

Intrigues à Poudlard

# L'ORBE DU DÉCHU

Les professeurs de Poudlard en 1946.....	2
Le personnel de Poudlard en 1946.....	4
Quelques élèves importants ou utiles pour ce scénario.....	5
Autres personnages importants pour ce scénario.....	6
Matières enseignées en première année.....	6
Autres matières évoquées.....	7
La vie nocturne de Poudlard.....	9

## AVANT PROPOS

Ces annexes sont faites pour présenter les personnages apparaissant lors de ce scénario, mais aussi évoquer les matières scolaires et parfois donner quelques idées.

Mais avant tout, rendons à César ce qui lui appartient ; ces annexes sont inspirés de plusieurs sources. Tout d'abord, bien sûr, le monde d'**Harry Potter** (J.K. Rowling) que l'on ne présente plus. La *wrestle* et l'*oplon*, ainsi que le professeur Aurora Dawn viennent de la fanfiction **Les Portes de Alohomora**.

Bien qu'il n'apparaisse pas vraiment dans l'histoire, la Mort, qui a élevé le personnage de Mina, est directement inspiré des **Annales du Disque-Monde** (T. Pratchett). Enfin, Mathias Belmont est un descendant de la famille **Belmont** du jeu **Castlevania**.

Tous les autres personnages appartiennent à Frédéric Sintès et Marc Frizon.

### *Les professeurs de Poudlard en 1946.*

#### **Armando DIPPET – Directeur.**

Le vieux directeur de Poudlard est un homme conciliant, parfois sévère mais toujours juste. C'est un sorcier honorable et respecté mais dont le charisme fait néanmoins défaut.

#### **Albus DUMBLEDORE - Sous directeur et professeur de métamorphose et d'animagie.**

**- Directeur de GRIFFONDOR.**

Charismatique et puissant, il est célèbre pour avoir terrassé le mage noir Grindewald. Il est sage et avisé et aime donner de lui une image de malice et de

douce folie. Bien qu'il soit souvent de bon conseil, il parle fréquemment par énigme et semble ne jamais pouvoir être surpris.

#### **Matthew KRANSEN - Professeur de potions.**

**- Directeur de SERPENTARD.**

Originaire de Hongrie, c'est un homme froid, sévère et peu liant de prime abord, mais qui arbore un grand sens de la justice. Il se fait systématiquement le défenseur du plus faible et réproouve toute action allant à l'encontre de la morale. Il a suivi des études de médecine et est devenu professeur de Poudlard en réponse à l'appel du professeur Dippet, en 1944.

**Les secrets du professeur Kransen :** beaucoup se demande comment un homme comme lui, profondément éprit de justice, a pu être envoyé à Serpentard. La raison est que le professeur Kransen est un moldu qui, à la suite d'un événement familial tragique, a décidé de tout mettre en œuvre pour infiltrer le monde des sorciers. Lors de son arrivée à Poudlard, impressionné par la malice et le sang froid dont le jeune Kransen avait fait preuve pour mener son imposture, le Choixpeau estima qu'il ferait un excellent serpentard et prit la décision de ne pas le dénoncer.

#### **Basile de LESTANG - Professeur d'enchantelements.**

D'origine inconnue, venant sûrement d'un pays francophone, ce jeune sorcier un peu maladroit aime la franche rigolade. Professeur à Poudlard depuis la rentrée 45, il enseigne les enchantements avec passion et privilégie les cours pratiques à la théorie. Il semble bien s'entendre avec le professeur Liedes ainsi qu'avec la jeune Mina Delether, élève de serpentard entrée en 1946.

**Les secrets du professeur de Lestang :** ancien chercheur en magie noire, il devint un adepte de la nécromancie, type de

magie pourtant dénigré par la communauté sorcière. Durant la guerre, il utilisa ses pouvoirs sur le front russe pour relever les morts de l'armée rouge lors du siège de Stalingrad, permettant d'éviter les débordements allemands. Puis il partit pour la France où il aida au débarquement allié. Il rejoignit Poudlard à la fin de la guerre.

**Mircéa LIEDES – Professeur de défense contre les forces du mal et de magie noire.**

C'est ce sorcier britannique d'origine russe qui doit assurer, en cette année 1946, les cours de ce poste que l'on dit maudit. L'année scolaire n'a pas encore commencé que déjà les élèves et autres professeurs entament des paris sur la manière dont le nouveau perdra son poste en fin d'année. Mathias Belmont, élève de serpentard pourtant assez doué en DADA, semble être sa bête noire... et celui-ci le lui rend bien.

