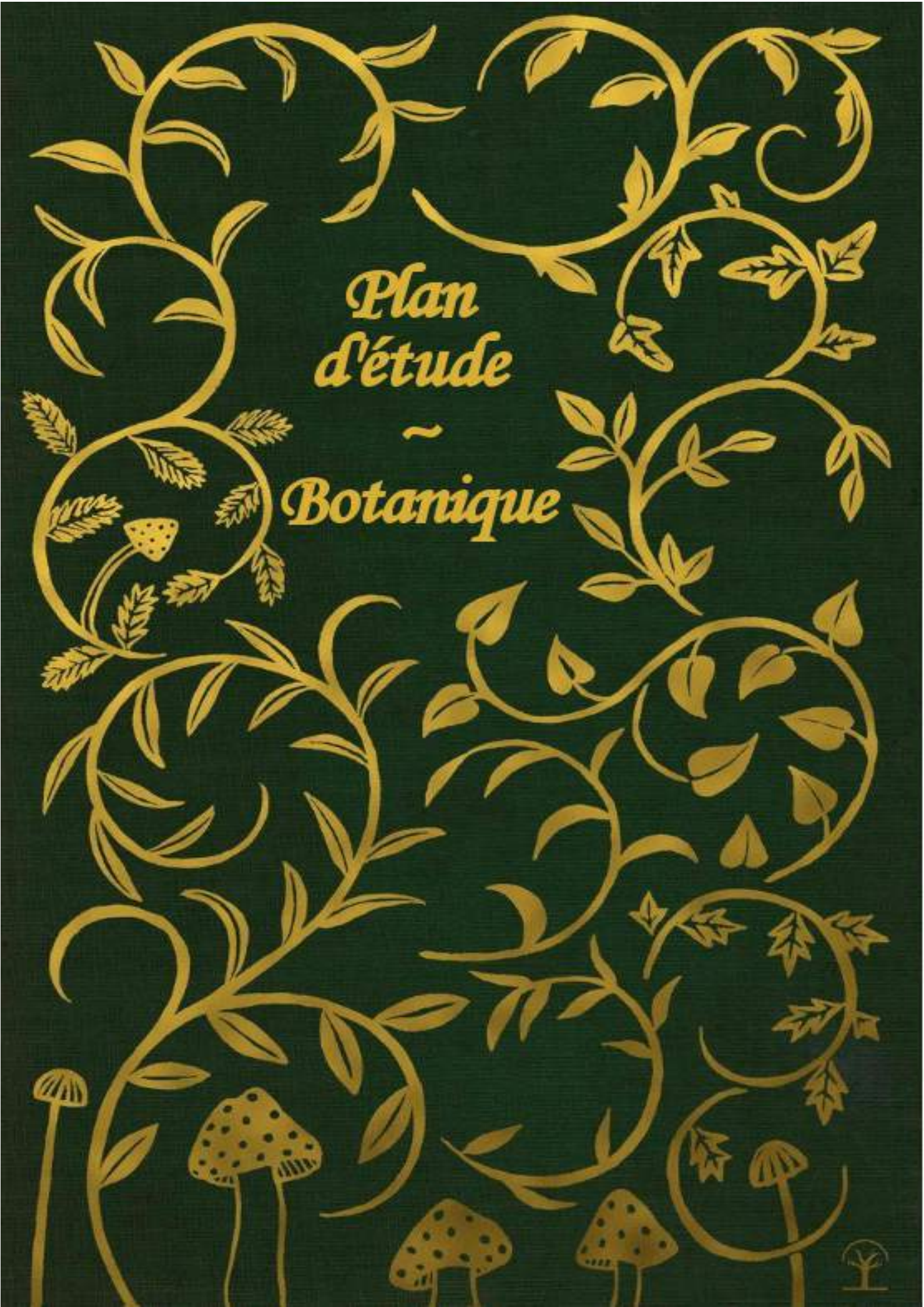




*Plan
d'étude*

~
Botanique



Plan d'étude - Botanique

Bienvenue dans le cursus d'enseignement de la botanique pour jeunes Sorciers et Sorcières de l'école de magie de Poudlard. Dans ce document, vous trouverez tous les éléments nécessaires à l'enseignement de la botanique, 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. En plus des plantes, vous trouverez également nombre de sortilèges qui s'avéreront indispensables à nos jeunes botanistes en herbe pour se protéger, manipuler ou soigner les plantes vues en cours. En plus de ces éléments, des fiches explicatives façon herbier seront présentées en fin de document. Botanistes, à vos sécateurs !



Qu'est-ce que la botanique et comment se présente les cours

Bien que les cours de botanique du monde des Sorciers reprennent certains éléments communs avec la botanique moldue – certains éléments de classification et de détermination employés par ceux-ci ayant d'ailleurs été mis en place par des Sorciers sous couverture – elle emploie nombre de notions très différentes. Les plantes étudiées aux cours de botanique pour jeunes Sorciers peuvent être dangereuses, pensantes et peuvent même se comporter comme le feraient des animaux fantastiques. Les cours de botanique auront donc de nombreux points communs avec le cours à option de soins aux créatures magiques dans la manière d'aborder les plantes, de les soigner et de s'en protéger.

La botanique est l'étude des plantes et des champignons magiques. Comprenant une partie théorique et de nombreux cours pratiques, cette matière apprend aux jeunes Sorciers et Sorcières à entretenir, planter, élaguer et tailler ces différentes plantes afin qu'elles se développent