

Calendrier 1982-1983 : L'Amulette du Savoir

Semaines	Évènements	Requêtes disponibles et autres	Cours et apprentissages
1	<ul style="list-style-type: none"> • Arrivée à Poudlard et répartition dans les Maisons • Première semaine de cours et premiers devoirs 		ASTRONOMIE : Apprendre le nom des étoiles et position dans le ciel BOTANIQUE : <ul style="list-style-type: none"> ○ Plantes : Aconit, Armoise, Asphodèle, Buisson épineux : <i>Théorie et pratique</i> ○ Sortilège : Allumage de baguette : <i>Théorie et pratique</i>
2	<ul style="list-style-type: none"> • Début des rendez-vous des associations • Premières rumeurs sur Neal Johnson, l'élève surdoué de Poufsouffle 		DEFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL : <ul style="list-style-type: none"> ○ Créatures : Les billiwig et autres petites vermines magiques. ○ Sortilèges : Effroi petites créatures (S-20%) et Ralentissement (S-15%)
3	<ul style="list-style-type: none"> • Les capacités d'apprentissage de Neal Johnson se verront décuplées sous l'effet de l'Amulette du Savoir. Même les premiers de la classe ne pourront l'égaliser 		HISTOIRE DE LA MAGIE : <i>La grève des gargouilles de 1911 ; Emeric le Mauvais ; Code de conduite des Loups-Garous</i> METAMORPHOSE : <ul style="list-style-type: none"> ○ Théorie : <i>Alphabet de la métamorphose, Formule de métamorphose, Sortilège de Transfert</i> ○ Sortilèges : <i>Allumette en aiguille, Objet en boîte d'allumettes</i>
4		<ul style="list-style-type: none"> • Requête : un peu de ménage 	POTIONS : <ul style="list-style-type: none"> ○ Potions : <i>Nettoie tout magique (-10%) ∞ Potion d'amnésie (-10%) ∞ Goutte du Mort vivant : Uniquement théorie</i> ○ Ingrédients de potion : Aconit ; Asphodèle ; Bulbe sauteur ; Cerveille de paresseux ; Épine de poisson-diable
5		<ul style="list-style-type: none"> • Requête : un peu de ménage • Requête : Le sac disparu 	SORTILÈGES : <ul style="list-style-type: none"> ○ Théorie : <i>Théorie des tracés ; Théorie des incantations</i> ○ Pratique : <i>Lumière/Obscurité (E -0%) ∞ Lévitiation d'objet (E-0%) ∞ Réchauffement (M-5%)</i>
6		<ul style="list-style-type: none"> • Requête : un peu de ménage • 1^{er} Match de Quiddich : Poufsouffle-Serpentard 	VOL EN BALAI : <i>Invoker le balai, Enfourcher le balai</i>
7		<ul style="list-style-type: none"> • Neal Johnson commencera à donner des signes inquiétants de fatigue et de concentration 	<ul style="list-style-type: none"> • Requête : un peu de ménage
8	<ul style="list-style-type: none"> • Neal Johnson est retrouvé dans le coma, le teint gris cendre. • Récupération de l'Amulette du Savoir par Prude Prescott 	<ul style="list-style-type: none"> • Requête : un peu de ménage 	
9		<ul style="list-style-type: none"> • Requête : un peu de ménage 	
10			
11	<ul style="list-style-type: none"> • Prude Prescott commence à montrer des capacités d'apprentissage impressionnantes, comme Neal Johnson 	<ul style="list-style-type: none"> • Requête : un peu de ménage 	
12	<ul style="list-style-type: none"> • Prude Prescott excelle désormais dans toutes les matières mais tente d'éviter tout contact avec les autres élèves. En cas d'interrogation, elle tentera toujours de s'échapper, prétextant des cours supplémentaires, des devoirs, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Requête : un peu de ménage 	
13		<ul style="list-style-type: none"> • Requête : un peu de ménage • 2^{ème} Match de Quiddich : Serdaigle-Gryffondor 	
14		<ul style="list-style-type: none"> • Requête : un peu de ménage 	
15		<ul style="list-style-type: none"> • Requête : un peu de ménage 	
16	<ul style="list-style-type: none"> • Prude Prescott est retrouvé dans le coma, le teint gris cendre. • L'amulette du Savoir est ramassée par Rusard 	<ul style="list-style-type: none"> • Expérience scolaire • Requête : un peu de ménage 	
17-18	<ul style="list-style-type: none"> • Vacances de Noël : choix de rester à Poudlard ou non • Investigation des par les joueurs restés au Château pour les vacances. 	<ul style="list-style-type: none"> • Requête : Une serre à nettoyer 	-
19	<ul style="list-style-type: none"> • Début des rumeur sur la tentative de charme de Venusia Scallander sur Rogue • Punition d'Andy MacMilliam dans le bureau de Rusard • Andy MacMilliam récupère l'Amulette du Savoir 		ASTRONOMIE : Mouvement des étoiles et prédictions BOTANIQUE : <ul style="list-style-type: none"> ○ Plantes : <i>Bulbe sauteur, Champifleur, Dictame, Orties : Théorie et pratique</i> ○ Sortilèges : <i>Sortilège de feu : Théorie et pratique</i>
20	<ul style="list-style-type: none"> • Andy MacMilliam devient le nouvel élève prodige de l'école 	<ul style="list-style-type: none"> • Requête : Du savon au lieu d'une potion 	

