

La 1^{ère} Année

Prologue

Ces grandes vacances sont un peu particulières. En effet, vous êtes dans l'année de vos 11 ans, ce qui signifie que vous êtes en âge de rentrer dans une école de sorciers. Alors chaque fin de matinée, c'est le même rituel : vous stoppez les jeux que vous étiez en train de faire, vous rentrez vite à la maison si vous étiez au parc, et vous vous postez à l'ombre d'un arbre, bien en vue de la boîte aux lettres. Et chaque midi, c'est la même frustration de ne pas recevoir d'invitation. Et si le ministère de la magie vous avait oublié ?

Objectifs de l'année scolaire :

Budget d'Adversité : nombre de héros (4) x nombre d'objectifs (4) x 5 = 80 points.

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. La rentrée = 4 | 2. La Coupe des 4 Ordres = 39+ |
| • Découvrir son école : 0 | • Le championnat de Quidditch : 14 |
| • La poudre de cheminette : 0 | • Le tournoi d'armes : 1+2+3+4+5+ |
| • Trier les livres : 0 | • Le concours d'automates : 4+(6) |
| • Le Choixpeau : 2 | • Le concours d'alchimie : 2+4+(6/7) |
| • Les élections : 2 | |
| | |
| 3. La sortie scolaire = 39 | 4. Les cours = 1 |
| • La chasse : 3 | • Saintex : 0 |
| • Le feu : 2 | • Chen : 0 |
| • La taille d'outils : 0 | • Renard : 0 |
| • La préparation médicinale : 2 | • Tarkov : 0 |
| • Fabriquer des flèches : 0 | • Démonia : 0 |
| • Repousser les helviens : 8 | • Cambray : 0 |
| • Identifier la bête : 0 | • Baltuzar : 0 |
| • Trouver son point faible : 2 | • Umberto : 0 |
| • Reconnaître la bête : 0 | • L'ondine : 1 |
| • Combattre la bête du Gévaudan : 12 | • La recherche : 0 |
| • Calmer Baltuzar : 10 | • La chorale : 0 |
| | • Le Bal de Noël : 0 |
| | • Examens de fin d'année = 0×7=0 |

Quête à 83 points d'Adversité.

1. La Rentrée

Commencez par vous trouver un prénom, un nom et décrivez un peu votre famille. Regardez ensuite la liste des Spécificités 1 et 2 pour savoir si cela vous correspond.

Alors que vous rentrez un peu désabusés, vous entendez vos parents avoir une étrange discussion. « Mais tu rends compte, ça fait loin, on ne va plus se revoir avant Halloween. » « Je le sais bien mais c'est une chance qu'il faut saisir, pense à notre enfant. » Comment est-ce possible ? Ils ont reçu une lettre malgré votre vigilance.

C'est le moment de répartir vos Talents.

Vous devez à tout prix savoir dans quelle école vous avez été invité. Mais comment faire ? A vous de le décrire.

• **Découvrir son école** : épreuve d'obstacle, Talent au choix 2d6.

On ne peut utiliser que les autres Talents en compétences créatives.

Maintenant que vous savez que vous allez intégrer la prestigieuse école de Cathare, vous devez faire vos courses pour toutes les fournitures scolaires. Heureusement, la lettre comportait un petit sachet de poudre de cheminette et l'adresse « Auberge des Rentrées ».

C'est le moment de répartir vos Atouts.

Vous vous approchez du feu de cheminée, prononcez une dernière fois à voix basse le nom de l'auberge et jetez la poudre en prononçant l'adresse...

• **Voyager avec la poudre de cheminette** : épreuve d'obstacle d'Eloquence 2d6.

On peut utiliser Observation en compétence créative.

En cas d'échec, le jeune sorcier sera taché de suie.

Vous arrivez par la cheminée de l'Auberge des Rentrées et tout porte à croire que vous êtes destinés à faire ce chemin les 6 prochaines années. Les murs de l'auberge sont placardés d'affiches publicitaires des magasins alentours. La page de l'Echo du Sud traine sur une table. Donner la page 1 de l'Echo du Sud.

