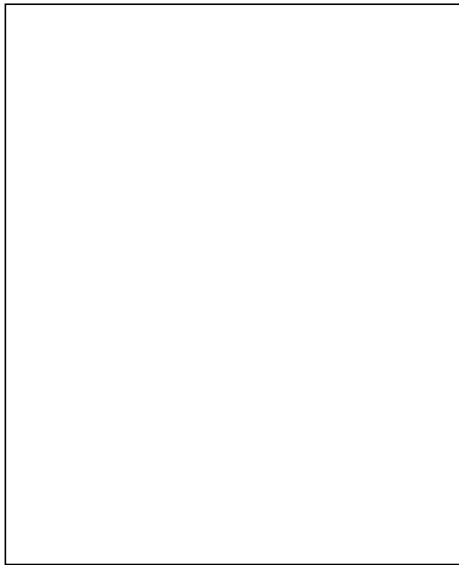
Mémoire photographique

Inventaire

Grimoire de notes personnelles

Plume enchantée (relance 1d6 pour les tests de connaissance)

Lettre de Galatea (cousine)



Nom : Marine Coeurdours

Personnalité : Bienveillante et protectrice.
Toujours prête à aider ses amis, même au péril de sa sécurité.

Maison & spécialité : Coeurdours - Guérisseuse

Capacités (9 points entre les 3) :

Action

3

Réflexion

2

Magie

4

Point de vie (10 + Action) :

PV

13

Agir : $2d6 + \text{Capacité} + \text{bonus/malus} = X$

Si $X \geq \text{Difficulté}$ → succès

Difficulté : 8 / 10 / 12 / 14.

Double 6 : réussite critique + 1 Point Héroïque

Double 1 : échec critique + 1 Point de Menace

Avantage : lancer 3d6, garder les 2 meilleurs

Désavantage : lancer 1d6 seulement

Objet : si utile, relancer 1d6

Talent : peut donner l'Avantage, une relance, ou un effet narratif positif selon la situation.

Talents

Empathie (Avantage pour comprendre les émotions)

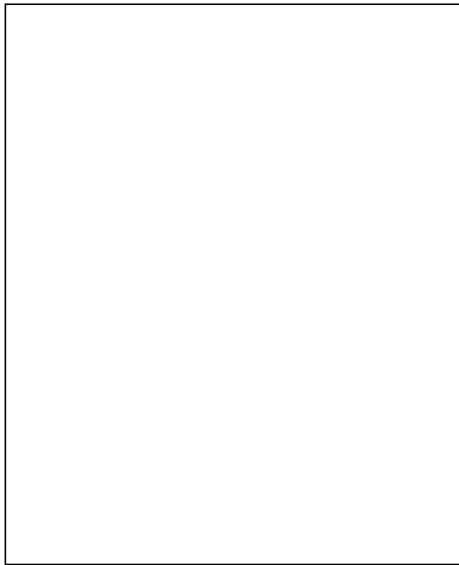
Premiers soins

Inventaire

Trousse de soin magique

Bonbon de concentration (annule 1 Désavantage)

Photo de famille avec Adalbus (cousin)



Nom : Tom Chantviper

Personnalité : Discret et rusé. Préfère agir dans l'ombre plutôt que de se mettre en avant.

Maison & spécialité : Chantviper - Infiltré

Capacités (9 points entre les 3) :

Action

4

Réflexion

3

Magie

2

Point de vie (10 + Action) :

PV

14

Agir : $2d6 + \text{Capacité} + \text{bonus/malus} = X$

Si $X \geq \text{Difficulté}$ → succès

Difficulté : 8 / 10 / 12 / 14.

Double 6 : réussite critique + 1 Point Héroïque

Double 1 : échec critique + 1 Point de Menace

Avantage : lancer 3d6, garder les 2 meilleurs

Désavantage : lancer 1d6 seulement

Objet : si utile, relancer 1d6

Talent : peut donner l'Avantage, une relance, ou un effet narratif positif selon la situation.