**Les secrets du professeur Liedes : âgé de 528 ans, Liedes est un puissant vampire de noble lignée.**

**Aurora DAWN - Professeur de Duel, de wrestle et d'oplon.**

Sorcière franco-britannique ayant effectué sa scolarité à Poudlard mais qui a poursuivi ses études supérieures de duelliste (une branche armée des Aurors français) en France, sous la tutelle de la Guilde Artémis. Elle pratique entre autre la wrestle et l'oplon et est venue enseigner le duel à Poudlard en 1944. Elle est directrice de Serdaigne.

**BINS - Professeur d'histoire de la magie.**

Soporifique, inintéressant et sa mort, quelques années plus tôt, ne l'a pas changé.

**Newt Mc MILLAN – Professeur de vol.**

Ancien joueur de Quidditch à la retraite, c'est un homme bourru et grossier mais fort sympathique. C'est lui qui arbitre les matchs de quidditch, et son penchant pour la directrice de Pouffsouffle fait qu'il a souvent tendance à favoriser cette maison.

**Rachel HICKMAN - Professeur d'Herbologie.**

Jeune femme gracile d'une trentaine d'années qui montre une affection sans retenue pour les plantes monstrueuses, nuisibles, néfastes... bref, dangereuses. Un de ses plus grands exploits est d'avoir testé dans les serres de Poudlard les effets d'un engrais magique sur des plantes carnivores. Elle s'entend très bien avec l'apprenti gardien Hagrid.

**Cosmo ALTAIR - Professeur d'astronomie.**

Ce sorcier arbore sans cesse un air maladif et une expression entre crainte et mélancolie. Certains disent qu'un courant d'air pourrait l'emporter. Il ne semble heureux que dans sa tour entourée de ses instruments d'astrologie.

**Wilhelmina RACHNIS - Professeur de soins aux créatures magiques.  
- Directrice de POUFFSOUFFLE.**

Femme d'une cinquantaine d'années terriblement distraite. Elle oublie toujours quelque chose, et même parfois qu'elle a un cours à donner. Elle semble très détachée des événements qui ébranlent le monde et a sans aucun doute une empathie incroyable avec toute sorte d'animaux.

**Pâris NATEPSE - Professeur de divination.**

Toujours vêtu de noir, portant un long chapeau et une écharpe lui cachant le visage, n'en laissant ressortir que la couleur de ses yeux (ambré), ce sorcier prend un malin plaisir à effrayer ses élèves en apparaissant et disparaissant dans les couloirs, utilisant pour ce faire les passages secrets du château qu'il semble connaître par cœur.

**Nicholas FLAMEL - Professeur d'alchimie et de création de sorts mineurs.**

Sûrement le plus grand alchimiste de tous les temps, il a aidé le professeur Dumbledore à défaire Grindewald et enseigne maintenant à Poudlard sur sa demande. Il est le créateur de la Pierre Philosophale.

**Le secret du professeur FLAMEL : il est immortel.**

**Leela RUSHDI - Professeur d'étude des moldus.**

Enchanteresse de grand talent, elle a cependant décidé d'orienter sa carrière vers sa passion première : les moldus. Bien que sorcière de sang pure, elle estime que le monde des sorciers s'appuie beaucoup trop sur la magie, au détriment des autres capacités humaines. Elle est toujours vêtue à la dernière mode moldue et tente désespérément d'y convertir ses collègues.

**Hubert TOHIBOKS - Professeur de création d'artefacts.**

Inventeur fou ou pur génie ? Personne ne saurait vraiment le dire. Grand demi-chauve grisonnant dont le teint arbore un manque évident de soleil, il ne sort de son laboratoire que pour manger... et encore, quand il y pense. Il est souvent assisté dans ses recherches par Nicholas SNOWHITE.

## *Le personnel de Poudlard en 1946.*

**Everard FINLEY - Gardien des clés et des lieux.**

Sorcier massif au vocabulaire monosyllabique. Il est un adepte des 'tortures' à infliger aux élèves en cas de punitions et de retenues. Il est très efficace dans son travail.