Dehors, c'est le Chemin d'Outretombe et ses magasins spécialisés dans les articles pour sorciers. Le premier auquel vos parents vous emmènent est la librairie de Mario Ascenco. En effet, les programmes n'ayant pas changé depuis près d'un siècle, les livres d'occasion sont parfois dans un état déplorable. Et vous avez bien fait de vous y prendre tôt, le bouquiniste vient tout juste de recevoir les cartons des rééditions et vous n'êtes pas les premiers.

Rencontre des Sorciers.

C'est alors que vous entendez un grand badaboum. Le squelette de travail de Mario vient de chuter du haut des marches alors qu'ils transportaient les cartons. Tous les livres sont en vrac et la clientèle va bientôt arriver, au grand désarroi de Mario. « Si vous pouviez m'aider à trier rapidement, je vous mettrais de côtés les moins abîmés par la chute ».

C'est le moment de répartir vos compétences de Cours et de Magie.

« Merci de votre aide les enfants. Pour aller plus vite, voilà comment on va faire. Toi, tu tries les livres de Botanique, toi ceux sur les créatures magiques, toi sur l'histoire de la magie et toi sur les potions. »

• **Trier les livres** : épreuve d'obstacle, chacun la compétence imposée 2d6.

On peut utiliser Détermination, Observation, Sagesse, Ingéniosité et la compétence des autres pour trier en compétences créatives.

Alors que vous avez fait connaissance, vos parents vous emmènent chercher votre baguette. Avec le geste qui va bien, on voit tout de suite si la baguette vous accepte.

Regardez la liste des Spécificités 3 pour savoir si cela vous correspond.

Cette fois, c'est bien vous qui choisissez votre animal de compagnie.

Choisissez un Familier.

La journée est loin d'être fini, il faut encore acheter tout le matériel nécessaire à votre scolarité et à votre hébergement : robe, chapeau, plume, encre...

Terminez la création de votre personnage avec les Spécificités et l'équipement.

Les vacances ne sont pas finies. Vous en profitez chacun chez soi mais vous restez en contact les uns avec les autres et vous vous rendez parfois visite.

Effectuez deux augmentations de dé et racontez une anecdote pour créer les Faveurs.

Puis, la fin des vacances arrive. Vous vous retrouvez tous les 4 dans un immense rassemblement de montgolfières. Tous les élèves de 1^{ère} année de Cathare vont s'y rendre par les airs. C'est l'occasion de survoler les alentours de l'école et de comprendre pourquoi aucun Moldu ne peut la trouver, même sans les glyphes d'indétectabilité.

A l'arrivée, ce sont les squelettes du château qui vous présentent les 4 Ordres ainsi que leurs fondateurs. « Une fois la visite terminée, vous serez tous réunis pour passer l'épreuve du Choixpeau. Il désignera l'Ordre auquel vous allez appartenir durant les 7 années de votre scolarité.

Les Sorciers seront appelés par ordre alphabétique et devront se montrer dignes de leur préférence.

• **Le Choixpeau** : épreuve simple du Talent de l'Ordre visé 2d8.

On ne peut utiliser que les 2 autres compétences de l'Ordre en compétences créatives.

En cas d'échec, il faudra viser un autre Ordre.

Présenter les lieux et les PNJ pour rendre l'école vivante.

Le premier évènement de cette année, c'est l'élection du délégué des 1^{ère} année. Si vous êtes candidat, vous allez devoir faire campagne.

• **Les élections** : épreuve simple d'Eloquence 2d8.

On peut utiliser Détermination, Sagesse, Ingéniosité et Artisanat en compétences créatives.

En cas d'échec, le délégué est un PNJ.

2. La Coupe des 4 Ordres

Chaque mois, les Sorciers ont le droit de faire soit une recherche d'Avantage, soit de participer à une épreuve.

