

PLAN D'ÉTUDE
~
HISTOIRE DE LA MAGIE

PAR LE PROFESSEUR
CUTHBERT BINNS

Table des matières

S'APPUYER SUR LES FAITS	4
QU'EST-CE QUE L'ETUDE DE L'HISTOIRE DE LA MAGIE ET COMMENT SE PRESENTENT LES COURS.....	4
INTERCONNECTIVITE DES COURS	4
EQUIPEMENTS A DISPOSITION	4
THEORIE.....	4
PRATIQUE.....	4
CONTENUS DES COURS PAR ANNEE D'ENSEIGNEMENT.....	5
PREMIERE ANNEE.....	5
DEUXIEME ANNEE	5
TROISIEME ANNEE.....	5
QUATRIEME ANNEE	5
CINQUIEME ANNEE.....	6
SIXIEME ANNEE.....	6
SEPTIEME ANNEE	6
EXAMEN.....	6
ÉVENEMENTS ET FAITS HISTORIQUES	7
HISTOIRE DE L'ALCHIMIE.....	8
ASSEMBLEE MEDIEVALE DES SORCIERS EUROPEENS	9
HISTOIRE DE LA DRAGONCELLE	10
CONVENTION DES SORCIERS DE 1289.....	11
CHASSE AUX SORCIERES	12
TEMPETE DE SAVON	13
HISTOIRE DES DUELS	14
PROCES DES SORCIERES DE SALEM	15
REVOLTES GOBELINES DE 1612	16
CONVENTION DES SORCIERS DE 1709.....	17
REVOLTES GOBELINES DE 1752	18
REVOLTES GOBELINES DE RANROK.....	19
GUERRES DES GEANTS	20
GREVE DES GARGOUILLES.....	21
INSTITUTIONS DU MONDE MAGIQUE.....	22
AIR FORCE HIBOU	23
AZKABAN.....	24
CONFEDERATION INTERNATIONALE DES SORCIERS	25
CONSEIL DES SORCIERS.....	26
GRINGOTTS, LA BANQUE DES SORCIERS.....	27
HOPITAL SAINTE-MANGOUSTE.....	28
INVENTIONS MAGIQUES	29
HISTOIRE DES BAGUETTES MAGIQUES ET DE LEUR CREATION	30
HISTOIRE DES BALAIS MAGIQUES ET DE LEUR CREATION	31
HISTOIRE DU CHAUDRON A TOUILLAGE AUTOMATIQUE ET DE SA CREATION.....	32
INVENTION ET UTILISATION DES RUNES ANCIENNES.....	33
LOIS DU MONDE MAGIQUE	34

<i>CODE DE CONDUITE DES LOUPS-GAROUS</i>	<i>35</i>
<i>CODE INTERNATIONAL DU SECRET MAGIQUE</i>	<i>36</i>
SORCIERS ET SORCIERES CELEBRES.....	37
<i>EMERIC LE MAUVAIS</i>	<i>38</i>
<i>ELFRIC L'INSATIABLE</i>	<i>39</i>
<i>GWENDOLINE LA FANTASQUE</i>	<i>40</i>
<i>ULRIC LE FOLLINGUE.....</i>	<i>41</i>
SOURCES	42

Plan d'étude - Histoire de la Magie

Bienvenu dans le cursus d'enseignement de l'Histoire de la Magie pour jeunes Sorciers et Sorcières de l'école de magie de Poudlard. Dans ce document, vous trouverez tous les faits historiques avérés qui vous seront indispensables à l'enseignement de l'histoire qui a façonné le monde des Sorciers et Sorcières, adaptés aux cours dispensés depuis la première année jusqu'à la septième. Ce document se présente sous la forme de chapitres explicatifs sur la matière qui peut être enseignée chaque année, classée en fonction de thématiques englobant divers sous-chapitres.

S'appuyer sur les faits

Si le monde des Sorciers et Sorcières est parsemé de mythes et légendes en tout genre, aussi fantasques que loufoques, l'Histoire de la Magie se base sur des faits avérés, dument étudiés, discutés, compilés et archivés par des experts en la matière. L'enseignement de cette manière ne doit donc souffrir aucune incartade par rapport à ces faits et se contenter de transmettre ceux-ci de la manière la plus constructive possible afin de ne laisser nulle place aux frivolités et interprétations de toute sorte. En tant qu'enseignant d'Histoire de la Magie, vous ne devez pas laisser de place à la spéculation, à l'approximation ou aux questionnements qui ne sauraient trouver de réponses claires et précises. Basez-vous sur ce plan de formation pour connaître les grandes lignes de cet enseignement et aidez-vous des nombreux ouvrages qui sont à votre disposition et qui regroupent ces faits pour étoffer vos cours. Mais gardez toujours cet adage en mémoire : traitez les faits, uniquement les faits et rien que les faits !

Qu'est-ce que l'étude de l'Histoire de la Magie et comment se présentent les cours

L'enseignement de l'Histoire de la Magie se doit d'être à l'image des faits historiques : immuable, rigide et parfaitement encadré. Le professeur présentera donc ces faits dans des cours ex cathedra afin de ne pas laisser loisir à ses élèves de tergiverser ou digresser sur les sujets traités. Un accent tout particulier sera mis sur la mémorisation des dates, la lecture d'ouvrages de références, la compréhension pointue de la nomenclatures des faits et sur la manière correcte de nommer les sources desquelles découlent ces informations. Dans ces cours, vous vous concentrerez également sur le développement des capacités de mémorisation de vos élèves à travers l'apprentissage par cœurs des noms, de dates et des événements. Finalement, le professeur d'Histoire de la Magie veillera à ce que ses élèves soient capables de rédiger des documents exacts et exhaustifs sur des thèmes donnés tout en reprenant avec exactitude la chronologie des événements.

Interconnectivité des cours

L'Histoire de la Magie est la base de tous les cours de magie. Elle représente certainement la matière la plus essentielle pour comprendre le monde qui nous entoure et la manière dont les Sorciers et les Sorcières ont façonné celui-ci au cours des siècles. Toutes les événements historiques qui sont traités durant ces cours permettent de mieux appréhender les autres matières, de comprendre de quelle manière les outils de travail ont été développés et la manière dont l'apprentissage a évolué. Que ce soit au niveau de la création de sortilèges, de leur développement et de la manière de l'utiliser, que ce soit au niveau des ingrédients utilisés pour la fabrication de potions, que ce soit l'étude des runes anciennes employées pour l'enchantement d'objet, l'Histoire de la Magie permet aux Sorciers et Sorcières de mieux appréhender le monde qui les entoure.

Équipements à disposition

En plus des qualités indéniables des cours dispensés qui permettront d'ouvrir de nouveaux horizons de compréhension, les cours d'Histoire de la Magie possèdent également un autre atout non négligeable, à savoir le peu de matériel que les élèves doivent posséder pour participer à ces derniers. Seuls quelques ouvrages seront demandés à ces derniers pour suivre les cours. Pour de plus amples recherches, les élèves seront renvoyés aux étagères bien achalandées de notre bibliothèque.

Théorie

La théorie représentera la majeure partie – pour ne pas dire l'essentiel – des cours prodigués aux élèves, et ce afin d'éviter les discussions inutiles et autres élucubrations qui surgiraient immanquablement si on leur en laissait la possibilité.

Pratique

La lecture d'ouvrage à haute voix par les élèves peut représenter une option acceptable d'application pratique d'Histoire de la Magie. La rédaction de rouleaux de parchemins sur un sujet donné et dans un temps limité peut également être une option envisageable afin de renforcer les connaissances apportées durant les cours théoriques.

Contenus des cours par année d'enseignement

Comme pour toutes les autres matières enseignées aux jeunes Sorciers et Sorcières, les cours d'Histoire de la Magie varient dans les thèmes abordés en fonction des années. Bien que des répétitions soient prévues d'une année à l'autre, la quantité de matière nécessite rigueur et méthodologie pour être menée à bien, aussi sera-t-il des plus impérieux de respecter le plan d'étude à la lettre pour parvenir à boucler les thèmes devant être abordés.

Première année

La première année d'enseignement d'Histoire de la Magie est l'occasion d'établir un rythme de travail, qui permettra aux élèves de mieux appréhender cette matière pour les années à venir. Cette première année se concentrera sur plusieurs Sorciers et Sorcières célèbres ainsi que sur quelques lois du Monde des Sorciers.

Thèmes abordés	Sorciers et Sorcières célèbres	Institutions et lois
- La grève des gargouilles de 1911 - Tempête de savon de 1378 et éclatement de la bulle économique - Chaudrons auto-touilleur	- Emeric le Mauvais - Ulric le Follingue - Elfric l'Insatiable	Code de conduite des Loups-Garous

Deuxième année

Maintenant que les élèves sont familiarisés avec le rythme d'enseignement, il est temps d'aborder les premiers grand faits historiques et de traiter de la première institution du Monde des Sorciers. Quelques révisions viendront renforcer les connaissances acquises en première année.

Thèmes abordés	Sorciers et Sorcières célèbres	Institutions et lois
Convention des Sorciers de 1289	-	Assemblée médiévale des Sorciers européens
Répétitions		
- Code de conduite des Loups-Garous - La grève des gargouilles de 1911		

Troisième année

La troisième année peut sembler plus légère dans la matière enseignée. Cependant, la Chasse aux Sorcières est à la fois complexe et s'étend à nombres de pays qui pourront être comparés à loisir. De plus, cette troisième année est l'occasion de renforcer les connaissances de deuxième année via différents travaux pour les élèves lors de devoirs à rendre entre les différents cours dispensés.

Thèmes abordés	Sorciers et Sorcières célèbres	Institutions et lois
Chasse aux Sorcières	Gwendoline la Fantastique	-
Répétitions		
- Assemblée médiévale des Sorciers européens - Convention des Sorciers de 1289		

Quatrième année

La quatrième année verra l'accent mis sur les révoltes gobelines et sur les interactions entre ces dernières. Les explications des faits historiques qui entourent celles-ci seront appuyées par de nombreuses dissertations sur le sujets afin de renforcer les connaissances acquises par les élèves

Thèmes abordés	Sorciers et Sorcières célèbres	Institutions et lois
- Révoltes des gobelins : - Révolte d'Elfric l'Insatiable - Révolte des gobelins de 1612 - Révolte des gobelins du XVIII^e siècle - Révolte des gobelins de Ranrok	Ranrok	-
Répétitions		
- Chasse aux Sorcières - Elfric l'Insatiable		

Cinquième année

La cinquième année est l'occasion de procéder à une répétition générale de nombreux chapitres tout en ajoutant de nouveaux thèmes importants pour les élèves comme les Guerres de Géants.

Thèmes abordés	Sorciers et Sorcières célèbres	Institutions et lois
Guerres des Géants	-	- Code International du Secret Magique - Confédération internationale des Sorciers
Répétitions		
- Assemblée médiévale des Sorciers européens - Convention des Sorciers de 1289 - Révolte des gobelins de 1612 - Révolte des gobelins du XVIIIe siècle - Code de conduite des Loups-Garous		

Sixième année

Maintenant que les élèves ont choisi de suivre volontairement les cours d'Histoire de la Magie, des thèmes plus complexes pourront être abordés comme la participation des Sorciers aux Guerres moldues et le Procès de Salem.

Thèmes abordés	Sorciers et Sorcières célèbres	Institutions et lois
- Histoire des baguettes magiques et de leur création - Procès des Sorcières de Salem - Runes anciennes	-	- Conseil des Sorciers - Air Force Hibou
Répétitions		
- Elfric l'Insatiable - Gwendoline la Fantastique - La grève des gargouilles de 1911 - Tempête de savon de 1378 et éclatement de la bulle économique - Ulric le Follingue		

Septième année

Cette dernière année d'enseignement est l'occasion pour les Sorciers et Sorcières d'en apprendre davantage sur les lois et institutions qui composent leur monde tout en élargissant leurs connaissances sur des thèmes variés qui ont contribué au développement du Monde magique.

Thèmes abordés	Sorciers et Sorcières célèbres	Institutions et lois
- Balais magiques - Convention des Sorciers de 1709 - Histoire de l'alchimie - Histoire de la Dragoncelle - Histoire des duels et leurs règles	-	- Gringotts, la banque des Sorciers - Hôpital Sainte-Mangouste - Prison d'Azkaban
Répétitions		
- Tempête de savon de 1378 - Emeric le Mauvais		

Examen

Comme pour les devoirs demandés, les examens reprendront les cours dispensés et s'axeront sur un certain nombre de faits que les élèves devront être capables de retranscrire avec exactitude. Par exemple, le Code de conduite des loups-garous, ou le Sorcier inventeur des chaudrons auto-touilleur peuvent être des sujets d'examen d'Histoire de la magie pour les premières années à Poudlard.