Calendrier 1982-1983 : L'Amulette du Savoir

	<ul style="list-style-type: none"> Les professeurs se félicitent qu'Andy ait retrouvé la raison après sa punition et en parlent beaucoup entre eux. 		<p>DEFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL : vélanes, les nymphes, les sirènes</p> <p>HISTOIRE DE LA MAGIE : <i>Tempête de savon de 1378 et éclatement de la bulle économique</i> ; <i>Ulric le Follingue</i></p> <p>METAMORPHOSE :</p> <ul style="list-style-type: none"> Théorie : <i>Alphabet de la métamorphose, Formule de métamorphose, Sortilège de Transfert</i> Sortilèges : <i>Objet à oiseau</i> <p>POTIONS :</p> <ul style="list-style-type: none"> Potions : <i>Herbicide (-10%) ∞ Langue de miel (-10%) ∞Potion Wiggenweld : Uniquement théorie</i> Ingrédients de potion : <i>Digitale ; Géranium Dentu ; Infusion d'ambroisie ; Mucus de Veracrasse ; Sang de Salamandre</i> <p>SORTILEGES : <i>Refroidissement (M-5%) ∞ Croche-Pied (S-10%) ∞ Sortilège de Réparation (E-10%)</i></p> <p>VOL EN BALAI : <i>Décollage et atterrissage</i></p>
21	<ul style="list-style-type: none"> Andy MacMilliam emploie ses nouveaux pouvoirs contre ses camarades. 		
22			
23	<ul style="list-style-type: none"> Plusieurs confrontations avec Venusia Scallander 	<ul style="list-style-type: none"> Requête : Au nom du Quidditch 	
24	<ul style="list-style-type: none"> Confrontation avec les PJs : combat contre Andy MacMilliam Andy Mac Milliam sombre dans le coma en plein duel Intervention du professeur Rogue et punition du groupe qui sera envoyé dans la forêt interdite. 	<ul style="list-style-type: none"> 3^{ème} Match de Quiddich : Gryffondor-Serpentard 	
25	<ul style="list-style-type: none"> Punition dans la forêt interdite Hagrid donne des informations au groupe : Situation exceptionnelle, Jamais arrivé auparavant, peut-être une possession ? 		
26	<ul style="list-style-type: none"> Winston Ward récupère l'Amulette du Savoir. Résistant à ses effets, celle-ci mettra plus de temps pour se manifester 	<ul style="list-style-type: none"> Requête : Maudit fantôme 	
27	<ul style="list-style-type: none"> Période de calme durant laquelle l'Amulette prendra petit à petit possession de Winston. Étant bon élève, ses progrès – bien qu'exceptionnels – passeront presque inaperçus 	<ul style="list-style-type: none"> Requête : Maudit fantôme 	
28			
29			
30	<ul style="list-style-type: none"> Les professeurs font les éloges du travail de Winston 	<ul style="list-style-type: none"> 4^{ème} Match de Quiddich : Serdaigle-Poufsouffle 	
31	<ul style="list-style-type: none"> Venusia Scallander tentera à plusieurs reprises de discuter seul à seul avec Winston, sans réel succès 	<ul style="list-style-type: none"> Expérience scolaire 	
32-33	<ul style="list-style-type: none"> Vacances de Pâques : choix de rester à Poudlard ou non Winston étant rentré chez lui pour les vacances, les PJs n'en apprendront pas d'avantage à son sujet. 		
34	<ul style="list-style-type: none"> L'Amulette du Savoir prend possession de Winston et le vide de son énergie. 	<ul style="list-style-type: none"> Requête : Un devoir un peu spécial 	<p>ASTRONOMIE : Calculs de trajectoires et prédictions</p> <p>BOTANIQUE :</p> <ul style="list-style-type: none"> Plantes : <i>Mandragore (Racines), Moly : Théorie et pratique / Filet du diable et Tentacula vénéneuse : Uniquement théorique</i> Sortilèges : <i>Sortilège de découpe : Uniquement théorique</i> <p>DEFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL : <i>sortilège Charmer (E-20%)</i></p> <p>HISTOIRE DE LA MAGIE : <i>Elfric l'Insatiable ; Chaudrons auto-touilleur</i></p> <p>METAMORPHOSE :</p> <ul style="list-style-type: none"> Théorie : <i>Alphabet de la métamorphose, Formule de métamorphose, Sortilège de Transfert</i> Sortilèges : <i>Souris en tabatière</i>
35	<ul style="list-style-type: none"> Winston apparaît très fatigué, la tête ailleurs et les professeurs parlent de surmenage. Venusia Scallander tentera d'employer son sortilège Delecto sur Winston alors que les PJs passent à proximité mais échouera 	<ul style="list-style-type: none"> Tournoi amical d'athlétisme Tournoi amical d'échec 	
36	<ul style="list-style-type: none"> Après plusieurs investigations, les élèves ont la certitude que les réponses se trouvent dans la bibliothèque, plus exactement dans la réserve. Planification de la visite de celle-ci 	<ul style="list-style-type: none"> 5^{ème} Match de Quiddich : Serdaigle-Serpentard 	
37	<ul style="list-style-type: none"> Visite de la bibliothèque durant la nuit Rencontre avec Winston devant celle-ci et combat Winston sombre dans le coma 		