Le championnat de Quidditch :

Cette année, les meilleurs joueurs ont été sélectionnés par Saintex pour se consacrer exclusivement à l'équipe de l'école. Ils ne participeront donc pas au championnat pour la Coupe des 4 Ordres. Du coup, il reste pas mal de places à prendre car on ne peut pas dire que le Quidditch suscite beaucoup l'intérêt ici. A regarder les grandes équipes, oui, mais à pratiquer dans cette école, non.

Les favoris sont les De Vinci car ils ont appris à fabriquer des Nimbus 2000 l'an dernier.

Equipes	Gagné	Nul	Perdu	Pt marqués	Pt encaissés
Copernic					
D'Arc					
De Vinci					
Norton					

Durant le premier match, un balai sera attiré à l'extérieur du terrain (voir Trame).

Le concours d'alchimie :

Cette année, George Weasley est l'invité d'honneur de ce concours. Il fera donc parti du jury mais cette information est confidentielle. Connaître l'identité de l'invité d'honneur serait un atout quand on connaît son humour si particulier.

De plus, Fred Weasley n'a pas abandonné son frère. Fantôme trop jeune pour prendre une apparence fantasmagorique, sa présence est néanmoins connue de son frère et de Baltazar.

Le duel entre Rose (Copernic) et Simon (Norton) bat son plein car c'est la dernière année de Simon.

Le concours d'automates :

Luc (De Vinci) va-t-il remporter le concours pour la 3^{ème} fois de suite ? Un record jamais atteint, toute école confondue.

Le tournoi d'armes :

La favorite est Perrine Proisy (D'Arc). Il faut dire que l'équipement qu'elle porte (épée, bouclier, armure) est légendaire.

3. La Sortie Scolaire

La sortie aura lieu au mois de novembre, hors de la saison touristique, pour avoir moins de chances d'attirer les regards. Si les élèves pourront visiter les sites culturels comme tous les Moldus, ils vont surtout pouvoir retourner dans le passé pour côtoyer les temporiens (être humain vivant à son bon instant temporel) et voir réellement comment les choses se déroulaient. Un rappel important des consignes de sécurité sera à faire :

- Interdiction de faire usage de la magie en présence de temporiens.
- Les événements étant déjà réalisés, les élèves ne doivent pas intervenir autrement que par les faits étudiés.

Règle : si les Sorciers font appel à une autre compétence créative que celles indiquées, l'épreuve devient interdite, sans gain supplémentaire de gloire.

Les professeurs utiliseront une sorte de montre pour remonter le temps mais en bien plus sophistiqué. Il faut néanmoins que tout le monde soit présent au moment précis du retour. Ils lanceront également un sortilège d'Eporabillatum, pour que tout leur équipement prenne la forme d'habit de l'époque (ainsi leur baguette deviendra un outil ou une arme de l'époque).

La première époque étudiée sera le néolithique. Plusieurs dolmens et menhirs sont présents dans la région. Le voyage dans le passé plongera les élèves au cœur du quotidien de nos ancêtres et des rites druidiques.

- **Participer à la chasse :** épreuve d'obstacle périlleuse d'Athlétisme 2d8. On peut utiliser Observation, Créatures, Sagesse et Détermination en compétences créatives.
- **Fabriquer du feu :** épreuve d'obstacle d'Artisanat 2d8. On peut utiliser Observation, Sagesse et Détermination en compétences créatives.
- **Tailler des outils :** épreuve d'obstacle d'Artisanat 2d6. On peut utiliser Observation, Sagesse et Détermination en compétences créatives.
- **Aider le druide :** épreuve d'obstacle de Botanique 2d8. On peut utiliser Observation, Sagesse, Détermination et Artisanat en compétences créatives.

La deuxième époque étudiée sera l'antiquité. Les élèves vont intégrer un clan du peuple Gabale. Les Guerriers se préparent pour attaquer les Helviens, alliés des romains.

• **Fabrication de flèches :** épreuve d'obstacle d'Artisanat 2d6.