**Rubéus HAGRID - Apprenti gardien.**

Renvoyé 4 ans plus tôt, il ne doit d'être resté à Poudlard que grâce à l'appui du professeur Dumbledore. Il est depuis lors l'apprenti de Finley. Il adore les créatures magiques et rêve d'élever un dragon. Il s'entend très bien avec le professeur Hickman et assiste dès qu'il le peut le professeur Rachnis.

**Finch SMALLEY - Concierge et surveillant de Poudlard.**

**Malbrunia ADAMS - Infirmière de Poudlard.**

Jeune femme sombre semblant tout droit sortie d'une tombe. Issue d'un clan de sorcier reconnu pour son étrangeté (même au sein de la communauté sorcière), elle en a hérité un sens de l'humour particulier (noir, voir très noir) et une remarquable efficacité dans son domaine. Elle reste tout de même crainte par tous ceux qu'elle s'est mise en tête de soigner, qu'il soit élève ou professeur.

**Marlus ARSILAN (dit Ook) - Bibliothécaire.**

Ce sorcier fût transformé en singe une dizaine d'années plus tôt et personne n'a jamais réussi à lui redonner sa forme humaine. Depuis, il ne peut plus articuler qu'un seul mot : Ook... d'où son surnom.

### **William GARRET - Apprenti médicomage.**

Surnommé Will, ce jeune homme fraîchement sorti de Poudlard (Serdaigle) effectue un stage de médicomage à Poudlard.

**Le secret de William GARRET : c'est un animagus renard (déclaré).**

## *Quelques élèves importants ou utiles pour ce scénario.*

### **Mina DELEATHER - Serpentard, 1<sup>ère</sup> année.**

Plutôt solitaire voire timide, elle ne semble réellement naturelle que lorsqu'elle converse avec le professeur de Lestang et paraît connaître le jeune Mathias Belmont depuis longtemps... Un des personnages la rencontre chez Ollivander lors du traditionnel essayage de baguettes magiques et remarque que le vendeur semble très étonné de devoir lui en vendre une. Elle semble avoir l'étrange faculté de passer inaperçue, comme si elle était transparente. En règle générale, les pierres ont plus de conversation.

**Le secret de Mina Delether : Elle est la fille adoptive de la Mort. Celle-ci a décidé de la recueillir quand il est venu faucher l'âme de ses parents. Elle possède certaines de ses capacités, notamment celle de faucher les âmes des animaux grâce à une**

**courte épée fine à la lame quasi-transparente.**

### **Mathias BELMONT - Serpentard, 3<sup>ème</sup> année.**

Personnage ambigu au caractère bouillonnant, il reste néanmoins un garçon charismatique. Il prend souvent la défense des plus jeunes, quelque soit sa maison d'origine, et est à la base d'une scission au sein même des serpentards. Il cherche à changer les comportements et mentalités de ses condisciples vis-à-vis de la guerre des quatre maisons. Il semble ne pas beaucoup apprécier  $\alpha$  et paraît connaître Mina Delether depuis longtemps. Il ne s'entend pas du tout avec le professeur Liedes, qui semble d'ailleurs l'avoir pris en grippe.

**Le secret de Mathias Belmont : il est le descendant de la famille Belmont, illustre clan de tueurs de vampires. En plus de posséder un véritable arsenal dont le célèbre fouet « Vampire Killer », il est wrestler et oplon de niveau 3.**

### **Jasper CROMWELL - Serdaigle, 4<sup>ème</sup> année.**

Apprenti sorcier ayant une fâcheuse tendance à se sentir supérieur aux autres et à devoir se le prouver sans cesse.

### **Nicholas SNOWHITE - Préfet gryffondor, 5<sup>ème</sup> année.**

Extrêmement doué pour tout ce qui touche l'élaboration de potion et la création d'artefacts divers, il a monté son atelier dans sa chambre de préfet. Il n'accepte que rarement de céder ses créations, mais peut monnayer son savoir faire contre des matériaux. Il assiste souvent le professeur Tohiboks.

Le secret de Nicholas SNOWITE : il est le fils aîné du Père Noël et est voué à prendre sa succession. De ce fait, il passe une grande partie des vacances de fin d'année à aider son père lors de ses préparatifs.

**Daevon O'GRINNING - Serdaigle, 4<sup>ème</sup> année.**

Surnommé « Green », c'est un garçon rigolard et toujours de bonne humeur. Il est sûrement le seul élève de Poudlard à ne pas subir le contre-coup de la guerre des 4 maisons car il peut obtenir n'importe quel type de marchandise. Il a établi sa « boutique » dans les toilettes des filles du troisième étage, inutilisées depuis que Mimi Geignarde les hante. Il se fait payer soit en argent, soit en friandises.