Calendrier 1982-1983 : L'Amulette du Savoir

	<ul style="list-style-type: none"> • L'Amulette du Savoir passe au main de l'un des PJs (sans qu'ils s'en rendent compte) • Visite de la réserve. Les PJs trouvent le livre : <i>Charme-personne et autres Contrôles d'êtres vivants par Simeria Charming</i> → Découvrent l'existence de l'Amulette 		POTIONS : <ul style="list-style-type: none"> ○ Potions : <i>Anti-furoncle (-10%) ∞ Antidote aux Poisons courants (-30%) ∞ Somnifère : Uniquement théorie</i> ○ Ingédients de potion : <i>Dictame ; Écorce de wiggentree ; Moly ; Crochets de serpents ; Os ; Sang de Dragon</i> SORTILEGES : <i>Larmes (S-15%) ∞ Révélation (E-20%) ∞ Sortilège de Feu (E-15%)</i> VOL EN BALAI : <i>Entretien du balai</i>
38	<ul style="list-style-type: none"> • Tentative de recherche de l'Amulette (Infirmierie, bureau de Rusard, etc.) sans succès. 	Requête : De l'ordre et de la discipline	
39	<ul style="list-style-type: none"> • Les recherches dans les livres sur les moyens de se débarrasser de l'Amulette infructueuses 		
40	<ul style="list-style-type: none"> • Les professeurs sont trop occupés à la préparation des examens pour répondre au PJs 		
41	<ul style="list-style-type: none"> • L'Amulette du Savoir prend possession du PJs • Combat contre le reste du groupe • Intervention de Venusia Scallander et neutralisation du PJ • Intervention de Rogue qui se fait Stupefixer • Visite du bureau de Dumbledore • Venusia emploie du sort Impero et retire l'Amulette • Venusia Scallander quitte Poudlard 	<ul style="list-style-type: none"> • 6^{ème} Match de Quiddich : Gryffondor-Poufsouffle • Requête : De l'aide pour les examens 	
42	<ul style="list-style-type: none"> • Période de préparation des examens 	Requête : De l'aide pour les examens	
43	<ul style="list-style-type: none"> • Examens 	-	
44			
45			
46	<ul style="list-style-type: none"> • Semaine de relâche • Célébration de la coupe des quatre Maisons 	• Expérience scolaire	
47-52	Vacances d'été		