Talents

Furtivité (Avantage pour se cacher)

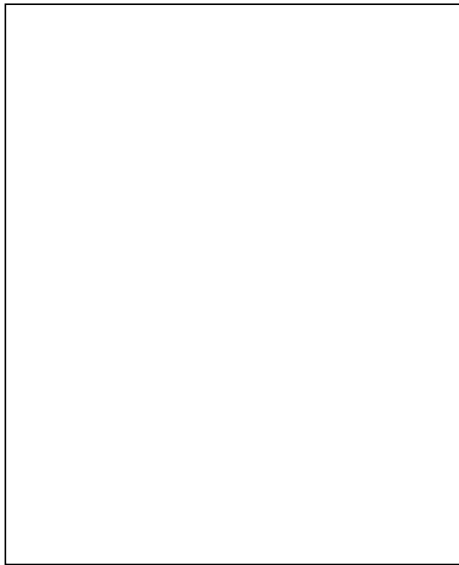
Crocheteur

Inventaire

Kit de crochets magiques

Potion d'invisibilité (1 usage)

Message codé d'Adalbus (cousin)



Nom : Julie Puissantlion

Personnalité : Courageuse et déterminée.
N'hésite jamais à foncer tête baissée pour protéger les siens.

Maison & spécialité : Puissantlion - Combattante

Capacités (9 points entre les 3) :

Action

5

Réflexion

2

Magie

2

Point de vie (10 + Action) :

PV

15

Agir : $2d6 + \text{Capacité} + \text{bonus/malus} = X$

Si $X \geq \text{Difficulté}$ → succès

Difficulté : 8 / 10 / 12 / 14.

Double 6 : réussite critique + 1 Point Héroïque

Double 1 : échec critique + 1 Point de Menace

Avantage : lancer 3d6, garder les 2 meilleurs

Désavantage : lancer 1d6 seulement

Objet : si utile, relancer 1d6

Talent : peut donner l'Avantage, une relance, ou un effet narratif positif selon la situation.

Talents

Bravoure (Avantage face au danger)

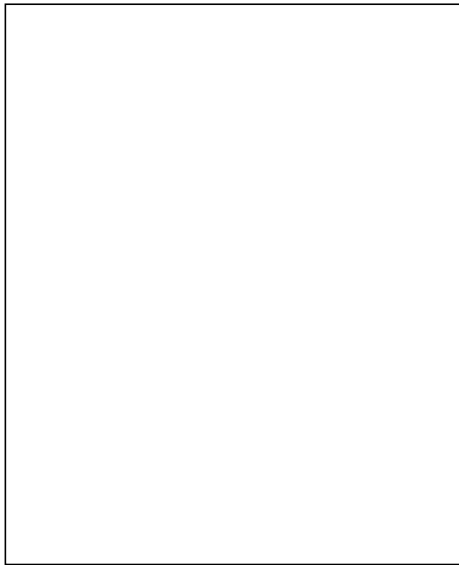
Combat rapproché

Inventaire

Baguette de duel renforcée

Médaille de courage familial

Lettre de Galatea promettant de revenir (cousine)



Nom : Hugo Plumehibou

Personnalité : Analytique et méthodique. Aime planifier chaque action mais peut être trop prudent.

Maison & spécialité : Plumehibou - Stratège

Capacités (9 points entre les 3) :

Action

2

Réflexion

4

Magie

3

Point de vie (10 + Action) :

PV

12

Agir : $2d6 + \text{Capacité} + \text{bonus/malus} = X$

Si $X \geq \text{Difficulté}$ → succès

Difficulté : 8 / 10 / 12 / 14.

Double 6 : réussite critique + 1 Point Héroïque

Double 1 : échec critique + 1 Point de Menace

Avantage : lancer 3d6, garder les 2 meilleurs

Désavantage : lancer 1d6 seulement

Objet : si utile, relancer 1d6

Talent : peut donner l'Avantage, une relance, ou un effet narratif positif selon la situation.