On peut utiliser Observation, Sagesse et Détermination en compétences créatives.

Mais pendant l'absence des guerriers, le camp va être attaqué par une troupe d'Helviens. Comme tous les témoins sont absents ou vont contribuer à la réputation des Gabales, la magie est autorisée.

• **Recherche d'Avantage :** On peut renforcer les remparts, faire appel à des animaux ou aux plantes, préparer des pièges... pour être « prêt à les accueillir ».

• **Repousser les Helviens :** Duel périlleux, magie autorisée, Att/Déf.

Guerriers Helviens (Moldus)		
TALENTS 1d6	ATOUTS 1d6	SORCIER 1d4
COURS 1d4	MAGIE 1d8	ADVERSITÉ 3
ARMES Bouclier déf +1d8		
POTIERS		

La troisième époque étudiée sera le moyen-âge. Les élèves vont devoir identifier la bête. Pour cela, ils peuvent effectuer plusieurs recherches d'indices sur la nature de la créature.

Chef des Helviens		
INGE 1d6	SAGESSE 1d6	TYPE Moldu
OBS 1d6	DÉTER 1d6	SORCIER 1d4
ELOQ 1d6	ARTS 1d6	FAMILIER -
CATHARE 1d4	ATHLE 1d8	ADVERSITÉ 4
BOTA 1d4	CRÉAT 1d4	ESPOIR 6
VOL 1d4	HIST 1d4	BLESSURES -1 au prochain jet
POTION 1d4	SORTS 1d4	-1 à tous les jets
ATT 1d8	DÉF 1d8	-2 à tous les jets
ARMES Glaive att +2d6 Bouclier déf +1d8 Javeline att +1d6+1		
AVANTAGES		
POTIERS		

- Recherche d'Avantage : épreuve simple d'Observation 2d6 pour « empreintes de la bête ».
- Recherche d'Avantage : épreuve simple d'Eloquence 2d6 pour « avoir des témoignages ».
- **Identifier la bête** : épreuve simple de Créature 2d6.

Voici les informations apprises :

1 – il s'agit d'un animal « de la taille d'un très gros loup, couleur de café brûlé un peu clair, ayant une barre noire sur le dos, le ventre d'un blanc sale, la tête fort grosse, la queue couverte de poil comme celle d'un loup ordinaire mais plus longue et la portant retroussée au bout. Il s'en prend au gardien de troupeaux, souvent de jeunes gens, garçon ou fille.

2 – Il y a eu près de 100 victimes. Pour certaines, on n'a même pas retrouvé le corps. Et ce n'est pas l'arquebuse du roi qui a arrêté la bête, même si on n'en parle plus dans les journaux.

3 – A chaque pleine Lune, il y a des victimes, même si on en recense aussi d'autres nuits.

Si les Sorciers identifient un loup-garou, ils peuvent chercher un moyen de le vaincre.

- **Trouver le point faible** : épreuve simple de Créature 2d8, magie autorisée. On peut utiliser Ingéniosité, Artisanat (un truc en argent), en compétences créatives.

Au moment de partir, Baltuzar a disparu et bien sûr, la pleine Lune se lève. Les Sorciers trouveront un loup-garou hurler à la Lune mais à peine en vue, un autre les attaquera.

- **Reconnaître la Bête** : épreuve simple d'Observation 2d6, magie autorisée. Un succès permettra d'identifier Baltuzar.
- **Combattre la Bête** : Duel périlleux rare, magie autorisée, Att/Déf.
- **Calmer Baltuzar** : Duel périlleux, magie autorisée, lui : Att/Déf, contre lui : Eloquence/Détermination.