au mieux. Les cours sont assez variés et peuvent comprendre de nombreux travaux pratiques, comme la taille d'arbustes d'Alihosty, le rempotage de mandragores ou l'extraction de pus de Bubobulb. Dans certains cas particuliers, les professeurs de botanique peuvent emmener leurs élèves dans les forêts qui bordent les écoles pour récolter de nouvelles plantes à étudier. La botanique est enseignée comme cours de base à tous les élèves de première jusqu'à la cinquième année à l'école de Poudlard. Une fois les B.U.S.E passées, les cours qui sont suivis par les sixièmes et septièmes années traitent de plantes plus dangereuses.

Interconnectivité des cours

Les cours de botanique permettent aux jeunes Sorciers et Sorcières d'en apprendre plus sur les plantes de leur pays et des pays étrangers. Ces cours sont d'une grande importance pour appréhender la fabrication de potions et pour les soins aux créatures magiques. Certaines recherches magiques nécessitent également l'emploi de plantes, tout comme la divination emploie de nombreuses plantes sous la forme de fumigation pour orienter les visions désirées. Les cours de botaniques et les connaissances qui y sont acquises par les jeunes Sorciers et Sorcières rayonnent donc dans presque toutes les autres matières étudiées, raison pour laquelle la botanique fait partie des cours de base du cursus de chaque élève.

Équipements à disposition

Le cours de botanique nécessite de nombreux équipements que les élèves doivent se procurer en début d'année pour pouvoir s'occuper correctement des plantes étudiées. Bien que la liste soit susceptible d'évoluer au cours du temps, voici l'équipement de base que tout élève se doit de posséder à son entrée en première année :