Les rébellions gobelines sont l'un des sujets les plus importants étudiés par les élèves de l'école de sorcellerie de Poudlard en Histoire de la magie. Pour les examens finaux de leur quatrième année, il peut leur être demandé de mémoriser les dates de ces rébellions ainsi que les événements majeurs qui les ont composées. Les élèves devraient également être capables de citer les noms des gobelins ayant participé à ces rébellions gobelines.

Pour l'épreuve de BUSE en Histoire de la Magie, les élèves seront interrogés les guerres des géants, sur la législation des baguettes magiques, sur émeutes gobelines du XVIIIe siècle, sur la violation du statut du secret magique, sur la formation de la Confédération internationale des Sorciers et expliquer pourquoi les Warlocks du Liechtenstein ont refusé d'y adhérer.

Évènements et faits historiques

Dans ce chapitre, nous traiterons les évènements et faits historiques les plus importants qui ont façonné le monde Magique. Entre guerres, réunions de Sorciers et Sorcières pour l'élaboration des lois, conciles pour déterminer la manière d'interagir avec les Moldus, les évènements ne manquent pas et permettent de mieux comprendre la manière de voir le monde des plus grands Sorciers que notre histoire ait connue.

Mais ce chapitre, des plus passionnants, ne se contente pas de ces évènements car il reprend également les fondements de notre magie tels l'étude des origines de l'alchimie, des duels magiques, l'apparition de maladies magiques et la manière dont notre société a fait face à celles-ci.



A travers ces chapitres, les élèves parviendront à mieux appréhender les autres disciplines qui leur seront enseignées tout en élargissant leurs connaissances du monde qui les entoure.

« Apprendre des succès mais aussi des échecs de nos prédécesseurs, tels sont les espoirs du professeur d'Histoire de la Magie »

Professeur Cuthbert Binns

De ces évènements, le professeur d'Histoire de la Magie tirera les figures principales de notre histoire qui seront par la suite traitées dans un chapitre dédié nommé « Sorciers et Sorcières célèbres ». Les lois qui ont découlé de ces évènements, tout comme les objets inventés à la suite de ces derniers, seront également repris par la suite durant les différentes années scolaires. Voyez donc les évènements traités dans ce chapitre comme une porte d'entrée vers les autres éléments des cours qui seront dispensés par la suite. Revenez à ceux-ci dès que possible, liez les matières entre elles grâce aux faits et assurez-vous que vos élèves aient une vision d'ensemble de l'Histoire de la Magie une fois qu'ils quitteront Poudlard.



Histoire de l'alchimie

Année d'enseignement : 7

Année de l'évènement : Moyen-Âge (476-1992)

Qu'est-ce que l'alchimie : L'alchimie est une branche particulière et très avancée de la magie. On la considère comme une science ancienne qui se concentre sur l'étude de la composition, de la structure et des propriétés magiques des quatre éléments de base, ainsi que de la transmutation des substances.

Étudier l'alchimie : L'étude de l'alchimie est un domaine d'étude qui date de l'Antiquité. Au fil du temps, le manque de terminologie commune pour les concepts et les processus alchimiques, ainsi que le besoin de garder cet art secret pour les Moldus, ont conduit les alchimistes à emprunter les termes et les symboles de la mythologie biblique et païenne, de l'astrologie, de la kabbale et d'autres domaines ésotériques. Ceci marqua un progrès dans la recherche alchimique, car cela permit l'échange d'idées entre alchimistes grâce à une sorte de langage commun. Cependant, ce nouveau langage fini par faire en sorte que la recette alchimique la plus simple soit lue comme une incantation magique complexe, rendant plus difficile son apprentissage. Pour un néophyte, la lecture des formules alchimiques est donc complexe, d'autant plus que certaines clés de lecture sont aujourd'hui perdues. Rechercher à traduire ces formules en langage magique moderne est donc l'un des objectifs de cette discipline.

Fondateurs de l'alchimie : Dzou Yen était un alchimiste du IV^e siècle avant J.-C., durant les dernières années de la dynastie Zhou. Il est largement considéré par la société magique comme l'un des pères fondateurs de la pensée scientifique chinoise et de l'alchimie.

Objectifs de l'alchimie : Les trois objectifs les plus communs des alchimistes étaient la transmutation des métaux communs en or ou en argent, la création d'une « panacée », un remède censé guérir toutes les maladies et prolonger la vie indéfiniment, et la découverte d'un solvant universel. Mais ce ne sont pas les seuls domaines de recherche de cette science. Une autre branche de l'alchimie, connue sous le nom d'alchimie « spagyrique », s'axe plutôt sur les plantes et leurs propriétés. Cette dernière est l'une des plus documentées et les plus connues à ce jour. Dès le Moyen Âge, les alchimistes européens ont investi beaucoup d'efforts dans la recherche de la pierre philosophale, une substance légendaire considérée comme un ingrédient essentiel des trois objectifs fondamentaux de leur science. Au moins deux de ces principaux objectifs alchimiques ont été atteints par le célèbre alchimiste français Nicolas Flamel au cours ou après le XIV^e siècle, avec la création de la pierre philosophale et, par extension, de l'élixir de vie. Grâce à son Élixir, Nicolas et son épouse, Pernelle Flamel, ont vécu bien plus de 600 ans, jusque dans les années 1990. La pierre pourrait également réaliser la Panacée, même si on ne sait pas si Flamel l'a utilisée à cette fin.

L'alchimie philosophique : Mais bien que l'époque médiévale ait vu une grande partie d'application pratique de l'alchimie, il ne faut pas oublier que l'alchimie est aussi une philosophie. Une interprétation de la littérature alchimique, connue pour être dominée par la spéculation mystique et métaphysique, reflète le symbole d'un voyage spirituel, conduisant l'alchimiste de l'ignorance (métal commun) à l'illumination (or) en passant par diverses étapes.

Place de alchimistes dans la société : Les alchimistes ont toujours été respectés par la société dans laquelle ils évoluaient, pas pour leurs recherches ou leur philosophie mais pour leurs contributions aux techniques de magie moderne et à l'industrie, comme l'analyse et le raffinage du minerai, le travail des métaux, la production d'encre, de colorants et de cosmétiques, la fabrication de céramiques et de verre, la préparation d'extraits et de liqueurs et l'invention de la poudre à canon. La préparation d'Aqua Vitæ était également une « expérience » populaire parmi les alchimistes européens. Pour toutes ces raisons, villes et villages de l'époque s'enorgueillissaient de posséder un alchimiste dans leur enceinte.

L'alchimie de nos jours : Bien que délaissée au profit de l'étude des potions et des sortilèges, les Sorciers continuent d'étudier et pratiquer activement l'alchimie au XXI^e siècle. Cette branche de la magie est encore considérée de nos jours comme l'une des magies les plus difficiles connues des Sorciers, mais pouvant donner lieu à des prodiges qui ne pourraient voir le jour dans d'autres disciplines de la magie.



Assemblée médiévale des Sorciers européens

Année d'enseignement : 2

Année de l'évènement : Moyen-Âge (476-1992)

Qu'est-ce que l'assemblée médiévale des Sorciers européens : L'Assemblée médiévale des Sorciers européens était une organisation de Sorciers européens opérant à travers l'Europe continentale.

Buts de l'assemblée : Les Sorciers et Sorcières qui avaient accompli des actes héroïques, comme la protection de villes et de villages contre les attaques de dragons ou la guérison de créatures ensorcelées, étaient honorés lors de ces rassemblements. Les membres de l'Assemblée débattaient des exploits magiques et des aventures extraordinaires qui avaient eu lieu à travers l'Europe médiévale afin de déterminer si les candidats sélectionnés étaient dignes ou non de recevoir leur prestigieuse récompense. Elle se devait d'analyser les faits rapportés sur les Sorciers et Sorcières sélectionnés afin de démêler le vrai de la fiction. Nombre de hauts faits historiques de bravoure étaient alors archivés pour la postérité.

Liens avec la Conventions internationale des Sorciers : Des indices tendent à prouver qu'ils auraient des liens avec la Convention internationale des Sorciers de 1289, dans laquelle un sous-comité de Sorciers sardes était impliqué en septembre de la même année.

Prix décernés : Dans les années 1980, cette société existait encore bien que sous une forme différente. Elle avait alors décerné à Gilderoy Lockhart le « Prix de la bravoure contre les bêtes fantastiques », probablement en raison de sa série autobiographique sur la Défense contre les Forces du Mal



Histoire de la Dragoncelle

Année d'enseignement : 7

Années de l'évènement : 1100-Aujourd'hui

Qu'est-ce que la Dragoncelle : La Dragoncelle, aussi connue sous le nom de variole du dragon, est une maladie contagieuse qui rend le teint verdâtre et le visage grêlé. Les premiers cas de cette maladie ont été détectés chez des Sorciers travaillant en étroite collaboration avec des dragons, et plus particulièrement avec des dents de vipère péruviens. Les patients âgés sont apparemment plus sensibles à la variole du dragon que les plus jeunes.

Premier mort de la Dragoncelle : La première personne connue à avoir succombé d'une infection de dragoncelle fut Chauncey Oldridge en 1379.

Développement du remède : Au 16ème ou 17ème siècle, Gunhilda de Gorsemoor a développé un remède contre la variole du dragon. Malgré ce remède, la communauté des Sorciers n'est pas parvenue à complètement éradiquer cette maladie.

Traitements de la Dragoncelle : Les cas de Dragoncelle sont traités par les Médicomages de l'Hôpital Sainte-Mangouste pour les maladies et blessures magiques, au deuxième étage.

Surveillance de la maladie et quarantaines : Les écoles de magie pour jeunes Sorciers et Sorcières prennent les cas de Dragoncelle très au sérieux et n'hésitent pas à isoler les enfants atteints pour éviter toute propagation. Cette maladie étant extrêmement contagieuse, elle est capable de contaminer une école entière en quelques jour si elle n'est pas prise au sérieux. Elphias Doge, un élève de Poudlard, a contracté la Dragoncelle peu de temps avant de commencer sa scolarité à Poudlard en septembre 1892, si bien qu'elle n'a pas assister à la cérémonie ni débiter sa scolarité avant d'être totalement guérie. Dans les années 1100, Gunhilda Kneen a dû renoncer à jouer à un match de Quidditch à Chaser parce qu'elle avait contracté une cette maladie, ce qui renseigne sur la puissance de la maladie et son effet incapacitant.

Sorciers et Sorcières décédés de la Dragoncelle : Le Ministre de la Magie Eldritch Diggory est mort de cette maladie alors qu'il était en fonction en 1747. Parmi les autres personnes qui en sont mortes dans la seconde moitié du XXe siècle figurent : Abraxas Malfoy, et Fleamont et Euphemia Potter.

Épidémies de Dragoncelle : L'équipe nationale moldave de Quidditch n'a pas pu participer à la Coupe du monde de Quidditch 2014 en raison d'une épidémie de variole du dragon dans son camp d'entraînement, laissant ses supporters dévastés.



Convention des Sorciers de 1289

Année d'enseignement : 2

Année de l'évènement : 1289

Qu'est-ce que la Convention des Sorciers de 1289 : La Convention internationale des Sorciers de 1289 est une réunion qui s'est tenue en 1289.

Que s'est-il passé durant cette convention : On ne sait rien de ce qui a été décidé lors de cette convention, bien que l'Assemblée médiévale des Sorciers européens puisse avoir contribué à cette convention.

Présence à cette convention : Un sous-comité de Sorciers sardes était également impliqué dans la convention.

