

SESSION 1

--- Après le jeu ---

Les Coeurs-Purs s'échappent avec la statuette maudite. Passant le très frais dôme de protection autour du domaine, Kulshedra en provoque l'effondrement. La police locale moldue, alertée par les vidéos d'Antoine et Nathalie, observe le phénomène lumineux et trouve le château. Le bal sous tension extrême est interrompu par les forces de l'ordre. Monica et Jean-Michel font de leur mieux pour canaliser la situation : les services secrets français finissent par intervenir de concert avec les Oubliators français. C'est le chaos.

Les Ministères ne savent plus comment gérer la situation entre les preuves claires, les ouï-dire et les dédits. La noblesse sorcière s'empare du sujet, envenime la situation gravement et tout est au bord du non-lieu. Heureusement, le Bureau des Transports Magique se fait remarquer positivement en conduisant à une résolution pacifiste de la grève : cela crée une diversion positive et permet, médiatiquement, de masquer les problématiques juridiques majeures.

La statuette est rangée avec les autres trésors dangereux des Coeurs-Purs, au sous sol profond d'un monastère. Les habitants commencent à céder au mal qui les habitent... Tandis qu'à Thouaré sur Loire, l'apaisement arrive. Paul Grégor décède de son grand-âge. Kelian et Gwenola prennent conscience des mauvaises actions commises et, avec l'aide de leur puissante influence sur le monde sorcier, tâche de faire réparation pour protéger leurs enfants dans le futur. Ils luttent, soutenus par Aïfé, Sébastien et Jean-Eudes, contre l'influence toxique de l'horcruxe de Luc Millefeuille. Roan est outré de la situation et attaque le Ministère en justice au vu des mauvais traitements et non-respect de procédures qu'ont subis ses parents durant la soirée. Les Ministères ne savent plus comment se positionner. Les nombreux rapports envoyés par les Aurors sont appuyés de ceux des autres enquêteurs : alors que les procès scandaleux se mettent en route...

La Grenouille réapparaît à plusieurs reprises, mais les précieuses pages toujours manquantes empêchent de réussir le rituel qu'elle appelle. Certains soupçonnent Eglantine de les cacher, voulant sauver son grand amour, Cédric... Elle s'en défend et le jeune couple amoureux transplane pour se marier.

Cédric Diggory soulève le voile de mariée d'une Eglantine enfin rayonnante de bonheur. Sur leur baiser fougueux et tendre à la fois, la réalité s'effondre dans la faille temporelle...

SESSION 2

--- Après le jeu ---

Les très inquiétantes vidéos de Nathan et Antoine font le tour d'internet et les forces de l'ordre moldue recherchent activement le domaine, sans y parvenir. Les théories du complot n'ont jamais été aussi nombreuses !

Monique et Lucien sont parvenus à convaincre la famille de la Tribouille à libérer la créature contenue dans la statuette, selon eux injustement. Après un violent affrontement autour de l'objet maudit, Lucien, Monique, Roan et Kelian transplanent pour procéder au rituel en toute discrétion. L'âme de Paul Grégor est consommée en sacrifice : Kulshedra s'échappe et, reconnaissant, laisse le domaine tranquille, retournant dans ses Balkans natals comme convenu.

Stupefixés, Gwenola et Jean Eudes tombent aux mains des Aurors. Ils ne sont pas mis aux arrêts de suite, de nombreux soucis restant à résoudre au château. Lucien et Monique se rendent à la Justice, utilisant les procès comme tribune pour plaider leur cause. Jean-Michel et Monica valident que cet être est divin et doivent faire force de volonté pour ne pas partir à sa recherche.

Après s'être retournés les cerveaux, l'équipe de voyageurs temporels et leurs alliés comprennent qu'il faut rétablir la trame du temps. Ils ont deux hypothèses : trouver une créature magique capable de rétablir tout ça... ou agir par eux-mêmes en réparant la faille la plus importante : Cédric. Faisant appel à toute sa force morale, un Brandon en larmes lance le sort interdit pour tuer son meilleur ami. Le corps de Cédric disparaît alors, n'ayant jamais existé. Seuls les cinq voyageurs se souviendront à jamais, ayant dans leurs souvenirs les deux réalités coexistantes. Les autres ressentent une tristesse profonde, sans pouvoir l'expliquer...

Les nombreux rapports détaillés rédigés par les Aurors finissent par être mis bout à bout et les témoignages sont recueillis à nouveau par des enquêteurs neutres dans tout ça. Kelian et Gwenola de la Tribouille, soucieux de restaurer l'honneur de leur famille pour le futur, se montrent aidant et coopératifs.

Après avoir été utilisé pour son énergie vitale sur la terrible machine par Groopy et Roan, le cracmol Nathan erre durant tout le bal. Soutenu par son ami Antoine, ils parviennent à réunir autour d'eux Marie - au faite de sa puissance -, Isidor le créateur de génie en rédemption, Achille le guérisseur et Géraldine la psychomage. L'extrait vital n'avait pas été consommé : ils parviennent à le restituer à Nathan qui recouvre sa santé. Cette découverte fabuleuse lance les recherches pour soigner la population devenue apathique.

Menés par Wilbur, une unité spéciale d'enquête est créée pour étudier les non-êtres qualifiés de "démons" : les Ministères auraient-ils réellement été sous l'influence d'une vision chrétiano-centrée ou s'agit-il d'être au fond mauvais ? Tout est à découvrir dessous le tabou qui a été éventé ... Maltraitance séculaire ou mise en sécurité de la population ? Tout reste à étudier !