- **Cache-oreilles magiques** : La Mandragore étant étudiée pour ses nombreuses propriétés curatives, il convient que tous les élèves soient équipés de cache-oreilles pour se protéger de leurs cris mortels. Ces cache-oreilles sont enchantés pour bloquer complètement tous les sons extérieurs.
- **Engrais de crottes de Veaudelune** : Ramassé à la pleine lune, il s'agit d'un ingrédient très efficace, permettant de faire pousser les plantes magiques et les fleurs plus vite tout en les rendant plus robustes.
- **Engrais à base de bouse de dragon** : Comme pour les autres engrais, ceux fabriqués à base de bouse de dragon permettent de renforcer les plantes. Cet engrais en particulier est employé pour le rempotage de plantes.
- **Gants de protection en peau de dragon** : Ces gants extrêmement résistants sont utilisés lors des manipulations de plantes dangereuses comme les Bubobulb ou le Gêranium dentu.
- **Pince-nez** : Obligatoire lorsque vous désirez manipuler certains fumiers et fertilisants, ou ne pas avoir des hauts-le-cœur quand vous manipulerez de l'Empestine.
- **Produit contre les limaces** : Fourni aux élèves quand ils arrivent à l'école. Permet de protéger les plantes contre les différentes variétés de limaces.
- **Sécateur, élagueur, couteau et autres outils de jardinage** : La panoplie du petit botaniste qui permettra à l'élève de tailler, couper, repoter, etc. les diverses plantes étudiées en cours.



En tant qu'enseignant en botanique, il convient de commander vous-même le matériel particulier pour l'entretien des plantes moins communes ou, à défaut, d'ajouter celui-ci sur la liste des équipements que les élèves doivent se procurer en début d'année.

Serres de botanique

Chaque école enseignant la botanique ou l'herboristerie possède de nombreuses serres dans lesquelles des plantes magiques et non magiques sont cultivées. Ces serres magiques permettent de garder les plantes dans des conditions optimales pour le développement. Des sortilèges de contrôle climatique permettent en tout temps d'ajuster les effets de la météo interne à ces serres et de rectifier les éventuelles erreurs constatées par de petits enchantements ou par de simples commandes lancées à l'aide de sa baguette. Ces serres possèdent une grande importance pour les cours car elles permettent d'étudier des plantes qui ne poussent normalement pas sous les latitudes dans lesquelles se trouvent les écoles pour jeunes Sorciers. Sans ces serres, la matière enseignée serait de bien moindre qualité et se concentrerait sur les espèces végétales endémiques.



Théorie en botanique

Les cours théoriques concernant les plantes traiteront de divers aspects de celles-ci comme leur apparence (feuilles, fleurs, graines, etc.) et sur leur appartenance à certaines familles spécifiques. Employant un système proche de celui des Moldus, mais qui inclut nombre de plantes magiques inconnus de ceux-ci, ces cours permettent aux étudiants d'apprendre les divers moyens de s'occuper d'une plante, de la meilleure manière de les repoter, de quels nutriments elles ont besoin et de la manière de récolter les éléments qu'elles peuvent fournir. Ces cours théoriques incluent également des dessins et schémas que les élèves devront recopier pour illustrer leurs observations.

Pratique en botanique

Les cours pratiques de botanique servent à expérimenter la matière vue durant les cours théoriques. Il peut s'agir de repotage, d'élagage, de taille et de récolte de plante, mais également de fertilisation de celles-ci. Les cours pratiques peuvent représenter un danger pour les élèves s'ils n'y prennent pas garde et provoquer de douloureuses blessures. Nombre de jeunes Sorciers et Sorcières finissent à l'infirmerie à l'issue de ces cours pratiques.



Une partie des cours pratiques englobe l'utilisation et la maîtrise de sortilèges employés durant les cours de botanique et qui permettent de neutraliser, maîtriser et repousser les plantes dangereuses. L'utilisation adéquate de certaines potions enseignées lors des cours éponymes est également au programme.