	Chasse aux Sorcières	
	Année d'enseignement : 3	
	Année de l'évènement : XIVe siècle	
Une chasse née de la peur : Au Moyen Âge, les chasses aux sorcières moldues étaient à leur apogée. La volonté des Moldus de traquer la magie et de l'éradiquer fut l'une des raisons de la mise en place du Code International du Secret Magique en 1689. De la chasse naissent de nouveaux sortilèges : Afin de se protéger, nombre de Sorciers et Sorcières développèrent des sortilèges leur permettant de résister au feu, comme le sortilège de de Gèle-Flamme. Sorcière célèbre : Certains Sorciers comme Gwendoline la Fantastique en firent d'ailleurs leur marque de fabrique, usant et abusant de ce dernier. Gwendoline est célèbre pour avoir été capturée quarante-sept fois sous divers déguisements par des Moldus afin d'être brûlée vive. A chaque fois, elle se contentait de jeter un sortilège de Gèle-Flamme, qui provoquait une sensation de chatouillis qui la ravissait. Les premières dissimulations des Sorciers : Alors que la chasse aux sorcières devenait de plus en plus féroce, les familles sorcières commencèrent à vivre une double vie, utilisant les charmes de dissimulation pour se protéger et protéger leurs familles. Au XVIIe siècle, toute Sorcière ou Sorcier qui choisissait de fraterniser avec les Moldus devenait suspect, voire exclu de sa propre communauté. Des chasses souvent inutiles : Les chasses aux sorcières ont rarement permis de capturer de véritables Sorcières ou Sorciers. Le plus souvent, il ne s'agissait que de simples Moldus excentriques qui faisaient les frais de telles chasses. Mais certains cas avérés de capture de Sorciers véritables ont tout de même été retranscrits dans des comptes rendus historiques. Parmi eux, la Sorcière Lisette de Lapin en 1422, qui réussit cependant à utiliser la magie pour s'échapper. Cependant, certains Sorciers comme Sir Nicholas de Mimsy-Porpington en 1492 n'eurent pas autant de chance et furent immédiatement dépouillés de leur baguette. Durant cette période, les familles sorcières étaient particulièrement sujettes à perdre des membres jeunes de leur famille, car ceux-ci étaient encore incapables à contrôler leur propre magie, ce qui les rendait visibles et vulnérables aux chasseurs de sorcières moldus. Des chasses à la naissance du Code International du Secret Magique : Bien que le Code International du Secret Magique ne fut pas directement créé à la suite des chasses aux sorcières, celles-ci ont directement contribué à son élaboration du fait de la nécessité pour les Sorciers et Sorcières de rester cachés durant cette période. C'est en se regroupant entre eux et en commençant à se cacher des Moldus que les Sorciers prirent conscience que ce mode de vie pourrait leur permettre de survivre et de prospérer en toute tranquillité.		



Tempête de Savon

Année d'enseignement : 1

Année de l'évènement : 1378

Définition : La tempête de savon de 1378 est un évènement qui a engendré une crise financière sans précédent dans le monde des Sorciers, faisant éclater la bulle économique des Sorciers du XIV^e siècle.

Conséquences : cette crise a provoqué des perturbations économiques majeures dans le monde magique durant de nombreuses années. A la suite de cet évènement, la banque Gringotts a été créée pour éviter que des évènements semblables ne se reproduisent et pour réguler les prix des articles et avoirs des Sorciers.



Histoire des duels

Année d'enseignement : 7

Années de l'évènement : Moyen-Âge (476) à Aujourd'hui

Duel dans la cultures des Sorciers : le duel est une pratique formelle et codifiée de la culture des Sorciers dans laquelle deux ou plusieurs Sorciers ou Sorcières s'engagent dans un combat où la seule condition est que seuls des moyens magiques sont employés pour défaire son ou ses adversaires. Bien que la grande majeure partie des duels opposent deux Sorciers, des duels opposant trois Sorciers ou plus existent également.

Apprentissage de l'art du duel : les règles des duels sont connues de tous Sorciers et Sorcières issus de familles magiques, mais moins connues ou ignorées des familles de Sang-Mêlés ou de Né-Moldus. Nombre de familles de Sorciers de Sang Pur enseignent l'art du duel et les règles complexes qui le régissent avant même que les enfants ne débutent leur scolarité.

Warlock : le terme « Warlock » se réfère à l'origine à un Sorcier ou une Sorcière qui était formé au duel magique et plus particulièrement à la magie dite martiale, ainsi qu'à ceux et celles qui avaient accompli des exploits de bravoure lors d'affrontements en duel.

Baguettes et duel : bien que tous les bois de baguettes puissent faire de bonnes baguettes pour le duel, celles en bois de tremble ont longtemps été favorisées par ceux qui aspiraient à être les meilleurs duellistes. Un club de duel secret du 18ème siècle, qui s'appelait « Les Lances d'Argent », utilisait exclusivement des baguettes en bois de tremble.

Duel en compétition : le duel existe également sous la forme d'un sport et des compétitions sont organisées afin de déterminer le meilleur duelliste parmi les Sorciers et Sorcières qui y participent.

Compétitions et titres : De nombreuses compétitions de duel ont vu l'avènement de duellistes d'exception. On pourra citer entre autres :

- *Elizabeth Smudgling, qui a remporté le titre de Duelliste Suprême dans un célèbre concours de Dartmoor en 1379 en utilisant un sort de sa propre invention, le Charme de désarmement.*
- *Alberta Toothill : Vainqueur du Concours de Duels All-Gland Wizarding de 1430. Célèbre pour avoir vaincu le favori, Samson Wiblin, avec un Maléfice explosif.*

Enseignement du duel à Poudlard : De 1984 à 1992, des cours de duels étaient dispensés à Poudlard afin d'éviter les duels sauvages qui s'organisaient entre les cours. Arrêtés durant une année, ceux-ci ont repris dès 1993. L'enseignement du duels existe également dans d'autres écoles comme Beauxbâtons et Durmstrang.

Règles du duel : le duel est régi par certaines règles qui ont évolué au fil du temps. Les combattants qui vont s'affronter se font face, s'inclinent en signe de respect avant de se placer dans une position de combat. Le vainqueur du duel dépend ensuite des règles qui sont fixées avant que ce dernier ne débute. Il peut s'agir de désarmer son adversaire, de l'étourdir, de le blesser, de le vaincre ou de le tuer, même si cette dernière variante est interdite depuis de nombreuses années.

Déroulement d'un duel : Tout duel respecte un certain nombre de règles :

- **Défi :** *Pour qu'un duel soit officialisé, l'un des participants doit défier un ou plusieurs Sorciers. Chacun des Sorciers défiés doit ensuite accepter individuellement le défi lancé ou le refuser.*
- **Participants :** *Un duel magique peut opposer deux Sorciers ou plus.*
- **Témoins :** *En règle générale, un témoin pour chaque participant doit être désigné et être présent, afin d'attester du respect des règles. Ceux-ci ne doivent pas intervenir dans le duel, sous peine d'invalidiser celui-ci.*
- **Remplaçant :** *Le participant peut choisir un remplaçant qui prendra sa place en cas d'empêchement, de blessure ou d'absence.*
- **Armes :** *Bien entendu, tout Sorcier qui se respecte ne saurait participer à un duel avec autre chose que sa baguette. Cette règle est cependant là pour interdire le combat à mains nues ou avec d'autres armes. Seuls les sorts lancés avec une baguette sont autorisés.*
- **Sorts sans baguettes interdits ou non :** *Même s'ils sont interdits en règle générale, les sorts Innés peuvent être autorisés lors de duels magiques. Les Informulés peuvent cependant être employés sans restriction pour gagner du temps, même si les sorts lancés verbalement semblent être préférés.*
- **Procédure :** *avant le début du duel, les deux Sorciers doivent déterminer les règles de celui-ci. Celles-ci peuvent être variées comme les sorts autorisés ou interdits, le nombre de passe, l'autorisation de blesser l'adversaire ou le recours à d'autres capacités particulières (capacités innées des hybrides par exemple).*



Procès des Sorcières de Salem

Année d'enseignement : 6

Année de l'évènement : 1692-1693

Définition : les procès de Sorcières de Salem sont une série de procès et de chasses de personnes accusées de sorcellerie qui ont eu lieu en Amérique du Nord, dans le Massachusetts colonial moldu proche de Salem, durant les années 1692 et 1693.

Lieux des procès : ces procès ont eu lieu dans la colonie de Salem, dans le Massachusetts colonial, et ont abouti à l'arrestation de centaines de personnes et à l'exécution de vingt personnes – quatorze femmes et six hommes – accusés de sorcellerie. Certaines de ces femmes étaient de véritables Sorcières, même si elles étaient totalement innocentes des crimes dont elles avaient été reconnues coupables. D'autres étaient tout simplement des Non-Majs, assez malchanceux pour être capturés dans un moment d'hystérie collective.

Procès de Salem et chasse aux sorcières : les procès des Sorcières de Salem constituaient le point culminant de la chasse aux sorcières puritaine en Amérique du Nord. Les gouverneurs de la région et la plupart des juges qui présidaient ceux-ci étaient eux-mêmes des conservateurs puritains, mais, selon les historiens Sorciers, au moins deux étaient en réalité des Ratisseurs, cherchant à régler des vendettas personnelles contre d'autres Sorciers. Ce fait explique que certaines Sorcières véritables aient été capturées et jugées durant ces procès même si, par la suite, elles parvenaient à survivre au bucher. Mais tous les coupables n'étaient pas brûlés vifs. Dix-neuf furent pendus, une fut lynchée à mort et plusieurs autres périrent dans des geôles épouvantables.

Raisons de la naissance de ces procès : la position particulière de la colonie de la baie du Massachusetts lui donnait un avantage économique indéniable, ce qui a permis l'émergence d'une classe marchande florissante. Le contexte politique de l'arrondissement de Salem était lui-même conflictuel et provoquait de nombreuses disputes internes entre villageois, mais également des disputes entre les villages. Chacun s'accusait d'avoir plus de privilèges que les autres. En 1672, Salem Village, envieux alors de la réussite financière de Salem Town, fit une demande pour avoir son propre pasteur. Cependant, loin de régler le problème, les frais engendrés par le pasteur ne firent qu'aggraver les disputes au sein du village. Les pasteurs ne restaient alors jamais plus de quelques années dans le village, jugeant Salem Village trop instable. En 1689, Samuel Parris, le nouveau pasteur en charge, se mit à rechercher une raison aux malheurs de Salem, afin de trouver un bouc émissaire. Il motiva alors les villageois en se référant à un verset de la Bible, Exode 22:17, « Tu ne laisseras point vivre la magicienne. ». Samuel Parris est historiquement décrit comme un marchand raté et amer, envieux des gens qui réussissaient. Ainsi beaucoup pensent que, en plus de ses croyances, sa haine personnelle jouait également sur son jugement et sur ses prises de paroles publiques, expliquant les dérivés des procès de Salem.

Liens avec le code international du secret magique : Les procès des Sorcières de Salem furent un événement traumatisant majeur dans l'histoire du monde Sorcier. Ils ont incité de nombreux Sorciers et Sorcières installés dans le Nouveau Monde à retourner dans leur pays d'origine et ont contribué à dissuader toute nouvelle immigration pendant des siècles, en particulier celle des familles de sang pur. Il s'agit également de l'un des événements qui aboutira, quelques années plus tard, à l'élaboration du code international du secret magique.

Mémorial : Le hall du siège du MACUSA dans le Woolworth Building à New York présente aujourd'hui quatre statues dorées de phénix érigées à la mémoire des victimes de ces procès.

Reprise du nom : Dans les années 1920, la New Salem Philanthropic Society, un groupe fanatique Non-Maj cherchant à dénoncer et à détruire les Sorciers et les Sorcières, se faisait appeler les « Second Salemers ».



Révoltes gobelines de 1612

Année d'enseignement : 4

Année de l'évènement : 1612

Définition : les révoltes gobelines de 1612 font partie d'une série de rébellions au cours desquelles la population gobeline du monde Sorcier s'est révoltée contre la discrimination et les préjugés manifestés à l'égard de leur espèce par les Sorciers et les Sorcières.

Lieu : cette rébellion particulière de 1612 et a eu lieu à proximité du village de Pré-au-lard et l'une des auberges du village a servi de quartier général à la rébellion.

Morts durant la révolte : bien que les pertes exactes soient inconnues, elles ont probablement été assez élevées des deux côtés, les rébellions ayant été décrites comme « sanglantes et vicieuses ».

Relique de la révolte gobeline : une fois la rébellion terminée, l'une des cornes utilisées par les gobelins pour rallier les troupes a été découverte derrière l'auberge de la Tête de Sanglier, remplie de gorgonzola. Elle fut ensuite placée dans un meuble du hall d'entrée de la Tour du clocher de Poudlard au cours de l'année scolaire 1890-1891. Elle fut plus tard découverte par des élèves et restituée au gobelin.