**Eloïse WEPSTER et Walter CONROY - Pouffsouffle, 5<sup>ème</sup> année.**

Tous deux enfants de moldus, ils ont rapidement développé une passion pour la pâtisserie et descendent aux cuisines après le couvre-feu afin de préparer des gâteaux, biscuits et autres douceurs qu'ils distribuent à leur condisciples. (cf **la vie nocturne de Poudlard.**)

**Baramus et Citan GARBRIDGE - Gryffondor, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> année.**

Ces 2 frères s'amuse à fureter dans le château afin d'en découvrir tous les secrets. (cf **la vie nocturne de Poudlard.**)

**Vivian PHILBIE, Laguno MAEZEKIS et Agrias JOHNSON – Serdaigle et serpentard, 3<sup>ème</sup> année.**

Deux serdaigles et une serpentard, drôle d'association !! Ils se sont spécialisés dans les sorties nocturnes dans la forêt interdite, mais aussi dans la « visite » de la réserve de la bibliothèque ou de celle du professeur

Kransen. Occasionnellement, ils font partie du réseau d'approvisionnement de Green.

## *Autres personnages importants pour ce scénario.*

### **FALLEN (NOM D'α)**

Grand pratiquant de magie noire et ancien serviteur de Grindewald, il est le père d'α censé avoir disparu 5 ans plus tôt. Il était à l'époque détenteur d'un grand pouvoir mais semble maintenant en avoir perdu une grande partie.

Le secret de Fallen : il était un puissant vampire, mais la source de ses pouvoirs lui fut volée, et il cherche maintenant à la récupérer par tous les moyens.

## *Matières enseignées en première année.*

Lors de leur première année à Poudlard, les jeunes élèves sorciers doivent apprendre les bases de la magie et les fondements de leur monde. Cet enseignement, réparti sur 8 matières, sera approfondi durant au moins les 5 premières années à Poudlard. En revanche, les cours de vol ne sont dispensés qu'en première année.

**Métamorphose**

Ou l'art de transformer une chose en une autre. La théorie permet, en plus de simplement aborder une nouvelle formule, de comprendre tout le mécanisme de changement de matière. Le passage à la pratique est généralement plutôt ardu.

**Défense contre les forces du mal**

Pour apprendre à se protéger contre les créatures nuisibles et les mauvais sorts du monde magique.

**Potions**

Voici un art délicat que celui de la confection des potions. Il faut beaucoup de précision, de concentration et une bonne organisation.

**Herbologie**

Apprentissage de la flore magique et de ses propriétés.

**Enchantement**

Faire léviter des bibelots, réparer des objets, contrôler les éléments... c'est la branche magique la plus répandue parmi la communauté sorcière.

**Soins aux créatures magiques**

Apprentissage de la faune magique, quelles créatures éviter, lesquelles peuvent être utiles, etc...

**Astrologie**

La Lune et les astres jouent un rôle important au sein du monde magique. L'apprentissage de leur influence sur la magie est une base importante à connaître.

**Histoire de la magie**

Matière visant à enseigner les périodes importantes de l'histoire du monde des sorciers.

**Vol**

Entraînement au vol sur un balai magique.

*Autres matières évoquées.*

Même si ces matières ne seront pas abordées par les joueurs lors de cette première année (à moins que l'un d'entre eux ne se fasse enseigner quelques trucs par un cousin plus âgé), il est toujours possible de les évoquer, histoire de ne pas cantonner les personnages dans le seul univers de leur première année.

**Cours élémentaires de duel : 2<sup>e</sup> année**

Le duel magique est une institution dans le monde des sorciers et il a pris de l'importance suite aux tragiques événements récents. Il s'inscrit dans la continuité des cours de défense contre les forces du mal, permettant aux élèves de développer la mise en pratique des sorts et contre sort, mais aussi de leur enseigner les prémices d'une science du combat.

**Divination : 3<sup>e</sup> année**

Ou l'art de lire l'avenir. Cette matière enseigne les diverses manières d'accéder aux mystères de la prédiction.