Les dangers des plantes non-magiques

S'il est un point sur lequel il est important de mettre l'accent durant les cours de botanique, c'est bien la dangerosité des plantes non-magiques, qui est largement sous-estimée par nombre de jeunes Sorciers et Sorcières. Pas besoin de manipuler une Tentacula vénéneuse pour risquer de mourir. Un aconit est largement suffisant, alors qu'il n'est pas magique. Une mauvaise manipulation sera tout aussi mortelle, si ce n'est plus. Ce fait se retrouve principalement chez les Sorciers de Sang-Pur, qui considèrent tacitement tout ce qui n'est pas magique comme indigne d'intérêt, plus encore s'il est employé par les Moldus, ce qui est le cas de nombreuses plantes qui seront étudiées durant les premières années de formation. Insistez donc sur ces plantes potentiellement dangereuses, rabâchez les conseils de manipulation et abordez en détail les conséquences en cas de mauvaise manipulation afin d'éviter de trop nombreux voyages à l'infirmerie. Ce point pourra également permettre de mieux appréhender la création de potions, qui est étroitement liée aux connaissances profondes de ces plantes communes et non-magiques.

Remarque sur la matière par année

Chaque année possède certaines plantes qui peuvent figurer au programme. Bien entendu, il paraît difficile de traiter toutes les plantes indiquées sous une année de cours car celles-ci sont très nombreuses. Heureusement, ces plantes sont révisées les années suivantes, ce qui signifie qu'une plante peut être abordée de manière légère lors d'une année avant que les connaissances ne soient approfondies les années suivantes. En fonction des besoins, des possibilités et des enseignants, d'autres plantes qui ne sont pas mentionnées sous une année scolaire peuvent également être ajoutées au cursus scolaire sans que cela ne pose un problème.

Première année

La première année scolaire en botanique représente l'une des années les plus chargées dans l'apprentissage des jeunes Sorciers. La raison en est simple : même si la plupart des élèves sont capables de reconnaître une fleur d'une feuille ou d'une racine, les connaissances en botanique sont faibles, voire même inexistantes. La première année sert donc à introduire des notions de base dans la détermination des plantes, dans leurs formes, floraison, substrats et autres éléments indispensables pour la suite des cours. Il s'agit donc d'une année chargée, durant laquelle beaucoup de matière théorique sera traitée. Ces bases seront ensuite renforcées les années suivantes par le traitement de nouvelles plantes et des répétitions constatées des notions fondamentales.

La grande majorité des plantes étudiées en première année n'est pas dangereuse. Il s'agit de plantes communes, mais qui peuvent servir de base pour l'élaboration de potions ou de cataplasmes. Pour les plantes plus dangereuses, seule la théorie sera abordée. La pratique pour ces plantes sera faite plus tard avec une révision des éléments vus durant cette première année. Le but de la première année est de poser les bases du travail qui sera effectué les années suivantes dans cette matière. Le cours est donc un peu dense et prévoit l'introduction de très nombreuses plantes et notions qui ne seront étudiées en profondeur que durant les années qui suivent. Voici quelles sont les plantes et les sortilèges qui peuvent être étudiés en première année :

- ✱ **Bases de botanique**
- ✱ **Aconit** : *Théorie et pratique*
- ✱ **Armoise** : *Théorie et pratique*
- ✱ **Asphodèle** : *Théorie et pratique*
- ✱ **Buisson épineux** : *Théorie et pratique*
- ✱ **Bulbe sauteur** : *Théorie et pratique*
- ✱ **Champifleur** : *Théorie et pratique*
- ✱ **Dictame** : *Théorie et pratique*
- ✱ **Filet du diable** : *Uniquement théorique*

- ✱ **Mandragore (Racines)** : *Théorie / Pratique*
- ✱ **Moly** : *Théorie et pratique*
- ✱ **Orties** : *Théorie et pratique*
- ✱ **Tentacula vénéneuse** : *Uniquement théorique*
- ✱ **Sortilèges** :
 - ★ **Lumière/Nox** : *Théorie et pratique*
 - ★ **Sortilège de feu** : *Théorie et pratique*
 - ★ **Sortilège de découpe** : *Uniquement théorique*

Remarque sur les sortilèges de première année : Plusieurs sortilèges peuvent également être étudiés lors de la première année. Ces sortilèges concernent principalement des moyens de se défendre contre certaines plantes dangereuses. Pour les sortilèges de Lumière et celui de feu, la théorie et la pratique seront étudiées, ou une demande sera faite au professeur de Sortilèges. Pour le sortilège de découpe, seule la théorie sera étudiée car la pratique nécessite des connaissances plus poussées pour être correctement maîtrisée. Par la suite, ces sortilèges seront révisés quand leur utilisation sera nécessaire pour les cours.