Raisons de cette révolte : les raisons de cette révolte sont multiples. On peut, par exemple, citer le manque de représentation des gobelins au Magenmagot, les nombreuses tentatives d'asservir les gobelins en tant qu'elfes de maison durant les années qui les ont précédées, la suppression des privilèges du port de baguettes ou les tentatives des Sorciers pour contrôler la banque de Gringotts et ainsi que les meurtres brutaux de gobelins par Yardley Platt.



Convention des Sorciers de 1709

Année d'enseignement : 7

Année de l'évènement : 1709

Définition : La Convention internationale des Sorciers de 1709 est une réunion qui s'est tenue en 1709.

Décisions à la suite de la convention : Au cours de la convention, les participants ont interdit l'élevage de dragons, non seulement parce que les dragons ne pouvaient pas être apprivoisés, mais aussi parce que les Sorciers possédant des dragons de compagnie seraient facilement détectés par les Moldus, enfreignant ainsi le Code du secret magique. La décision a été acceptée et ajoutée comme loi. Celle-ci est toujours en vigueur deux cent quatre-vingt-trois ans plus tard.



Révoltes gobelines de 1752

Année d'enseignement : 4

Année de l'évènement : 1752-1770

Définition : Les révoltes des gobelins du XVIII^e siècle, également appelé Révoltes des gobelins de 1752, sont une série de rébellions de la part des gobelins contre l'administration des Sorciers de l'époque.

Dirigeant des révoltes : à la tête des gobelins, Eûrk le Crasseux. Ce dernier prit la tête de la rébellion à la suite d'une farce dont il fut la victime. Plongé dans un étang par deux jeunes Sorciers, il prit alors la tête de l'une des rébellions les plus sanglantes de l'Histoire des Sorciers afin de se venger de cet affront.

Révoltes et Ministres de la Magie : En 1752, le Ministre de la Magie Albert Boot est obligé de démissionner à cause de sa mauvaise gestion de la révolte des gobelins. Son successeur, Basil Flack, ne dirige le gouvernement magique que durant deux mois avant que les révoltes ne reprennent avec une alliance des forces des gobelins et des loups-garous. Cette nouvelle rébellion le poussera à son tour à la démission.

Vargot : Durant cette révolte, Vargot, un gobelin rebelle, trouva la mort dans les affrontement avec les Sorciers. On découvrit alors qu'il s'agissait en réalité d'un elfe de maison renégat.

Fin des révoltes : Entre 1752 et 1770, Hesphaestus Gore reprend le rôle de Ministre de la Magie et parvient à réprimer la révolte des gobelins.

Raisons de cette révolte : comme pour les révoltes précédentes, les raisons qui ont amenées les gobelins à se révolter sont multiples. Nombre de ces causes sont les mêmes comme le manque de représentation des gobelins au Magenmagot, les nombreuses tentatives d'asservir les gobelins en tant qu'elfes de maison durant les années qui les ont précédées, la suppression des privilèges du port de baguettes ou les tentatives des Sorciers pour contrôler la banque de Gringotts et ainsi que les meurtres brutaux de gobelins par Yardley Platt. La situation n'avait donc que peu évoluée par rapport aux révoltes de 1612.



Révoltes gobelines de Ranrok

Année d'enseignement : 4

Années de l'évènement : 1880-1891

Définition : la rébellion goblin de Ranrok est une rébellion goblin dirigée par Ranrok qui a eu lieu tout au long de la fin des années 1880 jusqu'à trouver sa conclusion en 1891

Alliance entre gobelins et mages noirs : tout au long de sa campagne, Ranrok a noué une alliance étroite et complexe avec le Rookwood Gang, une faction criminelle de Mages noirs dirigée par Victor Rookwood, le criminel Sorcier le plus puissant d'Europe à l'époque.

Début des révoltes : Le premier événement connu au sein de la rébellion fut l'attaque du village de Feldcroft à la fin des années 1880. Durant cette attaque, Anne Sallow fut maudite par Victor Rookwood et développa une profonde démenche.

Une alliance fragile : Durant cette rébellion les objectifs de Rookwood, axés sur le profit, différaient grandement de ceux de Ranrok qui cherchait à supplanter les Sorciers par les gobelins comme race magique dominante, ainsi qu'à acquérir des baguettes pour son espèce. L'alliance entre Rookwood et Ranrok était donc difficile.

Liens avec Poudlard : Pour mener à bien son projet, Ranrok chercha à mettre la main sur un ancien dépôt d'objets de magie ancienne, enfoui sous le château de Poudlard. Ranrok construisit de grandes foreuses pour pénétrer dans la base du château et cabrioler le dépôt, ce qu'il fit avec succès en 1891.

Chute de Rookwood : Victor Rookwood fut vaincu lors d'un duel avec un élève de Poudlard avec l'aide du professeur Eleazar Fig.

Chute de Ranrok : Ranrok fut vaincu dans une bataille pour s'emparer du dépôt grâce à l'intervention de plusieurs professeurs de Poudlard.

Ministère de la Magie et révolte de Ranrok : Bien que potentiellement grave pour la communauté du monde magique, la rébellion de Ranrok a été traitée avec légèreté par Ministère britannique de la Magie, qui n'a eu connaissance que très tardivement de sa véritable gravité.

Gazette du Sorcier et révolte de Ranrok : Dans un même temps, la Gazette du Sorcier a traité cette rébellion comme une simple rumeur et n'a jamais fait volteface, même une fois que le Ministère de la Magie a reconnu sa gravité.

Raisons de cette révolte : comme pour les révoltes précédentes, les raisons qui ont amenées les gobelins à se révolter sont multiples. Nombre de ces causes sont les mêmes comme le manque de représentation des gobelins au Magenmagot, les nombreuses tentatives d'asservir les gobelins en tant qu'elfes de maison durant les années qui les ont précédées, la suppression des privilèges du port de baguettes ou les tentatives des Sorciers pour contrôler la banque de Gringotts et ainsi que les meurtres brutaux de gobelins par Yardley Platt. La situation n'avait donc que peu évoluée par rapport aux révoltes de 1612 et 1752



Guerres des Géants

Année d'enseignement : 5

Année de l'évènement : Fin du XIXe siècle

Définition : Les guerres de géants consistent en une série de conflits belliqueux entre Sorciers et géants ayant eu lieu à la fin du XIXe siècle ou avant.

Des guerres meurtrières : Ces guerres furent sanglantes et de nombreuses pertes sont à déplorer dans les deux camps.

Développement de sortilèges : De nombreux Aurors participèrent à ces guerres et de nombreuses techniques et sortilèges de neutralisation de géants furent développées et perfectionnées durant ces guerres.

Guerre des géants et deuxième Guerre des Sorciers : durant la guerre qui opposa l'Ordre du Phénix à Lord Voldemort et ses alliés, les géants ont, pour la plupart, combattu pour Voldemort. A la chute de ce dernier, ils se retirent en Europe du Nord. Leur alliance avec Voldemort a entraîné des massacres violents, notamment chez les Moldus, ce qui faisait d'eux des cibles à éliminer une fois la paix revenue. Comme ce fut le cas pour les autres alliés des Mangemorts, le Ministère de la Magie a cherché à éliminer les géants, poussant la plupart d'entre eux à se cacher et provoquant petit à petit l'extinction de leur espèce.



Grève des Gargouilles

Année d'enseignement : 1

Année de l'évènement : 1911

Définition : La grève des gargouilles est survenue durant l'année 1911.

Outrepasser le syndicat : Les gargouilles étaient syndiquées à l'époque, ce qui signifie qu'elles auraient normalement dû passer par leur syndicat pour débiter les négociations sur leurs conditions de travail. Elles préférèrent cependant passer outre ce dernier car elles étaient conscientes que leur syndicat ne leur permettrait pas de gagner ces négociations. Elles entamèrent un arrêt de travail immédiat. Pour cette raison, cette grève est considérée par les syndicats de l'époque comme une grève sauvage, car aucun accord n'avait été donné par ces derniers.

Raison de la grève : Le but de cette grève était de permettre aux gargouilles de modifier leurs conditions de travail ce qui, une fois la grève terminée, fut effectivement le cas.

Institutions du monde magique

Les institutions du monde magique représentent les organismes qui gèrent la vie des Sorciers et Sorcières et qui se chargent de créer les lois et de les faire appliquer. Au fil des thèmes qui composent ce chapitre particulier des cours d'Histoire de la Magie, un accent tout particulier sera mis sur les lois qui furent mises en place par ces institutions et sur les applications connues de celles-ci dans notre histoire. Ces institutions, qu'elles soient éducatives, gouvernementales ou financières, sont essentielles pour un fonctionnement harmonieux du monde magique et pour la sécurité de tout un chacun, raison pour laquelle leur enseignement est important pour les nouvelles générations de Sorciers et Sorcières.



Le fonctionnement de ces institutions et les raisons qui ont poussé les Sorciers et Sorcières à les créer sera également l'un des points centraux de l'enseignement de cette matière, car ces raisons sont étroitement liées aux événements traités dans les thèmes du chapitre précédent. L'apprentissage des lois fondamentales qui ont été élaborées pour permettre le fonctionnement de ces institutions sera également abordé de manière à compléter les connaissances des élèves sur le sujet, mais dans le chapitre suivant via les lois principales qui ont révolutionné notre société au fil des siècles.

Des approfondissements de ces textes de loi et sur la mise en place seront – entre autres – demandés aux élèves à travers divers travaux au courant de l'année afin que ces derniers puissent approfondir le sujet par des recherches poussées en bibliothèque.

« Comprendre les lois du monde magique, c'est comprendre le fonctionnement des institutions qui le régissent. Comprendre les institutions et les raisons de leur création, c'est comprendre le fonctionnement de notre monde »

Professeur Cuthbert Binns

Outre ces sujets, des lectures accessoires sur les différentes institutions scolaires du monde magique pourront également être demandées si le temps et l'avancement dans la matière proposée durant l'année sont jugés suffisants. L'enseignant des cours d'Histoire de la Magie mettra alors l'accent sur les écoles qui ont noué, au fil des siècles, des relations avec Poudlard et proposé la scolarisation d'élèves dans le cadre des programmes d'échanges.

	<i>Air Force Hibou</i>	
	Année d'enseignement : 6	
	Année de l'évènement : 1918	
Définition : L'Air Force Hibou était une force aérienne britannique composée de hiboux et utilisés par les Sorciers pendant la Première Guerre mondiale. Un choix pragmatique : L'utilisation de hiboux pour l'armée de l'air n'a pas été le premier choix des Sorcier en la matière. A la base, l'idée était d'employer des Pansedever ukrainiens, car plus résistants. Cependant, les dragons représentaient une menace pour le secret magique et obligeaient souvent les Sorciers à intervenir pour effacer les mémoires des nombreux témoins moldus. Pour toutes ces raison, l'emploi des dragons a été abandonné au profit des hiboux qui composèrent dès lors Air Force Hibou. Mission : Leur but principal d'Air Force Hibou était le combat de nuit, ce qui les rend idéales pour les opérations furtives Un soutien de l'ombre : Comme Archer Evermonde, le ministre de la Magie au moment de la Première Guerre mondiale, avait interdit à tout Sorcier de participer, l'Air Force Hibou a été un soutien clandestin à la guerre. Une grande part de la communauté des Sorciers a d'ailleurs apporté son soutien à l'effort de guerre indépendamment à la loi d'Evermonde, que ce soit à l'aide d'Air Force Hibou ou par d'autres moyens.		

	Azkaban	
	Année d'enseignement : 7	
	Année de l'évènement : XVe siècle à aujourd'hui	

Définition : Azkaban est une prison de haute sécurité pour Sorciers, construite sur une île incartable de la mer du Nord.

Création d'Azkaban : Avant de devenir une prison, l'île était habitée par un Mage noir du nom d'Ekridis qui a pratiqué les pires sortilèges de magie noire sur celle-ci. C'est lui qui a construit la forteresse qui occupe toute l'île, afin d'y attirer des marins moldus pour les torturer et les tuer. Après sa mort, les différents charmes de dissimulation placés sur l'île se sont estompés et le Ministère de la Magie a pris conscience de l'existence du site mystérieux. Ceux qui sont entrés dans la forteresse déserte pour enquêter ont découvert, entre autres horreurs, une infestation de Détraqueurs. Les autorités de l'époque envisageaient de détruire la forteresse, mais, craignant des représailles de la part des entités des Ténèbres ou de l'île elle-même, se prononcèrent contre une telle action. Au final, le Ministère permit à l'importante colonie de Détraqueurs de rester sur l'île, laissant cette dernière sans contrôle pendant de nombreuses années, peut-être des décennies, jusqu'à l'établissement du Statut international du secret magique.