Talents

Planification (Avantage pour préparer une action)

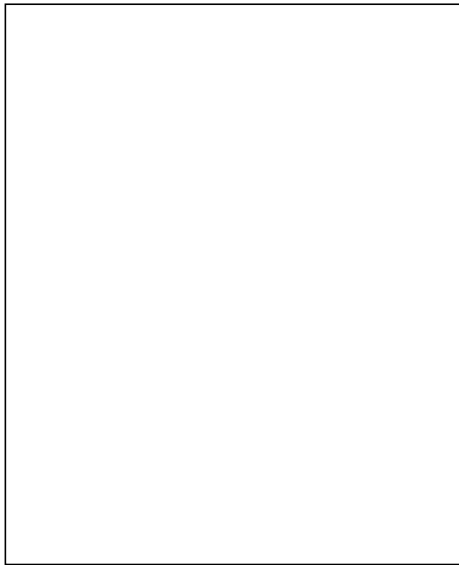
Logique

Inventaire

Carte de l'école annotée

Boussole magique

Journal d'Adalbus avec des notes suspectes (cousin)



Nom : Clara Coeurdours

Personnalité : Charismatique et persuasive. Sait trouver les mots pour convaincre même les plus réticents.

Maison & spécialité : Coeurdours - Négociatrice

Capacités (9 points entre les 3) :

Action

2

Réflexion

3

Magie

4

Point de vie (10 + Action) :

PV

12

Agir : $2d6 + \text{Capacité} + \text{bonus/malus} = X$

Si $X \geq \text{Difficulté}$ → succès

Difficulté : 8 / 10 / 12 / 14.

Double 6 : réussite critique + 1 Point Héroïque

Double 1 : échec critique + 1 Point de Menace

Avantage : lancer 3d6, garder les 2 meilleurs

Désavantage : lancer 1d6 seulement

Objet : si utile, relancer 1d6

Talent : peut donner l'Avantage, une relance, ou un effet narratif positif selon la situation.

Talents

Baratineur (Avantage pour convaincre)

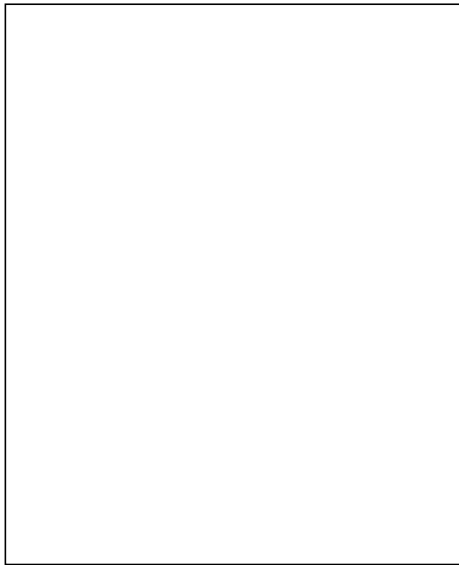
Leadership

Inventaire

Amulette de confiance

Invitation au bal de l'école

Promesse écrite de Galatea (cousine)



Nom : Max Chantviper

Personnalité : Mystérieux et indépendant. Garde ses secrets mais se révèle loyal quand il le faut.

Maison & spécialité : Chantviper - Mage

Capacités (9 points entre les 3) :

Action

3

Réflexion

4

Magie

2

Point de vie (10 + Action) :

PV

13

Agir : $2d6 + \text{Capacité} + \text{bonus/malus} = X$

Si $X \geq \text{Difficulté}$ → succès

Difficulté : 8 / 10 / 12 / 14.

Double 6 : réussite critique + 1 Point Héroïque

Double 1 : échec critique + 1 Point de Menace

Avantage : lancer 3d6, garder les 2 meilleurs

Désavantage : lancer 1d6 seulement

Objet : si utile, relancer 1d6

Talent : peut donner l'Avantage, une relance, ou un effet narratif positif selon la situation.

Talents

Magie instable (relance 1d6 sur les sorts)

Détection magique

Inventaire

Baguette familiale ancienne

Parchemin de sort (Lumière)

Cachet de cire avec le symbole d'Adalbus (cousin)