Deuxième année

Maintenant que les bases de la botanique ont été abordées en première année, il est temps de renforcer ces connaissances par des répétitions régulières. La deuxième année est planifiée de manière à ce que les élèves puissent renforcer leurs acquis tout en introduisant quelques nouvelles plantes. Les sortilèges sont également revus quand ils s'avèreront utiles en cours. La deuxième année est également l'occasion d'aborder plus avant les plantes déjà étudiées comme la mandragore, ou de reprendre l'instruction sur les plantes pour lesquelles un manque de temps pendant la première année s'est fait ressentir. Voici quelles sont les plantes et les sortilèges qui peuvent être étudiés en deuxième année :

- ✱ **Bases de botanique**
- ✱ **Bases de classification**
- ✱ **Buisson épineux** : *Révisions*
- ✱ **Champifleur** : *Révisions*
- ✱ **Champignon vénéneux sauteur** : *Théorie et pratique*
- ✱ **Figuier d'Abyssinie** : *Théorie et pratique*

- ✱ **Mandragore (toute la plante)** : *Théorie / Pratique*
- ✱ **Sisymbre** : *Théorie et pratique*
- ✱ **Tentacula vénéneuse** : *Révision de la théorie*
- ✱ **Sortilèges** :
 - ★ **Sortilège de feu** : *Révisions*
 - ★ **Sortilège de découpe** : *Révision et pratique*

Troisième année

La troisième année voit le traitement des premières plantes considérées comme dangereuses pour les Sorciers avec les cours sur la végétation vampirique. Cette année est également axée sur les moyens magiques de faire pousser des plantes plus rapidement. Quelques sortilèges allant dans ce sens seront donc abordés au cours de cette année. La troisième année laisse de côté une bonne part des révisions vues en deuxième année car les plantes traitées les années précédentes sont désormais considérées comme acquises, tout comme les moyens de se défendre contre elles. Voici quelles sont les plantes et les sortilèges qui peuvent être étudiés en troisième année :

- ✱ **Bases de botanique** (révisions)
- ✱ **Bases de classification**
- ✱ **Champifleur** : *Révisions*
- ✱ **Empestine** : *Théorie et pratique*
- ✱ **Mandragore** : *Révisions*
- ✱ **Mimulus mimbletonia** : *Théorie et pratique*
- ✱ **Ortie** : *Révisions*
- ✱ **Plantes vampiriques** : *Théorie et pratique*

- ✱ **Valériane** : *Théorie et pratique*
- ✱ **Potions** (axée sur la pousse rapide des plantes)
 - ★ **Engrais magiques** : *Utilisations pratiques*
 - ★ **Fertilisants** : *Utilisations pratiques*
 - ★ **Régermination** : *Utilisations pratiques*
 - ★ **Rejutage** : *Utilisations pratiques*
- ✱ **Sortilèges** (axée sur la pousse rapide des plantes)
 - ★ **Herbivicus** : *Théorie et pratique*

Quatrième année

Les cours de quatrième année introduisent quelques plantes moins dangereuses que durant les années précédentes. Les élèves réviseront certaines plantes déjà étudiées et étendront les connaissances déjà acquises. Le sortilège Herbivicus est également approfondi pour permettre une utilisation plus étendue et sur un nombre de plante plus varié.