Création de la prison : Lorsque Damoclès Rowle a été élu Ministre de la Magie en 1718, il a insisté pour utiliser Azkaban en lieu et place de petites prisons individuelles qui étaient plus difficilement défendables et plus complexes à cacher aux yeux des Moldus. Autre raison à ce choix, la présence sur place de Détraqueurs. Leur présence étant un problème en soi à gérer, les mettre au travail comme gardiens permettait au Ministère de la Magie de les occuper et de les surveiller en plus d'économiser de nombreuses dépenses en gardiens. Malgré les nombreuses protestations de l'époque, ce plan fut finalement mis en œuvre. Azkaban est restée la prison magique de la Grande-Bretagne jusqu'à la fin de la Seconde Guerre des Sorciers, principalement en raison de son taux d'évasion apparemment nul.

Utilisation problématique des Détraqueurs : Entre 1733 et 1747, le Ministre de la magie Eldritch Diggory a visité Azkaban. Il a été horrifié par les niveaux inhumains de désespoir et de folie que les Détraqueurs avaient induits chez les prisonniers. A la suite de cette visite, il a formé un comité pour trouver des solutions alternatives ou des mesures d'atténuation. La première proposition était de supprimer les Détraqueurs, mais cette proposition ne faisait pas l'unanimité, la communauté des Sorciers craignant une invasion de Détraqueurs si on leur retirait leur source de nourriture. Diggory étant mort de la variole du dragon alors qu'il était au pouvoir, la campagne pour trouver une alternative aux Détraqueurs d'Azkaban est restée longtemps au point mort. Prenant le contre-pied des positions de son prédécesseur, le ministre Hesphaestus Gore, lors de sa prise de fonction, a fait rénover et renforcer la prison. Aucune opposition sérieuse à l'utilisation continue de la prison n'a été émise dans les siècles suivants, et aucun ministre n'a plus envisagé de fermer la prison jusqu'à ce que le ministre de la Magie Kingsley Shacklebolt ait commencé des réformes majeures de l'ensemble du Ministère en 1998.

Incarcération à Azkaban : Depuis 1717, l'utilisation de l'un des trois sortilèges impardonnables sur un autre être humain est punie d'une peine de prison à vie à Azkaban (à moins qu'il n'y ait des preuves suffisantes que le Sorcier l'ait fait sous l'influence de l'Imperius, ou d'exceptions légales faites par le Ministère de la Magie, comme dans le cas des Aurors dans la Première Guerre des Sorciers).

Première Guerre des Sorciers et Azkaban : C'est au cours de la Première Guerre des Sorciers que Barty Croupton Sr. alors chef du Département de la Justice magique, a condamné de nombreux suspects à Azkaban sans procès. Bien que cela ait permis à de nombreux Mangemorts d'être emprisonnés sans leur donner une chance de s'échapper en manipulant les tribunaux, cela a également entraîné l'emprisonnement injustifié d'innocents, tels que Sirius Black. Beaucoup de citoyens de la communauté magique ont soutenu ce mouvement, en raison de la terreur que leur inspirait Lord Voldemort. Ce n'est que lorsque la guerre prit fin et que la paix s'est installée, que les gens ont commencé à remettre en cause les actions et décisions de Barty Croupton Sr. C'est aussi pendant la première guerre que le célèbre Auror Alastor Maugrey a capturé de nombreux Mangemorts, remplissant près de « la moitié des cellules d'Azkaban » à lui seul.

Seconde Guerre des Sorciers et Azkaban : Pendant la Seconde Guerre des Sorciers, au cours de laquelle les Mangemorts ont repris le Ministère, la prison est également tombée sous leur contrôle. De nombreux Mangemorts ont alors été libérés et blanchis. Dans un second temps, de nombreux Moldus innocents et autres ennemis furent emprisonnés à Azkaban à la suite de faux procès et de fausses accusations. En outre, les Détraqueurs ont reçu l'autorisation de se déplacer librement dans la prison au lieu de se contenter de garder les prisonniers. Certains Moldus n'ont pas survécu à l'épreuve d'Azkaban, raison pour laquelle Dolores Ombrage a été condamnée à perpétuité après la défaite des Mangemorts et de Lord Voldemort.

Protections d'Azkaban : En plus du fait d'être incartable, la prison d'Azkaban est protégée par de nombreux sortilèges, comme celui d'anti-transplanage ou celui d'anti-apparition.

Visites de la prison : Les visites à Azkaban sont étroitement régulées et seuls quelques officiels triés avec soin par le Ministère de la Magie ainsi que le Ministre de la magie lui-même étaient autorisés à la visiter. Avant le remplacement des Détraqueurs par des gardiens plus classiques, les prisonniers condamnés à Azkaban étaient amenés à la prison par Aurors. Ces derniers étaient donc les seuls fonctionnaires qui visitaient régulièrement la prison.



Confédération internationale des Sorciers

Année d'enseignement : 5

Année de l'évènement : 1692-Aujourd'hui

Définition : La Confédération internationale des Sorciers, également connue sous le nom de Confédération internationale des mages et Sorciers, est une organisation internationale magique fondée quelques temps avant 1692 et qui est dirigée par un Sorcier ou une Sorcière nommée Manitou suprême.

Création de lois : Cette organisation est notamment à l'origine de nombreuses lois qui régissent le monde magique comme le « Code International du Secret Magique » ou de nombreuses lois visant à protéger des créatures magiques comme les Clabberts, les Diricos ou les Rémoras.

Section britannique : La Confédération internationale des Sorciers possède une section britannique qui est située au Département de la coopération magique internationale du Ministère de la Magie britannique.

Divisions : La Confédération internationale des Sorciers se divise en plusieurs départements, qui gèrent chacun un aspect de la vie des Sorciers :

- **Bureau de l'éducation :** division de la Confédération internationale des Sorciers chargée de superviser les écoles de magie dans le monde entier
- **Commission de Quidditch de la Confédération internationale des Sorciers :** aussi connue sous l'acronyme CQCIS, cet organisme régleme les compétitions internationales de Quidditch telle que la Coupe du Monde de Quidditch. Cette division est chargée d'établir les lieux de rencontre de la Coupe du Monde de Quidditch, de recruter les arbitres et de publier le guide officiel de la Coupe du Monde de Quidditch
- **Groupe d'intervention du Code du Secret magique :** unité créée par le ministère de la Magie anglais en partenariat avec la Confédération internationale des Sorciers pour enquêter sur les traces de magie présentes dans le monde des Moldus et les contenir.

Origines de la Confédération internationale des Sorciers : la première réunion de la Confédération internationale des Sorciers s'est déroulée en France, quelques temps avant 1692, sous la direction du premier Manitou suprême Pierre Bonaccord. Les Gobelins essayèrent d'y participer mais furent expulsés. Le Liechtenstein refusa de participer à cette confédération car Pierre Bonaccord proposait d'interdire la chasse aux trolls des montagnes ainsi que de leur donner des droits.

Réunions de la Confédération internationale des Sorciers au fil des années :

- **1692 :** alors que les Sorciers se préparent à vivre cachés des Moldus et que le Code International du Secret Magique est signé, la Confédération internationale des Sorciers adopte une loi donnant le droit aux Sorciers de porter une baguette magique à tout moment. La même année et après un débat pendant sept semaines sur le secret magique appliqué aux créatures magiques, un accord est conclu et décrète que vingt-sept espèces doivent désormais être cachées aux yeux des Moldus.
- **1750 :** la Confédération internationale des Sorciers décide d'ajouter l'article 73 au Code International du Secret Magique décrétant que les administrations magiques doivent veiller au secret magique sur leur territoire et s'exposent à des sanctions de la Confédération internationale des Sorciers si elles ne respectent pas ces règles. A la suite de la signature de cet article, le Tibet et l'Écosse seront sanctionnés financièrement car aucun des deux pays ne parvient à contenir certaines créatures comme le Yéti ou le Kelpy du Loch Ness. Suite à ces nombreuses infractions et au nombre croissant de Moldus déclarant avoir vu le yéti, la Confédération internationale des Sorciers décida d'envoyer sur place à titre permanent une équipe internationale chargée de remédier à la situation.
- **1790 :** humiliation et condamnation du MACUSA à la suite d'une forte infraction au Code International du Secret Magique. La présidente Emily Rappaport est contrainte d'avouer à la Confédération internationale des Sorciers qu'elle ne peut pas garantir que toutes les informations divulguées par Dorcus Douzebranches, un Sorcier tombé amoureux d'une Non-Maj, ont été contrôlées et que tous les Moldus concernés par cette fuite ont été soumis au sortilège d'Amnésie. Cette infraction donna lieu à la création de la Loi Rappaport, prônant une ségrégation totale entre Sorciers et Non-Maj aux États Unis, loi qui sera par la suite abolie en 1965.
- **1926 :** la Confédération internationale se réunit en urgence à plusieurs reprises en réaction aux attaques de Gellert Grindelwald et d'un Obscurus qui menacent le Code International du Secret Magique.
- **1932 :** à la fin du mandat de Manitou suprême d'Anton Vogel, une nouvelle élection est organisée. Le nouveau Manitou suprême fut alors élu au Nid d'Aigle, au Bhoutan. Cet évènement est retransmis magiquement en temps réel dans les différents ministères du monde. Anton Vogel présenta à la foule le Qilin qui servirait à élire le prochain manitou suprême et les trois candidats firent une allocution. Gellert Grindelwald est nommé nouveau Manitou suprême jusqu'à ce que la supercherie concernant le Qilin – soumis à un envoûtement – soit mise à jour. Vicência Santos est finalement nommée Manitou suprême.
- **1995-1996 :** lors des vacances d'été de 1995, Albus Dumbledore est contraint de quitter son poste de manitou suprême sous la pression de ses pairs puisqu'il est marginalisé depuis ses déclarations sur le retour de Voldemort.



Conseil des Sorciers

Année d'enseignement : 6

Année de l'évènement : Moyen-Âge (avant 1269) jusqu'à 1707

Définition : Le Conseil des Sorciers était une assemblée délibérative qui a gouverné la communauté sorcière de Grande-Bretagne pendant des siècles avant la création du Ministère de la Magie. C'était l'organe directeur le plus ancien (mais pas le seul) à remplir cet objectif.

Exemple tiré du Moyen-Âge : Ulric le Follingue a essayé de prouver que le chant du Focifère était bénéfique pour la santé. Après l'avoir écouté pendant trois mois sans interruption, il a présenté ses conclusions au Conseil des Sorciers. Le Conseil n'a pas été convaincu, car Ulric est arrivé à la réunion en ne portant rien d'autre qu'un postiche qui, à y regarder de plus près, s'est avéré être un blaireau mort.

Décisions et lois adoptées par le Conseil des Sorciers au fil des années :

- **XIIIe siècle :** au cours du XIIIe siècle, le Conseil des Sorciers n'arrive pas à modérer l'enthousiasme des Sorciers pratiquant la chasse aux vivets dorés, qui manquent alors de disparaître. En 1269, Barberus Bragge est le chef du Conseil des Sorciers.
- **XIVe siècle :** Burdock Muldoon, alors chef du Conseil des Sorciers, décrète que tous les membres de la communauté magique qui disposent de deux jambes peuvent être considérées et répertoriés comme des Êtres. Dans un esprit d'amitié, il invite tous les êtres à se retrouver et à rencontrer les Sorciers pour discuter des nouvelles lois du monde de la magie. Les gobelins se rendent donc à cette réunion avec le maximum de créatures bipèdes qu'ils ont pu trouver. Le Conseil des Sorciers se retrouve donc envahi par des trolls, des Focifères, des harpies, des lutins, des fées, des Augureys et de nombreuses autres créatures. Les membres du conseil ont du mal à consulter leurs papiers et Burdock Muldoon glisse sur un excrément de Porlock lorsqu'il tente d'ouvrir la séance. Il quitte la salle, fou de rage, en poussant des jurons. À la suite de cette malheureuse expérience l'idée d'intégrer au sein du conseil des espèces non-sorcières est abandonnée.
- **XIVe siècle :** au milieu du siècle et sous la présidence d'Elfrida Clagg, le Conseil des Sorciers vote une loi qui fait du vivet doré une espèce protégée.
- **1340 :** Nicholas Malefoy aurait profité de la peste noire pour se débarrasser discrètement d'un grand nombre de ses métayers moldus. Afin d'éviter une condamnation du Conseil des Sorciers, il déguise ces morts en acte de Magie Noire, ce qui l'empêche d'être condamné. Au cours du même siècle, Elfrida Clagg redéfinira le terme « d'Être » comme tout être vivant capable de s'exprimer en langue humaine. Les gobelins invitent à nouveau des créatures douées de parole mais pas aptes à faire partie du conseil, comme des Trolls ou des Chartiers.
- **1362 :** Interdiction de jouer au Quidditch à moins de 50 miles de villes ou de villages
- **1368 :** Modification de l'interdiction de Quidditch en interdisant toute partie à moins de 100 miles d'une ville.
- **1419 :** Décret visant à ce que le Quidditch ne soit joué nulle part où il y a la moindre chance qu'un Moldu puisse voir et que les contrevenants à ce décret seraient enchaînés au mur d'un donjon.
- **1631 :** Adoption du Code d'utilisation de la baguette dans lequel la troisième clause interdisait aux êtres magiques non-humains tels que les elfes ou les gobelins de porter une baguette.
- **1637 :** Élaboration du Code de conduite des loups-garous, dans l'espoir que les loups-garous le signeront. Sans surprise, aucun n'était prêt à se présenter devant le Conseil et à admettre qu'il était un loup-garou.
- **1692 :** Signature du Code international du secret magique.
- **1707 :** Lors de la signature du Code international du secret magique en 1692, la communauté sorcière avait besoin d'une structure gouvernementale plus structurée, organisée et complexe, pour soutenir et réguler la communauté cachée. Ainsi, en 1707, le Conseil des Sorciers fut dissous pour être remplacé par le Ministère de la Magie. Le premier ministre était Ulick Gamp, qui, à l'époque du Conseil, avait servi comme chef du Magenmagot.



