



8 décembre

Affronte les épreuves du donjon maudit pour accéder au banquet de Noël

RIDDIKULUS

Ce sortilège est utile pour vaincre un épouvantard. Il faut penser à quelque chose de drôle en lançant ce sort.

SPERO PATRONUM

Ce sortilège permet de faire apparaître un esprit protecteur qui peut servir de bouclier contre certaines créatures.

REPARO

Ce sortilège permet de réparer un objet.

ALLOHOMORA

Ce sortilège permet d'ouvrir une porte verrouillée.

La porte se referme derrière toi et tu n'as d'autre choix que d'avancer dans un cet interminable couloir. Un épouvantard, surgi de nulle part, se jette alors sur toi. Enfin, ce n'est pas vraiment un épouvantard, mais ce qui te fait le plus peur. Malgré ta frayeur, tu penses à lui jeter le sort ----- pour le changer en un papillon. Qui peut bien avoir peur des papillons ? Il fait étrangement sombre tout à coup. Tu prononces alors la formule pour éclairer tes pas qui te mènent directement dans une impasse. En levant les yeux, tu aperçois une ouverture à deux mètres du sol. Comment y accéder ? Sur ta gauche, quelques caisses de bois sont entreposées contre le mur, mais elles sont trop lourdes. Tu lèves ta baguette et dis ----- pour les déplacer sous l'ouverture par laquelle tu passes quelques minutes plus tard. Aïe ! Crac ! Tu t'es cogné(e) à la voûte de pierres et, malheureusement, ta baguette s'est cassée. Pas de panique, un simple mot ---- te permet de la réparer. La seconde suivante, des boules de feu jaillissent dans ta direction. Tu as tout juste le temps de crier : ----- pour les renvoyer à l'aide de ton bouclier invisible. Ouf, tu t'en sors avec quelques mèches de cheveux brûlés. Tu te relèves et fais quelques pas quand ton pied glisse dans le vide. Tu te jettes en arrière pour échapper à une mort certaine. Un immense précipice t'empêche d'aller plus loin. Comment faire ? C'est alors que tu aperçois, posé contre le mur de l'autre côté du gouffre, un balai. Aucun doute n'est possible, il te le faut pour poursuivre ton chemin. Tu cries : ---- balai et l'enfourche aussitôt. Mais la prochaine épreuve ne se fait pas attendre. Brusquement tout s'assombrit. Un détraqueur surgit alors d'une ouverture. Un seul moyen de le repousser, tu cries : ----- en pensant de toutes forces à ton meilleur souvenir. Quand la sombre créature disparaît, la lumière revient et tu entends du bruit derrière une grande porte en bois. Tu essaies d'abaisser le loquet, mais il est fermé. Tu tentes ta chance avec la formule ---- et, comme par magie, la porte s'ouvre devant de grandes tables à laquelle sont déjà assis tes camarades.

PROTEGO

Ce sortilège fait apparaître un bouclier magique qui renvoie à ses agresseurs les maléfices mineurs ou les empêche d'entrer en contact physique avec lui.

WINGARDIUM

LEVIOSA

Ce Sortilège permet de faire léviter des objets et de les déplacer.

ACCIO

Ce sortilège permet d'attirer vers soi par lévitation des objets éloignés.

LUMOS

Ce sortilège opérmet de faire apparaître un faisceau de lumière au bout de la baguette.

SOLUTION

Les sorts utilisés sont :

RIDDIKULUS - LUMOS - WINGARDIUM LEVIOSA - REPARO - PROTEGO - ACCIO - SPERO

PATRONUM - ALLOHOMORA

La porte se referme derrière toi et tu n'as d'autre choix que d'avancer dans un cet interminable couloir. Un épouvantard, surgissant de nulle part, se jette alors sur toi. Enfin, ce n'est pas vraiment un épouvantard, mais ce qui te fait le plus peur. Malgré ta frayeur, tu penses à lui jeter le sort **RIDDIKULUS** pour le changer en un papillon. Qui peut bien avoir peur des papillons ? Il fait étrangement sombre tout à coup. Tu prononces alors la formule **LUMOS** pour éclairer tes pas qui te mènent directement dans une impasse. En levant les yeux, tu aperçois une ouverture à deux mètres du sol. Comment y accéder ? Sur ta gauche, quelques caisses de bois sont entreposées contre le mur, mais elles sont trop lourdes. Tu lèves ta baguette et dis **WINGARDIUM LEVIOSA** pour les déplacer sous l'ouverture par laquelle tu passes quelques minutes plus tard. Aïe ! Crac ! Tu t'es cogné(e) à la voûte de pierres et, malheureusement, ta baguette s'est cassée. Pas de panique, un simple mot **REPARO** te permet de la réparer. La seconde suivante, des boules de feu jaillissent dans ta direction. Tu as tout juste le temps de crier : **PROTEGO** pour les renvoyer à l'aide de ton bouclier invisible. Ouf, tu t'en sors avec quelques mèches de cheveux brûlés. Tu te relèves et fais quelques pas quand ton pied glisse dans le vide. Tu te jettes en arrière pour échapper à une mort certaine. Un immense précipice t'empêche d'aller plus loin. Comment faire ? C'est alors que tu aperçois, posé contre le mur de l'autre côté du gouffre, un balai. Aucun doute n'est possible, il te le faut pour poursuivre ton chemin. Tu cries : **ACCIO** balai et l'enfourche aussitôt. Mais la prochaine épreuve ne se fait pas attendre. Brusquement tout s'assombrit. Un détraqueur surgit alors d'une ouverture. Un seul moyen de le repousser, tu cries : **SPERO PATRONUM** en pensant de toutes forces à ton meilleur souvenir. Quand la sombre créature disparaît, la lumière revient et tu entends du bruit derrière une grande porte en bois. Tu essaies d'abaisser le loquet, mais il est fermé. Tu tentes ta chance avec la formule **ALLOHOMORA** et, comme par magie, la porte s'ouvre devant de grandes tables à laquelle sont déjà assis tes camarades.