- * **Bases de botanique** (révisions)
- * **Bases de classification** (révisions)
- * **Bubobulb** : *Théorie et pratique*
- * **Bulbe sauteur** : *Révision*
- * **Figuier d'Abyssinie** : *Révision*
- * **Pus de Bubobulb** : *Récolte et utilisations*

- * **Plante à Pipaillon** : *Théorie et pratique*
- * **Volitiflore** : *Théorie et pratique*
- * **Wiggentree** : *Théorie et pratique*
- * **Sortilèges**
- ★ **Herbivicus** : *Révision*

Cinquième année

Les cours de cinquième année représentent une révision générale de toutes les plantes vues jusqu'ici en vue des B.U.S.E qui auront lieu en fin d'année. Quelques nouvelles plantes sont également introduites durant cette année et les bases de botanique et de détermination sont finalisées pour que toutes les connaissances nécessaires soient désormais acquises par les élèves qui termineraient leurs études après les B.U.S.E.

- * **Aconit** : *Théorie et pratique*
- * **Arbrisseau autofertilisant** : *Théorie et pratique*
- * **Bases de botanique** (révisions)
- * **Bases de classification** (révisions)
- * **Belladone** : *Théorie et pratique*
- * **Branchiflore** : *Théorie et pratique*
- * **Champifleur** : *Théorie et pratique*
- * **Chou mordeur de Chine** : *Théorie et pratique*

- * **Cricasse** : *Théorie et pratique*
- * **Dictame** : *Théorie et pratique*
- * **Géranium dentu** : *Théorie et pratique*
- * **Gingembre** : *Théorie et pratique*
- * **Mandragore** : *Théorie et pratique*
- * **Sortilèges**
- ★ **Herbivicus** : *Révision*

Sixième et septième années

A partir de la sixième année, les cours deviennent plus spécifiques. Bien que possédant une base commune pour les élèves, ceux-ci sont libres de choisir certaines des plantes qu'ils désirent étudier. Le but est également de préparer les A.S.P.I.C qui représenteront l'aboutissement de leur formation. La majeure partie des plantes étudiées durant ces deux années sont considérées comme très dangereuses, voire même potentiellement mortelles, et nécessitent donc de très grandes connaissances pour être manipulées. Il s'agit là de la raison pour laquelle seuls les élèves les plus doués continuent leurs études en botanique après la cinquième année. A côté des nouveautés, quelques plantes déjà abordées les années précédentes peuvent être révisées et les éléments avancés les concernant peuvent être abordés.

- * **Achillée sternutatoire** : *Théorie et Pratique*
- * **Bulbe sauteur** : *Révision*
- * **Gui** : *Théorie et Pratique*
- * **Moly** : *Révision*
- * **Plante à Pipaillon** : *Révision*
- * **Polygonum** : *Théorie et Pratique*
- * **Saule coigneur** : *Théorie et Pratique*
- * **Sisymbres** : *Révision*

- * **Snargalouf** : *Théorie et Pratique*
- * **Tentacula vénéneuse** : *Révision*
- * **Sortilèges**
- ★ **Alkalacidium Revelio** : *Théorie et Pratique*
- * **Autre matière selon demande des élèves**
- * **Botanique avancée**
- * **Classification avancée**

Examen

L'épreuve de BUSE en botanique doit comporter une partie théorique et une partie pratique.

Bases de botanique

Avant de débiter les cours à proprement parler, il est important de définir quel est le but de ce cours. Le cours de botanique pour jeunes Sorciers a pour but de préparer les Sorciers à identifier, soigner et cultiver une plante, magique ou non, en vue de pouvoir l'employer pour la magie. Il peut s'agir d'une utilisation lors de la fabrication de potions, de fumigation pour la divination, de soins aux créatures magiques, d'emploi pour la médicomagie, ou simplement pour un emploi en cuisine. Le but est aussi de pouvoir se protéger des plantes dangereuses en identifiant celle-ci et en recourant aux moyens adéquats – sortilèges, potions, etc. – pour s'en protéger. Finalement, pour les plus passionnés, ceux qui continueront leurs études en botanique durant les A.S.P.I.C, de découvrir de nouvelles plantes ou d'effectuer des croisements nouveaux.