La Bête du Gévaudan		
INGE 1d6	SAGESSE 1d4	TYPE créature
OBS 1d6	DETER 1d8	SORCIER 1d8
ELOQ 1d6	ARTS 1d6	FAMILIER ~
CATHARE 1d4	ATHLE 1d10	ADVERSITÉ 10/9
BOTA 1d6	CREAT 1d6	ESPOIR 6
VOL 1d4	HIST 1d6	BLESSURES -1 au prochain jet
POTION 1d4	SORTS 1d6	-1 à tous les jets
ATT 1d8+1	DEF 1d6	-2 à tous les jets
ARMES Griffes : +1 en attaque		
AVANTAGES		
POUVOIRS (Embuscade : +2 pos, att, déf) pas pour Baltuzar.		

4. Les cours

Les premiers cours seront l'occasion de se tester et de découvrir les professeurs.

Le premier cours sera celui de vol. Saintex les amènera dans le parc, un sourire sur le visage et dès qu'il sera dehors, il ne prêtera déjà plus vraiment attention à ses élèves. « Faites venir votre balai à vous d'un ton à la fois ferme mais pas trop pour le mettre en confiance, puis laissez-vous aller au plaisir du vol, tout en plaisir. ». Et le voilà parti dans les airs, laissant les élèves se débrouiller.

- **Faire venir son balai** : épreuve simple de Détermination 2d6.

- **Voler** : épreuve simple de Vol 2d6.

On peut utiliser Observation et Sagesse en compétences créatives pour les 2 épreuves.

On peut aussi laisser les Sorciers chercher la compétence à utiliser...

Viendra ensuite le cours de Mme Chen. « Les Sorciers qui se reposent uniquement sur leur baguette apprendront vite à leurs dépens que, quelle que soit leur maîtrise de la magie, ils devront faire face à des situations où ils ne devront s'en remettre qu'à eux-mêmes. Le Quidditch est un excellent exercice pour forger le corps mais pour l'instant, vous allez faire 5 fois le tour du parc. Ceux qui ne courent pas en feront 10. ».

- **Faire le tour du parc** : épreuve simple d'Athlétisme 2d6.

On peut utiliser Détermination en compétence créative.

M Renard va accueillir ses élèves sur une grande scène de spectacle et leur faire le tour de l'évasion. Il va donc s'enrouler dans une chaîne et faire passer un par un les élèves pour qu'ils vérifient qu'elle est bien fermée et solide. Puis il va plonger dans une eau sombre et en ressortir libéré. « Voici l'un des sortilèges les plus célèbres dans le monde des Moldus car il n'y a nul besoin de baguette pour le réaliser. Qui peut me dire comment il fonctionne ? ».

- **Répondre** : épreuve simple de Sortilèges 2d6.

Voici les informations apprises :

1 – « En effet, l'enchantement a lieu avant. Il ne s'agit pas d'ouvrir magiquement la chaîne mais de la fermer magiquement. Seul le lanceur du sortilège de Collaporta peut ouvrir la serrure normalement. »

2 – « Je vois que vous avez bien travaillé pendant les vacances. A moins que vos parents ne s'en servent souvent. Effectivement, il existe une variante à ce sortilège, le Collaporta Nuptia. Le lanceur précise le nom d'une autre personne au moment de l'incantation et elle aussi pourra ouvrir la serrure. »

Les cours de Tarkov sont des plus intéressants pour qui s'intéresse à l'histoire des sorciers et de la magie mais il faut bien avouer que c'est aussi le cours idéal pour faire la sieste.

- **Ecouter les cours** : épreuve simple d'Histoire 2d6.

- **Ne pas s'endormir** : épreuve simple de Détermination 2d6.

Les élèves attendront quelques instants le début du cours de baguette. Quelques bavardages débiteront quand retentira un terrible SILENCE ! Démonia fera son entrée et passera au milieu des élèves sans leur jeter un regard.