Gringotts, la banque des Sorciers

Année d'enseignement : 7

Année de l'évènement : 1474 à aujourd'hui

Fondation et gestion : Gringotts est le nom d'un établissement bancaire britannique installé au cœur du Chemin de Traverse, à Londres. Cette banque fut fondée par le gobelin du nom de Gringott en 1474 et est – encore aujourd'hui – gérée par les gobelins. Il faut cependant attendre 1865 pour que le contrôle total de Gringotts soit attribué aux gobelins.

Credo : *Fortius Quo Fidelius* - La force par la loyauté

Accès : L'entrée principale de la banque permet d'accéder au sas, où deux gobelins sont postés de chaque côté de grandes portes en argent, sur lesquelles est gravé un poème en guise d'avertissement « *Entre ici étranger si tel est ton désir, Mais à l'appât du gain, renonce à obéir, Car celui qui veut prendre et ne veut pas gagner, de sa cupidité, le prix devra payer, Si tu veux t'emparer, en ce lieu souterrain, d'un trésor convoité qui jamais ne fut tien, voleur tu trouveras, en guise de richesse, le juste châtiment de ta folle hardiesse.* »

Fonctions : L'une des fonctions principales de la banque de Gringotts est d'échanger de l'argent magique contre de l'argent moldu. Les gobelins s'arrangent ensuite pour remettre l'argent moldu en circulation de manière discrète. Il s'agit également d'un établissement sûr où les Sorciers viennent déposer de l'argent ou encore des objets de valeur dans des coffres-forts particulièrement bien protégés par des systèmes magiques et non magiques.

Équipements particuliers : La banque possède son propre bureau de change, des chèques et des billets de banque, un formulaire spécifique pour les transactions bancaires des clients et son propre système de courrier.

Dangers : Les systèmes de protections sont parfois dangereux pour les employés, comme en témoigne la mort au XVIIIe ou XVIIe siècle de Nagnok un gobelin travaillant dans celle-ci et qui fut accidentellement tué par un troll de sécurité envoyé par le Ministère de la Magie.

Mesures de protection : Gringotts est considérée par les Sorciers et les Sorcières comme l'un des endroits les plus sûrs du monde magique. L'accès à la banque est étroitement surveillé, de temps à autre par des Sorciers équipés de Sonde de sincérité. Les chambres fortes de la banque sont dissimulées dans les sous-sols et difficiles d'accès. Sous le hall principal s'étend un vaste dédale de galeries souterraines, longues de plusieurs kilomètres et accessibles par les petits wagonnets. Ces derniers s'enfoncent à vive allure dans les profondeurs de la banque et leur vitesse n'est pas modifiable. Un lac souterrain est également présent parmi les galeries. Certaines chambres fortes, par exemple, ne peuvent être ouvertes qu'avec une clés particulières. D'autres nécessitent l'intervention d'un gobelin qui viendra imposer sa main sur la porte pour l'ouvrir. Ces portes sont toutes protégées magiquement et, si un Sorcier tentait de les ouvrir, il serait aspiré par la porte et deviendrait prisonnier de la chambre forte. Les coffres de plus grande taille se situent dans les derniers sous-sols. Il s'agit des salles les mieux protégées de la banque, mais également des plus anciennes. Les quatre ou cinq chambres fortes les plus profondes de la banque sont gardées par un dragon. D'autres créatures magiques telles que des Trolls de garde ou des Sphinx ont également été utilisés lorsque cela s'est avéré nécessaire.

Autres mesures : En plus des mesures citées précédemment, des protections supplémentaires peuvent être prises, notamment par l'ajout d'enchantelements comme des protection anti-vol ou des sortilèges d'anti-attraction, et autres maléfices comme celui des Gemino et de Flagrance, qui seront placés sur les objets conservés dans les chambres fortes. En cas d'intrusion dans la banque, d'autres systèmes de défenses peuvent être déployés, comme la Cascade des Voleurs, une chute d'eau capable d'effacer tous les enchantements et les camouflages de ceux qu'elle touche. Si des occupants d'un wagon traversent cette cascade sous un camouflage, pour duper la banque, le wagonnet les éjecte et va se fracasser contre une paroi.



Hôpital Sainte-Mangouste

Année d'enseignement : 7

Année de l'évènement : 1600 à aujourd'hui

Fondation et gestion : l'hôpital Ste Mangouste pour les maladies et blessures magiques, également connu sous le nom d'Hôpital Saint-Mungo, est un hôpital londonien prévu pour les pathologies et blessures magiques. Il fut fondé par le célèbre guérisseur Mungo Bonham dans les années 1600.

Emblème : l'emblème de Ste Mangouste représente une baguette et un os croisés

Accès et raisons de l'emplacement : l'hôpital se trouve dans le centre de Londres, sur une avenue commerçante très passante. Il a été construit dans un imposant bâtiment qui abritait un magasin de vêtements connu sous le nom de Purge & Pionce Ltd. Afin de garder le lieu secret aux yeux des Moldus, la décision fut prise de garder l'aspect d'origine du bâtiment. Pour entrer dans l'hôpital, il suffit de parler à l'un des mannequins de la vitrine en lui expliquant les raisons de la venue. Une fois franchie la vitrine qui sert d'entrée, on accède à un grand hall d'accueil qui est bien plus vaste que ce que laisse penser la devanture du bâtiment. Le lieu de construction de l'hôpital a suivi certains impératifs afin de faire face à des problèmes de logistiques. Il était, par exemple, impossible de le construire au Chemin de Traverse, car la place manquait pour ce faire. Une solution envisagée était de le construire en sous-sol, comme ce fut le cas pour le Ministère de la Magie, mais les guérisseurs et Médicomages alertèrent les autorités sur le fait que le lieu aurait été malsain pour les malades et de la nécessité d'avoir accès à la lumière du jour directe pour leurs chambres.

Accès magiques : Il est également possible d'accéder à l'hôpital par d'autres moyens comme le transplanage ou la poudre de cheminette.

Patients : Bien que l'hôpital soit presque exclusivement occupé par des Sorciers et des Sorcières, certains Moldus peuvent également y être admis. C'est le cas quand ces derniers sont victimes de maléfices ou sortilèges qui nécessitent une hospitalisation et des soins magiques particuliers. Cela permet également aux Médicomages d'effacer leur mémoire une fois les soins administrés.

Cadeaux et règlements : l'hôpital règlemente étroitement les cadeaux qui peuvent être fait aux patients à la suite de certains accidents et tentatives d'assassinat perpétrés par des visiteurs à l'aide de cadeaux apportés aux malades. De même, les animaux ne sont pas autorisés dans l'établissement pour éviter que des Sorciers et Sorcières déguisés ne puissent pénétrer illégalement dans celui-ci.

Inventions magiques

Le monde magique fonctionne grâce à ses lois et ses institutions. Mais tout historien qui se respecte ne peut laisser de côté les inventions qui ont permis de révolutionner notre monde. Sans l'invention des baguettes magiques, des balais volants et autres chaudrons en tout genre, il est certain que notre monde ne serait pas ce qu'il est aujourd'hui.



Comprendre les circonstances qui ont amené certains des plus grands Sorciers et Sorcières de notre histoire à inventer, puis perfectionner un objet est presque aussi important que de comprendre les lois qui furent créées pour encadrer leur utilisation.

« Les objets du quotidien peuvent être une source d'informations historiques insoupçonnée pour un néophyte. L'histoire de leur création et de leur développement est telle une fenêtre ouverte sur notre passé et notre propre histoire. »

Professeur Cuthbert Binns

Les thèmes abordés dans ce chapitre traiteront donc des objets qui ont développé la société magique, des Sorciers et Sorcières qui ont participé à leur création et à leur amélioration, ainsi que des firmes qui développèrent et vendirent ceux-ci. Le professeur d'Histoire de la Magie s'attardera sur les différentes dates de ces créations et améliorations tout en effectuant des parallèles avec les institutions et lois traitées dans les chapitres précédents afin de dessiner une carte mentale précise des événements dans leur ensemble.



Histoire des baguettes magiques et de leur création

Année d'enseignement : 6

Année de l'évènement : -382 Av. J.C

Histoire de la création des baguettes magiques : la fabrication de baguettes magiques est une branche ancienne, complexe et mystérieuse de la magie. Les premières traces de création et d'utilisation de baguette magiques par des Sorciers anciens datent d'il y a plus de deux mille ans. On sait également que la famille de Garrick Ollivanders fabrique des baguettes depuis 382 avant J.C. Avec le temps, les techniques de création et les cœurs et les bois employés ont évolué et se sont affinés. Malgré tout, la création de baguettes reste un artisanat complexe, même pour les maîtres en la matière qui n'en comprennent, même aujourd'hui, pas toutes les règles. Les plus grands maîtres en la matière le reconnaissent, la création de baguettes doit garder une certaine part de mystère.

Devenir fabricant de baguette : tout Sorcier et Sorcière peut devenir fabricant de baguettes à la fin de sa scolarité. Pour ce faire, il doit devenir l'apprenti d'un fabricant de baguettes qualifié. À partir de là, il peut entreprendre son apprentissage. Au fil du temps, des rassemblements où des cours d'artisanat étaient enseignés ont eu lieu, mais ceux-ci sont rares car le métier reste un métier de secrets qui ne se transmettent qu'entre un maître et son apprenti. De bonnes connaissances en mythologies anciennes et connaissances botaniques concernant les pouvoirs et la nature du bois et d'autres éléments naturels sont nécessaires à ce métier afin d'aiguiller au mieux celui ou celle qui se verra confier une baguette.

La baguette choisit le Sorcier : la baguette choisit le Sorcier. Les Sorciers peuvent potentiellement canaliser leur magie à travers pratiquement n'importe quel instrument. Cependant, les meilleurs résultats ont toujours été observés entre le Sorcier et la baguette. Les connexions entre eux sont complexes et évoluent avec le temps, passant d'une première attirance à une quête mutuelle d'expérience, la baguette apprenant du Sorcier, le Sorcier de la baguette.

Changement de maître : une baguette, bien que fidèle à son Sorcier, peut choisir de changer de maître si celui-ci est vaincu par un autre Sorcier. On ne parle pas ici de duels d'entraînement ou de simple désarmement lors d'une bataille, mais bien d'actes qui vont convaincre la baguette d'abandonner son maître pour un nouveau. Si une baguette est dérobée par un Sorcier sans être gagnée, elle n'acceptera pas de fonctionner à son plein potentiel. Si elle est employée contre son ancien maître, elle peut même décider de ne pas fonctionner ou de provoquer un retour de flammes.

Hériter d'une baguette : Nombre de familles de Sorciers transmettent d'anciennes baguettes de père en fils ou de mère en fille, même si de telles baguettes ne fonctionnent pas à leur plein potentiel.