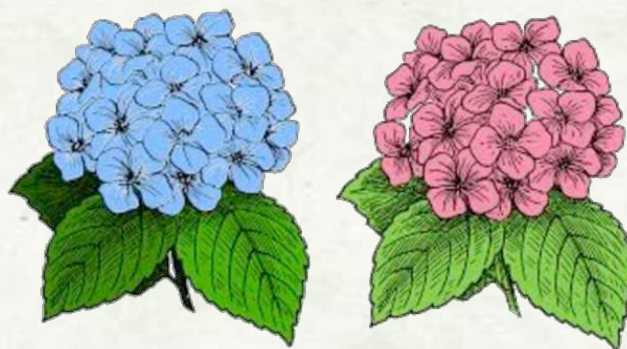
Les quelques chapitres qui suivront visent à permettre aux jeunes Sorciers et Sorcières de se familiariser avec les notions de base qui régissent le développement et le soin des plantes et champignons. On y traitera entre autres de l'ensoleillement, de la nature des sols, mais aussi de la meilleure manière de fertiliser un sol et de protéger une plante contre les maladies. Ces bases seront vues principalement en première année, même si elles seront révisées au fur et à mesure de la découverte de nouvelles plantes par nos jeunes herboristes. Voyez-y une sorte de fil rouge qui servira à la fois en théorie et en pratique de botanique.

Sols -entre acidité et alcalinité



La base pour qu'une plante puisse se développer correctement nécessite de la terre, ou du moins un substrat adéquat. Rappelons que certains champignons se développent sur du bois et n'ont donc, de fait, pas besoin de terre pour pouvoir croître. Mais parler de terre, c'est avant tout parler de tout et de rien. Le terme même de « terre » est quelque chose de générique et vous pourrez être surpris d'entendre que toutes les terres ne sont pas identiques et de même qualité. Plus important encore, un type de terre pourra parfaitement convenir à un type de plante et faire mourir une autre. En lieu et place de ce terme générique, les botanistes préfèrent parler de substrat, qui englobe également d'autres bases pour le développement de plantes et champignons, tels le bois ou encore la pierre. Maintenant que cette précision importante est faite, intéressons-nous de manière plus poussée au substrat d'une plante. Nous l'avons déjà dit, les substrats sont aussi nombreux qu'il existe de plantes différentes, et toutes ne peuvent se développer sous les mêmes conditions. Le substrat dépend de sa composition, qui varie en fonction du climat, de la région où il se forme, et de plusieurs autres facteurs extérieurs comme les apports en fertilisants et autres engrais. Vous êtes peut-être familiers des termes sol rocheux, sablonneux, qui indiquent une certaine teneur en pierre et la forme sous laquelle elle se trouve dans celui-ci, mais peut-être l'êtes-vous moins des termes acide et alcalins, alors que ceux-ci sont tout aussi importants.

Essayons donc de définir ces deux derniers termes pour commencer, sans entrer – comme le font les Moldus – dans des détails techniques complexes de ce qu'ils nomment chimie. Parler d'acidité et d'alcalinité, c'est en fait parler d'une échelle, comme celle de la température. Et une fois n'est pas coutume, nous avons choisi l'eau comme valeur de base. L'eau possède une valeur neutre qui sert de référence et qui correspond à un 7 sur cette fameuse échelle. Tout ce qui se trouve en dessous est acide et tout ce qui se trouve au-dessus est alcalin. Cette échelle est définie de 1 à 14 et est logarithmique ce qui signifie que passer d'une unité à l'autre rend le sol cent fois plus acide ou alcalin. On parle d'acidité à cause de la présence plus forte de ions positifs et d'alcalinité à cause de ions négatifs. A neutralité, la quantité des deux types de ions est identique. L'acidité ou l'alcalinité du sol influence grandement les plantes. Le meilleur exemple, celui que nous autres botanistes aimons à présenter, est celui de l'hortensia.