« Dès lors que vous êtes entrés dans cette école, vous avez choisi de devenir un sorcier. Cela fait de vous un être exceptionnel. Mais pour l'instant, vous n'êtes rien. Et vous ne deviendrez un sorcier que lorsque votre baguette vous reconnaîtra comme tel. Elle est le prolongement de votre esprit et la marque de votre rang. Les baguettes choisissent toujours leur porteur. Votre baguette a perçu un don en vous. Sachez qu'elle pourra aussi vous trahir si vous la décevez. Quant aux baguettes trop conciliantes, je les brise aussi sûr que je briserai leur porteur. ». Elle revient ensuite devant la porte de son bureau, s'arrête un instant, puis se retourne. « Vos baguettes seront sur mon bureau, à moins que vous ayez la lucidité de quitter cette école » puis d'un geste ample de sa cape, elle fait sortir un nuage de chauve-souris qui tentent de s'emparer des baguettes des élèves.

- **Repousser la chauve-souris** : épreuve simple d'Attaque ou de Défense 2d6.

Les jeunes Sorciers vont ensuite entrer dans ce qui ressemble à une immense chambre d'enfant, plein de jouets mécaniques. Au milieu de ce bazar, un gnome à la barbe rose ajoute quelques vis sur une poupée de sa taille. « Aujourd'hui, vous allez démonter l'un de ces objets. Demain, il faudra le remonter, donc soyez méthodique et respectez votre objet, sinon il risque de vous le faire regretter. ».

- **Démonter** : épreuve simple d'Observation 2d6.

- **Remonter** : épreuve simple d'Artisanat 2d6.

Les cours de potion ont lieu dans une salle obscure au sous-sol. Baltazar parle très calmement. « La principale qualité dont vous devrez faire preuve dans l'apprentissage de l'alchimie, c'est la patience. Ce n'est qu'au bout de nombreux essais et de longues heures de lecture et d'observation que vous parviendrez à concocter autre chose qu'un jus de chaussettes. Votre premier mélange est simple. Verser 2 gouttes de bave d'escargot dans du sang de scroutt à pétard. Mais verser au bon moment. Vous avez 4 heures. »

- **Trouver le bon moment** : épreuve simple de Potion 2d6.

- **Verser au bon moment** : épreuve simple de Sagesse 2d6.

Le vendredi soir, après le souper et les devoirs, les élèves seront appelés pour le cours d'astrologie. Ils se rendront au sommet d'une tour, dans une salle pleine de bric-à-brac, d'étagères avec des pots en tout genre et de toute taille. Et quand les élèves seront attentifs, le squelette de la salle se mettra à bouger. « Comme l'art des prophéties nécessite une très grande maîtrise de son don extralucide, nous allons nous contenter d'étudier cette année les phénomènes visibles par tous et dont l'interprétation se réfère à des ouvrages qui ont fait leurs preuves. ».

- **Repérer les constellations** : épreuve simple d'Observation 2d6.

Certains cours de l'année auront un peu plus d'importance.

Croquette emmènera les élèves à l'extérieur de l'école. « Cette activité s'effectue sous l'étroite surveillance de Sarousse notre garde-chasse. Il n'en est pas moins strictement interdit de s'éloigner des proches alentours de l'école. Vous devez toujours avoir les anneaux de Quidditch en vue. Si vous vous retrouvez seul, ou si vous apercevez une quelconque présence suspecte, revenez aussi vite que possible vers l'école. J'espère que c'est très clair pour tout le monde. Maintenant que c'est dit, vous allez chacun prendre un bocal et vous longerez les ruisseaux à la recherche d'une ondine. Soyez très discrets car ces créatures s'effraient d'un rien. Une fois repérée, vous devrez la capturer dans votre bocal et la ramener à l'école où nous les étudierons. ».

- **Repérer une ondine** : épreuve simple d'Observation 2d6.

- **Capter l'ondine** : épreuve simple d'Ingéniosité 2d6.

- **Rester dans la zone autorisée** : épreuve simple interdite de Cathare 2d6.

Rapidement, Tarkov donnera la première recherche à faire. « Il s'agit de présenter les différentes formes d'esprits de revenants, quelques noms célèbres et surtout l'impact qu'ils ont eu sur la connaissance de notre histoire. ».

- **Recherche d'Histoire** : épreuve simple d'Histoire 2d6.