**Etude des Runes : 3<sup>e</sup> année**

Les runes sont des symboles chargés de magie et agissant comme des sortilèges. Contrairement aux sortilèges classiques, les runes n'ont besoin ni de formules, ni de baguettes pour être activées. L'étude des runes permet non seulement d'apprendre à les reconnaître, mais aussi à les tracer et à les utiliser.

**Histoire des moldus : 3<sup>e</sup> année**

Permet de connaître les us et coutumes des moldus.

**Arithmancie : 3<sup>e</sup> année**

L'arithmancie est un dérivé élaboré du système d'enchantement. Il permet d'appliquer de puissants charmes sur des êtres ou des structures, allant jusqu'à influencer les actions (dans certaines mesures). L'un des sortilèges d'arithmancie les plus utilisés actuellement est le célèbre « repousse moldus. » Le système arithmantique est basé sur un principe de rituel ne nécessitant pas forcément l'usage d'une baguette magique.

**Alchimie : 3<sup>e</sup> année**

L'alchimie est une matière complexe du fait qu'elle se rattache à un principe scientifique et qu'elle fait appel à un esprit logique... chose que la plupart des sorciers de sang pur n'ont pas. En règle générale, les ascsmols (sorciers d'ascendance moldue) sont les plus doués dans cette matière.

**Cours avancés de duel : 3<sup>e</sup> année**

Cf cours de duel. Les connaissances ainsi que la pratique sont approfondies, approche théorique et préparation à la wrestle et l'oplon.

**Animagie : 3<sup>e</sup> année, après acceptation du dossier**

L'animagie est une matière difficile, longue (il faut environ 3 à 4 ans de préparation avant d'arriver à un résultat probant) et extrêmement contraignante tant au niveau physique que mental. Il est nécessaire de soumettre un dossier au corps professoral afin d'obtenir une autorisation du ministère de la magie afin de pouvoir commencer à apprendre l'animagie.

**Wrestle : 5<sup>e</sup> année en spécialité**

La wrestle est un dérivé du duel de magie. Il consiste en un système de combat à main nue associé à des rudiments de magie instinctive, réalisables sans l'aide de baguette

magique. Un wrestler est capable de sauter beaucoup plus haut qu'un individu moyen et peut même légèrement modifier l'élasticité de ses membres.

**Astrologie avancée : 6<sup>e</sup> année**

Second cycle d'astronomie.

**Potions avancées : 6<sup>e</sup> années**

Second cycle de potions. On y enseigne l'art de confectionner des potions d'une grande complexité mais aux effets des plus intéressants, subtils et incroyables.

**Création d'artefacts : 6<sup>e</sup> année**

Cette matière permet d'apprendre la confection d'objets magiques. C'est une matière complexe car plusieurs éléments sont à prendre en compte, comme la matière, mais aussi les enchantement, potions et ingrédients divers entrant dans la confection d'un artefact.

**Oplon : 6<sup>e</sup> année en spécialité**

Comme la wrestle, c'est un dérivé du duel de magie, mais celui-ci est basé sur un système de combat à l'arme blanche que l'on peut enchanter de diverses manières (baguette magique, runes...)

**Magie noire : 6<sup>e</sup> année en spécialité**

Enseignement des arts sombres de la magie, cet enseignement est en fait plus théorique que pratique, la magie noire étant considéré comme très dangereuse.

**Légillimencie : 6<sup>e</sup> année en spécialité**

La légillimencie permet de pénétrer l'esprit d'une personne afin d'y lire ses souvenirs, voir même de la plier à sa volonté. Cette matière va généralement de pair avec l'occlumencie.

**Occlumencie : 6<sup>e</sup> année en spécialité**

L'occlumencie est une magie permettant de fermer son esprit afin de le protéger des agressions mentales

extérieures. Cette matière va généralement de pair avec la légillimencie.

**Création de sorts mineurs : 6<sup>e</sup> année en spécialité**

Cette matière permet aux élèves d'apprendre tous les mécanismes d'un sort et de s'essayer à leur création. Comme l'animagie, cette matière est très réglementée et suivie par le ministère de la magie, chaque nouveau sortilège faisant l'objet de nombreuses notes d'un rapport détaillé sur les éléments utilisés pour sa création.

*La vie nocturne de Poudlard.*

Les joueurs ne sont pas les seuls à fureter dans les couloirs de Poudlard le soir venu, et toute une activité nocturne se met en place après le couvre feu. Pour avoir quelques exemples, se référer à la partie « **quelques élèves importants ou utiles pour ce scénario.** »