Mort ou fanaison d'une baguette magique : certaines baguettes magiques peuvent se faner quand le lien particulier qui les lie avec leur propriétaire se compromet. Elles se vidant alors de toute leur magie et refusent de fonctionner. Les baguettes en noisetier, par exemple, sont sujettes à se laisser dépérir à la mort de leur maître. Quand en plus elles sont associées à un cœur en crin de licorne, ces baguettes sont quasi-certaines de mourir elles-aussi. Les baguettes en sycomore peuvent, quant à elles, parvenir à cet état si leur propriétaire les laisse s'ennuyer et, dans ce cas, elles s'enflamment d'elles-mêmes et finissent en cendres. Les baguettes en noyer noir peuvent perdre leur puissance magique de manière spectaculaire et se révéler incapables de fonctionner correctement lorsque leur propriétaire fait preuve d'aveuglement ou est en proie à des conflits internes ou encore n'est pas honnête avec lui-même ou avec les autres. D'autres baguettes magiques peuvent mourir de honte quand elles ne sont pas en accord avec l'usage qu'en fait leur maître.

Régénérer une baguette fanée : si l'usage de la baguette magique est encore nécessaire après sa fanaison, il est possible d'extraire son cœur et de le réintroduire dans un nouveau bois. Cependant, il faut être prudent quand ce cœur est en crin de licorne. Dans la mesure où celui-ci est porté à la mélancolie, si on le malmène gravement, la tentative de transfert pourrait s'avérer infructueuse et aller jusqu'à entraîner la mort de la baguette. Dans ce cas, il ne reste rien d'autre à faire que de remplacer complètement la baguette. En ce qui concerne les baguettes en noyer noir, il suffit de les confier à un nouveau propriétaire pour qu'elles retrouvent leurs performances d'origine.

Endormir une baguette : Il est également possible d'apprendre à une baguette à s'assoupir quand on lui en intime l'ordre. La baguette perd dès lors sa magie en se désactivant et il devient donc impossible de l'utiliser.

Fabricants de baguettes : Aux États-Unis, quatre fabricants de baguettes renommés utilisaient des noyaux et du bois originaires de leur pays. Isolt Sayre était le premier fabricant de baguettes en Amérique. Shikoba Wolfe a utilisé la plume de queue d'Oiseau Tonnerre, Johannes Jonker a utilisé les poils de chat Womaton, Thiago Quintana a utilisé la colonne vertébrale d'un Monstre du Fleuve Blanc, mais cela est devenu démodé, et Violetta Beauvais a utilisé des cheveux de Rougarou. Cosme Acajor (fl. 1927) était un fabricant de baguettes français qui tenait la boutique de Baguettes Magiques de Cosme Acajor, à la Place Cachée, Paris. Arturo Cephalopos était un fabricant de baguettes du XIXe siècle qui fit faillite à cause de sa faible maîtrise de son art. Mykew Gregorovitch était un fabricant de baguettes, très réputé en Europe de l'Est. La famille britannique Ollivander est réputée depuis des siècles pour sa création de baguettes. Isolt Steward, l'une des fondatrices de l'école d'Ilvermorny, était également une créatrice de baguettes de renom tout comme son mari James Steward. Salazar Serpentard, l'un des fondateurs de l'École de Poudlard, était également un fabricant de baguettes qui pouvait commander à celles-ci de cesser de fonctionner s'il le désirait.



Histoire des balais magiques et de leur création

Année d'enseignement : 7

Année de l'évènement : Entre 962 et aujourd'hui

Histoire des balais magiques : La création des balais volants vient d'un constat de la part des Sorciers. Malgré la magie, il leur est impossible de voler dans les airs comme le feraient les oiseaux ou d'autres créatures magiques. Tout au plus capables de léviter, il leur fallait donc un moyen de voler qui soit à la fois pratique, mais également suffisamment discret pour que les Moldus ne puissent le remarquer. De ces éléments et de ces constats sont nés les premiers enchantements de balais. C'est également à ce moment que sont apparus les premiers créateurs de balais magiques et les premiers prototypes. Ces derniers n'étaient cependant utilisés qu'en cas d'extrême nécessité car ils ne possédaient que des enchantements de mauvaise qualité qui n'assuraient pas la sécurité des Sorciers qui les utilisaient. Les premiers témoignages de l'utilisation de balais magiques remontent à 962. La plupart d'entre eux étaient d'ailleurs de simples balais enchantés par des Sorciers classiques, sans connaissances particulières, et qui se contentaient d'enchanter ceux-ci avec des sortilèges de lévitation et d'autres permettant au balai d'avancer à une certaine vitesse fixe tout en pouvant tourner à droite et à gauche. Les résultats de tels enchantements superposés n'étaient cependant pas de bonne qualité et il arrivait couramment que les enchantements prennent fin alors que le Sorcier était en plein vol.

La création du sortilège de coussinage : En 1820, Elliot Smethwyck inventa le tout premier sortilège de coussinage. Ce fut le premier enchantement qui ne s'axait pas sur la stabilité du balai en lui-même mais sur le confort de celui-ci. Grâce à ce sortilège, le balai commença à s'orienter vers une utilisation plus commune des Sorciers et Sorcières.

La naissance des Brossdur et de la compagnie éponyme : En 1926, la compagnie des balais Brossdur est fondée par trois frères visionnaires nommés Barnaby, Bill et Bob Ollerton. Cette compagnie est la première à développer une gamme de balais de course spécialisés pour des sportifs. La visée de cette compagnie était donc de devenir le premier fournisseur officiel des joueurs de Quidditch. A côté de cet objectif, la compagnie visait également un autre but : celui de produire des balais de qualité en grande quantité pour des prix moindres que ceux proposés sur le marché. Le succès de leur entreprise est quasi immédiat et leur premier balai, le Brossdur 1, est un succès dans le monde des Sorciers. A noter que l'entreprise bénéficiera même, pendant quelques années, d'une situation de monopole.

Le début de la course au perfectionnement : La compagnie des Comète est fondée en 1929 par Randolph Keitch et Basil Horton. Après la compagnie des balais Brossdur, elle est la seconde entreprise à entrer sur ce marché, mettant fin au monopole de celle qui deviendra sa rivale. Elle lance un modèle de balai novateur pour l'époque qu'elle nomme le Comète 140. Équipé d'un sortilège de Freinage permettant aux joueurs de mieux contrôler leurs balais pendant un match, il s'agit d'une petite révolution sur le marché du balai magique qui n'est pas pour plaire à la compagnie des balais Brossdur. Le Comète 140 devient très vite le balai de référence et vient équiper de nombreux joueurs, comme ceux de la Ligue britannique et irlandaise de Quidditch.

La naissance des Nimbus : La société des balais de course Nimbus est fondée en 1967 et leur premier balai, le Nimbus 1000, est commercialisé dans la foulée. La qualité et les performances de ce balai sont telles que la compagnie nouvellement créée devient immédiatement leader du marché de la vente et création de balais pour Sorciers.



Histoire du chaudron à touillage automatique et de sa création

Année d'enseignement : 1

Année de l'évènement : Entre 1970 et aujourd'hui

Définition : Le chaudron à touillage automatique, également appelé chaudron auto-touilleur ou auto-mélangeur, est un type de chaudron inventé par Gaspard Shingleton à la fin du XXe siècle.

Particularités : Ces chaudrons enchantés possèdent la particularité de remuer eux-mêmes les potions par magie. L'utilisation de ces chaudrons permet de palier aux problèmes rencontrés par les Sorciers lors de la fabrication de potions car ils permettent de s'adapter parfaitement aux types de remuage demandé dans la fabrication d'une potion, supprimant les risques d'erreurs humaines.

Une révolution dans le monde de la fabrication des potions : La création de l'enchantement de ces chaudron est considéré comme une invention moderne dans l'évolution des chaudrons

Commercialisation : Leur commercialisation dans les diverses boutiques de chaudron date de l'année 1970, même si leur invention est antérieure de plusieurs années.

Des chaudrons interdits dans les écoles : Bien que très pratiques, ces chaudrons enchantés ne sont pas autorisés lors des cours enseignés à Poudlard. Ceci s'explique par le fait que les élèves doivent être capables de maîtriser parfaitement chaque étape de création des potion, le touillage de ces dernières représentant une étape essentielle de celle-ci. Rien n'empêche cependant les élèves ou les professeurs d'utiliser ces chaudrons en dehors des cours.

	<i>Invention et utilisation des runes anciennes</i>	
	Année d'enseignement : 6	
	Année de l'évènement : Moyen-Âge (476-1992)	

Définition : les runes sont des symboles qui représentent diverses valeurs sonores, appartenant à un alphabet appelé alphabet runique. Les runes étaient couramment utilisées au Moyen Âge.

Utilisations des runes : les runes elles-mêmes peuvent être utilisées à la fois comme alphabet ou comme substitut à des mots entiers (comme logogrammes).

Runes aux Moyen-Âge : au début du Moyen Âge, de nombreux Sorciers et Sorcières célèbres, tels que Merlin, les frères Peverell et les fondateurs de Poudlard, utilisaient employaient des runes pour écrire en vieil anglais. En tant que telles, les runes étaient largement utilisées à la fois par la communauté magique du début du Moyen Âge ainsi que par la communauté moldue de Grande-Bretagne.

Présence sur les objets anciens : de nombreux objets magiques anciens comme les Pensine, les baguettes et d'autres objets enchantés contiennent des inscriptions runiques qui leur permettent de fonctionner correctement et de canaliser la magie qu'ils contiennent.

Textes runiques anciens : de nombreux textes en vieil anglais ont été à l'origine entièrement écrits à l'aide de runes. Par exemple, la première version des Contes de Beedle le Barde étaient écrits en runique ce qui a nécessité une traduction avant une production en série pour le grand public. Le magazine ésotérique du Chicaneur est connu pour publier des textes runiques.

Futhark et Futhorc : avant l'anglais, les runes étaient utilisées pour écrire des mots de manière alphabétique et appartenaient toutes au vieil alphabet runique anglais connu sous le nom de Vieux Futhark, ou plus littéralement Vieux Fupark. Bien que le vieil anglais soit connu pour utiliser cet alphabet, la langue du vieux norrois l'utilisait avant les habitants des îles britanniques. Les Anglo-Saxons ont finalement développé le vieux Futhark en un nouvel alphabet runique modifié nommé Futhorc.

Runes personnelles des Sorciers : Les runes sont encore largement utilisées à des fins administratives par le Ministère britannique de la Magie. Beaucoup de Sorciers sont connus pour posséder leur propre rune magique, qu'ils utilisent de manière similaire à une signature pour signer des documents officiels ou pour indiquer leur possession de certains objets. Ces runes personnelles peuvent être soit des runes normales de l'alphabet du Vieux Futhark qui épelaient des initiales du nom du Sorcier, soit un symbole composé combinant plusieurs runes en un nouveau symbole. Un exemple de ces runes composées peut être vu sur la couverture du dictionnaire des runes qui est employé durant les cours d'Étude des Runes de Poudlard. Les professeurs de Poudlard doivent également fournir leur rune magique sur certains formulaires lors d'évaluations officielle ou lors d'examens

Enchantement d'objets : l'une des utilisations les plus courantes des runes de nos jours est l'enchantement d'objet magique comme les balais et certaines baguettes par exemple. Les runes servent alors soit de catalyseur, soit pour canaliser la magie dans une certaine direction. Les phases écrites sur les objet permettent, par exemple, de maintenir certains enchantement ou de permettre un certain contrôle sur ceux-ci par le Sorcier ou la Sorcière qui le manipule.

Lois du monde magique

Les lois du monde magique sont le ciment qui permet au monde magique de fonctionner tout en restant cohérent. Elles visent à ce que chaque Sorcier et Sorcière bénéficie des mêmes droits et soient traités de manière équitable, indépendamment de sa classe sociale.



Les sous-chapitres qui suivent ne visent pas à faire des élèves de parfaits juristes, mais de leur permettre de mieux comprendre le fonctionnement de notre société tout en venant renforcer les chapitres déjà traités précédemment. En effet, l'élaboration de nouvelles lois suit de près des événements historiques importants et tendent à éviter la reproduction de certaines erreurs qui furent commises durant ceux-ci. Par l'apprentissage des lois – qui représentent donc une réponse à certains événements ou comportements – l'élève bénéficiera d'une conclusion parfaite aux précédents chapitres traités durant les cours d'Histoire de la Magie.