Voici les informations apprises mais cela restera toujours insuffisant pour Tarkov qui mettra au mieux un 8/20 :

1 – Les fantômes sont provoqués lorsque le vivant n'a pas pris conscience de sa mort. Il est alors lié à l'endroit où il vivait et continue de s'occuper de son quotidien. Ils sont responsable en grande partie de notre connaissance du passé même si il faut s'attendre à ce que certains enjolivent un peu la réalité.

2 – Le fantôme ne prend pas immédiatement une apparence fantasmagorique. Il perd peu à peu son interaction avec le monde réel. Il est donc courant de confondre un jeune fantôme avec un poltergeist, ou esprit frappeur. En effet, les poltergeists ont le pouvoir de déplacer des objets mais eux ont connu une mort brutale. Ils restent ancrés au monde des vivants jusqu'à ce qu'ils accomplissent une tâche importante pour eux, souvent une vengeance.

3 – Il arrive que les fantômes se lient à une personne ou à un objet. C'est un phénomène rare qui note un lien très fort. C'est le cas de Saintex lié au manche à balai de son avion. C'est pour cela qu'il l'a installé sur son balai.

4 – Un cas tout aussi rare et surtout bien malheureux, c'est le spectre. Seul un sorcier peut devenir un spectre, pas un Moldu. Ce qui relie l'âme du sorcier au monde des vivants est alors beaucoup plus fort que le simple sentiment de vengeance d'un poltergeist. C'est une vie dévouée à la magie noire et à la haine qui conduit ces âmes noires à devenir des spectres.

Dans le silence de plomb habituel des débuts de cours de baguette, Démonia fait son arrivée avec un sourire sincère. « Le bal de Noël approche et vous, élèves de 1^{ère} année, aurez la charge

de chanter la chorale. J'attends bien évidemment de vous une partition sans aucune faute note. Noël est synonyme de magie, et de fêtes, et je m'en réjouis. Mais le bal est la première épreuve que la société vous inflige pour vous juger. Soyez parfaits. Soyez au-dessus des autres. Soyez des Sorciers. »

• **Répétition de la chorale** : épreuve simple d'Eloquence 2d6.

En cas d'échec, l'élève sera placé derrière avec un sort de Surdinam pour que personne ne l'entende. Il ne pourra pas faire l'épreuve de chant de Noël.

Le bal de Noël approche à grand pas et il faut trouver un cavalier ou une cavalière pour danser.

• **Demander un(e) cavalier(ère)** : épreuve d'obstacle de Détermination 2d6.

Les Sorciers peuvent s'accorder ça contre une faveur.

Enfin, chaque promotion joue son rôle dans le bal. Les 1^{ère} années chante la chorale mais seulement ceux que Démonia laisse chanter.

• **Chanter au bal de Noël** : épreuve d'obstacle d'Eloquence 2d6.

La fin de l'année scolaire s'achève par le passage des examens.

Ils ne sont pas indispensables pour la poursuite de sa scolarité mais ils servent d'entraînement pour les BUSE de fin de 5^{ème} année.

Toutefois, les élèves, eux, portent un certain regard sur les résultats. Quant aux professeurs eux-mêmes, ils récompensent le major de chaque promotion.

• **Chacun des 7 examens** : épreuve d'obstacle de la compétence liée 2d6.

Histoire, Créatures, Botanique, Potion, Sortilèges, Athlétisme, Artisanat

A chaque épreuve, les Sorciers gagnent les pt de Gloire normalement mais en plus, ils doivent compter le nombre de succès pour chaque épreuve. A la fin des examens, on totalise les succès et on soustrait 1 pour chaque épreuve ratée. Le Sorcier qui obtient le plus haut total tout en dépassant 14 est Major de sa promotion et rapporte 10 pt à son Ordre.

Epilogue

L'année s'achèvera avec la remise des diplômes de Major de promotion et de la Coupe des 4 Ordres.

1 case de Scolarité, 1 case d'Espoir, 4 pts de Gloire, Faveur de Cathare 1d12