« L'élaboration de lois est généralement une réponse, soit à un comportement dangereux d'un Sorcier, soit à des pratiques mettant en péril le monde magique dans son ensemble. »

Professeur Cuthbert Binns

Les cours dispensés par l'enseignant d'Histoire de la Magie sur les lois du monde magique doivent être abordés dans le contexte qui les a vu naître. Comprendre une loi est toujours plus simple pour un élève s'il connaît déjà les événements historiques et les faits qui ont amenés à sa création. Il est toutefois possible d'aborder ces cours à l'envers, à savoir commencer par la loi et son étude, puis traiter ensuite du ou des événements qui ont abouti à cette dernière. Que l'enseignant procède dans un sens ou dans l'autre, il convient toujours de traiter les deux éléments comme faisant partie d'une même thème.

L'exercice pourra être proposé en devoir par exemple ; l'enseignant proposant un événement et l'élève devant rechercher les lois qui furent créées à sa suite. L'enseignant peut également proposer une loi ou une série de lois à étudier et proposer à l'élève d'effectuer une recherche sur les événements significatifs qui poussèrent le Ministère de la Magie à élaborer celles-ci.



Code de conduite des Loups-Garous

Année d'enseignement : 1

Année de l'évènement : 1637

Date de création de la loi : Le Code de conduite des loups-garous a été créé en 1637 par le Conseil des Sorciers

Buts de la loi : Le but principal de ce code de conduite est de recenser les loups-garous et de tenir une liste à jour des personnes atteinte de cette maladie. Bien que créée dans l'idée d'aider ces derniers, cette liste est largement considérée comme un moyen de les contrôler et de les surveiller.

Composition du code de conduite : en plus de la liste de recensement des personnes atteintes, le code de conduite développe également les comportements à adopter par les Loups-Garous qui le signent, les rendant légalement responsables en cas de non-respect de celui-ci. Deux points en particulier sont abordés dans celui-ci, à savoir :

- S'engager solennellement à ne pas attaquer autrui
- S'enfermer une fois par mois, lors de la pleine lune, afin de ne pas attaquer leur entourage.

Réception auprès des Loups-garous : aucun loup-garou n'accepta de signer ce code pour ne pas révéler au grand jour sa condition, mais aussi par crainte d'être rejeté de la société. Pour cette raison, la création de ce code est considérée comme l'un des plus grands échecs du Conseil des Sorciers.



Code International du Secret Magique

Année d'enseignement : 5

Période historique : dès 1689

Définition : le Code International du Secret Magique consiste en une série d'articles de loi visant à cacher le monde magique aux yeux des Moldus.

Raisons de la création du code : le Code International du Secret Magique fut créé pour mettre fin à la persécution des Sorciers par les Moldus qui craignaient leur magie et les créatures fantastiques. La mise en place de ce Code International fait suite aux persécutions subies lors des chasses aux Sorcières et Sorciers par les Moldus.

Relation Sorciers-Moldus avant le Code : avant son adoption, le Ministère de la Magie Grande-Bretagne nouvellement créé a tenté d'assurer la liaison avec la Monarchie britannique moldue (alors assurée conjointement par Guillaume III et Marie II). Via une délégation ministérielle spéciale, le Ministère les supplia de protéger les Sorciers en vertu de la loi moldue. L'échec de cette tentative de reconnaissance et de protection officielles a été l'évènement qui a forcé les Sorciers à s'orienter volontairement dans la direction opposée, vers le secret et la dissimulation de leurs pouvoirs.

Tensions aux seins du monde magique : bien qu'une majorité de familles fût en accord avec le principe de ce Code, d'autres familles de Sorciers, comme celle des Malfoy, voyaient ce dernier d'un mauvais œil car il signifiait l'arrêt complet des relations avec la haute société moldue, et donc l'arrêt des profits engendrés par ces relations. Le Code fut approuvé après des discussions houleuses au sein du Magenmagot, au cours desquelles Ralston Potter s'est révélé un grand défenseur du Statut du Secret, par opposition à des « membres militants » qui ont exprimé leur désir de déclarer la guerre aux Moldus.

Elaboration, signature et application du Code : le code a été d'abord signé en 1689, mais ce n'est que trois ans plus tard, en 1692, qu'il fut officiellement établi et commença effectivement à être appliqué par chaque ministère de la Magie.

Premier acte – Cacher les Sorciers : Après la signature du Code International du Secret Magique en 1689, les Sorciers se cachèrent définitivement, formant de petites communautés de pratiquants de la magie au sein même des communautés moldues. De nombreux villages et hameaux attirèrent ainsi des familles magiques qui s'associèrent pour assurer leur protection et s'apporter une aide mutuelle. Les villages de Tinworth en Cornouailles, Flagley-le-Haut dans le Yorkshire et Loutry Ste Chaspoule sur la côte sud de l'Angleterre, devinrent les lieux de résidence bien connus de familles de Sorciers qui vivaient parmi les Moldus tolérants. Lors d'incidents impliquant la magie, des sortilèges de Confusion étaient pratiqués pour régler ces situations. Le plus fameux de ces endroits semi-magiques est sans doute Godric's Hollow.

Second Acte – Cacher les créatures magiques : Afin que les Moldus soient convaincus que la magie n'existe pas, il fut ensuite convenu que les animaux fantastiques devaient également être cachés. La Confédération internationale des Sorciers débattit de ce sujet lors de la célèbre rencontre au sommet de 1692. Pas moins de sept semaines de discussions, parfois acerbes, entre des Sorciers de toutes nationalités furent consacrées à l'épineuse question des créatures magiques. Finalement, un accord fut conclu. Vingt-sept espèces, qui allaient par ordre de taille des dragons aux Bandimons, devaient désormais être cachées aux yeux des Moldus pour créer l'illusion qu'elles n'avaient jamais existé que dans leur imagination. Ce nombre fut augmenté dans les siècles qui suivirent, à mesure que les méthodes de dissimulation des Sorciers se perfectionnaient.

Article 73 : « Chaque administration ayant autorité sur les Sorciers de son pays devra exercer sa responsabilité en matière de dissimulation, de soins et de contrôle de tous les animaux, êtres et esprits magiques résidant sur son territoire. Dans le cas où l'une de ces créatures porterait atteinte à un Moldu ou attirerait son attention, l'administration du pays où aurait eu lieu l'incident serait exposée à des sanctions disciplinaires décidées par la Confédération internationale des Sorciers. »

Règles de l'habillement des Sorciers en lieux publics : Lorsqu'ils doivent se mêler à des Moldus ou évoluer dans leur société, Sorcières et Sorciers doivent adopter des tenues respectant strictement les usages vestimentaires moldus, en se conformant de leur mieux à la mode du moment. L'habillement doit être adapté au climat, à la région géographique et aux circonstances. Devant les Moldus, il convient de ne rien porter qui présente des ajustements ou des éléments vestimentaires originaux.

Sports : Il est strictement interdit aux Sorciers et aux Sorcières de participer aux sports moldus, mais il leur est accordé le droit de soutenir un camp moldu.

Sorciers et Sorcières célèbres

Ce chapitre particulier de l'histoire de la Magie traite des principales figures historiques qui façonnèrent notre histoire au cours des siècles. Ces Sorciers et Sorcières de renom qui, de par leurs actes de magie, parvinrent à laisser une trace dans l'histoire revêtent en grande importance pour nous autres Sorciers, car leurs actes marquèrent un tournant dans leurs époques. Pour toutes ces raisons, il est du devoir du professeur d'histoire de la magie de traiter avec soin les hauts faits de magie de nos prédécesseurs dans un chapitre dédié.



« Si aujourd'hui, les Sorciers et Sorcières célèbres ne sont rien de plus que des romanciers, des acteurs et autres vedettes populaires, il n'en fut pas toujours ainsi, raison pour laquelle, l'apprentissage des hauts faits de magies de notre histoire est-il aussi important. »

Professeur Cuthbert Binns

Comme c'est le cas pour les lois du monde magique, les Sorciers et Sorcières célèbres sont étroitement liés à des faits historiques connus et dûment référencés. Qu'il s'agisse de l'élaboration de nouveaux sortilèges et potions, de combats dans des révoltes ou des guerres, de duels extraordinaires ou de luttes pour les relations entre les Moldus et Sorciers, les exemples de hauts faits ne manquent pas et viendront enrichir la connaissance des jeunes élèves lors des cours dispensés.

Les Sorciers et Sorcières qui seront étudiés dans les sous-chapitres suivants peuvent également être le sujet de travaux de recherche à effectuer par les élèves en dehors des cours, par exemple en axant le travail sur la contribution des dits Sorciers et Sorcières à certains événements historiques vus en cours lors du traitement d'autres chapitres.



Emeric le Mauvais

Année d'enseignement : 1

Période historique : Début du Moyen-Âge

Emeric le Mauvais, également connu sous le nom d'Emeric le Hargneux, était un Sorcier célèbre connu pour sa malveillance et sa grande puissance. On le considère comme l'un des Mages Noirs les plus connus de l'histoire.

Né en Grande-Bretagne d'une famille médiévale de Sorciers inconnus, Emeric a développé ses capacités magiques à un âge précoce.

Emeric est connu pour être le maître de la Baguette de Sureau, jusqu'à son duel contre Egbert le Magnifique où il a perdu la vie. Prédisposé à la violence et alimenté par une grande soif de pouvoir, il utilisa sa baguette et ses pouvoirs pour terroriser le sud de l'Angleterre au début du Moyen Âge.

Grâce aux pouvoirs de la baguette de Sureau, Emeric fut l'un des plus grands duellistes de son époque.

Emeric était également capable de voler sur une créature dangereuse et violente ressemblant à un dragon.

Dans un duel féroce, qui l'opposa à Egbert le Magnifique, il fut finalement vaincu et tué d'une manière horrible et sanglante.



Elfric l'Insatiable

Année d'enseignement : 1

Période historique : -

Elfric l'Insatiable était un rebelle gobelin mâle connu pour avoir été responsable de l'une des révoltes gobelines.
Elfric est également connu pour avoir joué un rôle très actif dans cette même révolte.



Gwendoline la Fantastique

Année d'enseignement : 3

Année de l'évènement : Moyen-Âge, XIVe siècle

Gwendoline la Fantastique est une sorcière célèbre pour son excentricité et qui vécut pendant la période moyenâgeuse.

Elle a été capturée quarante-sept fois durant les chasses aux Sorcières sous divers déguisements par des Moldus afin d'être brûlée vive.

Passée experte dans le lancement du sortilège de Gèle-Flamme, elle ne pouvait résister sensation de chatouillis que celui-ci produisait et qui la ravissait.



Ulric le Follingue

Année d'enseignement : 1

Période historique : Moyen-Âge (aux alentours de 982)

Ulric le Follingue est un Sorcier célèbre qui vécut durant le Moyen-Âge.

Il est né sur les îles britanniques aux alentours de 982.

On le dépeint généralement comme un Sorcier aux cheveux et à la peau blancs et possédant des yeux bleus.

Il est connu pour être un mage au comportement particulièrement excentrique. L'un des faits notables qui a fait sa renommée était son emploi de la méduse en tant que couvre-chef.

Il est également connu pour avoir dormi dans une chambre contenant pas moins de cinquante Augureys. Au cours d'un hiver particulièrement humide et à cause des gémissements de ses Augureys, Ulric se convainc qu'il était mort et qu'il s'était changé en fantôme. A la suite de cet événement, ses tentatives pour marcher à travers les murs de sa maison ont abouti à ce que son biographe Radolphus Pittiman décrit comme une « commotion cérébrale qui dura près de dix jours ».

À un moment donné de sa vie, Ulric a essayé de prouver que le chant du Focifère était bénéfique pour la santé. Après l'avoir écouté pendant trois mois sans interruption, il a présenté ses conclusions au Conseil des Sorciers. Le Conseil n'a pas été convaincu, car Ulric est arrivé à la réunion en ne portant rien d'autre qu'un postiche qui, à y regarder de plus près, s'est avéré être un blaireau mort.

Dans la Grande Histoire de la Magie, il est considéré comme l'un des Sorciers les plus inconventionnels et les plus bizarres et, en tant que tel, est souvent la cible de blagues faites entre Sorciers.

Ulric le Follingue a suivi son cursus scolaire à Poudlard dans la maison Serdaigle et a probablement été instruit par Rowena Serdaigle elle-même.

Le Sorcier Radolphus Pittiman lui a consacré une biographie.

Sources

- ❖ Illustrations : [Wizardingworld](#)
- ❖ Illustrations des cours par année : *Jeu Mystère à Poudlard*