Comme on peut le voir ci-dessous, l'hortensia qui pousse dans un sol acide est de couleur bleue alors que celui du sol alcalin est de couleur rose, ce qui prouve à quel point cet élément est important pour le développement de la plante. Fort heureusement pour le botaniste, une fois les besoins des plantes connus, il est simple de corriger la nature du substrat en y ajoutant divers éléments. Un sol trop calcaire se verra rendu plus acide par des apports de compost, de tourbe, de terre de bruyère et un paillage d'écorce de pin, alors qu'un sol trop acide se verra traité par ce que nous nommons un chaulage, soit l'adjonction de chaux. Il existe certains sortilèges comme Alkalinacidum Revelio, permettant de tester le sol, et qui génère une flamme de couleur qui est ensuite comparée à l'échelle de base. Le Sorcier pourra ensuite corriger la nature du substrat si cela s'avère nécessaire.

On peut voir quelques exemples de ces flammèches de couleur produites par la baguette du Sorcier ci-dessous, avec la correspondance acide-base :



Arrosage — Ni trop, ni trop peu

Autre idée reçue commune dans la culture des plantes est que plus on arrose une plante et plus celle-ci se porte bien. Totalement faux et potentiellement mortel pour la plante, ce point fait de la gestion de l'arrosage, une notion importante à aborder dans les premières leçons de botanique. Nombre de jeunes herboristes en ont fait la douloureuse expérience, trop arroser une plante s'avère contreproductif et peu mener, dans certains cas, au pourrissement des racines, et donc à la mort de celle-ci. Un arrosage trop abondant peut provoquer différentes maladies, comme le développement de moisissures qui viendront s'attaquer aux racines de la plante et l'affaiblir. Basiquement, chaque plante possède un besoin en eau qui diffère des autres espèces. Connaître ces besoins et les contenir représente l'une des étapes indispensables à la culture de la plante. Des plantes dites succulentes (Aloès, cactus et autres plantes xérophiles) peuvent sans autre passer plusieurs semaines sans être arrosées alors que d'autres plantes nécessiteront un arrosage presque quotidien. L'arrosage est couplé au type de sol dans lequel la plante est cultivée, car celui-ci influencera l'absorption de l'eau ou son évacuation.



Ensoleillement — Entre ombre et lumière

La gestion de l'ensoleillement peut paraître un peu triviale pour un néophyte, mais s'avère être un point essentiel de toute formation en botanique. On pourrait penser à tort que toutes les plantes ont besoin de soleil pour pouvoir se développer. La réalité est tout autre et certaines plantes peuvent même mourir si elles se retrouvent au soleil. On citera, entre autres exemples connus, celui du Filet du Diable, qui ne peut vivre et prospérer quand dans une obscurité totale. D'autres plantes n'apprécient pas un ensoleillement direct mais ont tout de même besoin de lumière indirecte pour pouvoir survivre. Quand on désire cultiver une plante, il est donc vital de connaître les conditions optimales d'ensoleillement nécessaires à son bon développement afin que, tout d'abord, la plante survive et que, par la suite, elle donne le meilleur rendement possible. Traiter de l'ensoleillement ne signifie pas simplement savoir combien d'heures la plante a besoin de lumière mais quelles sont les meilleures heures de la journée pour laisser la plante au soleil ; savoir si celle-ci préfère l'intense luminosité du soleil de midi ou si la lumière mordorée du crépuscule lui convient mieux.

Températures

En parallèle à l'ensoleillement, il faudra que le botaniste surveille de près la température des serres pour que les plantes croissent dans un environnement adéquat. Il peut paraître étonnant de définir cela ainsi, mais une plante peut geler alors que les températures sont positives si celle-ci est habituée à de hautes températures. Elle présentera alors toutes les marques d'une attaque du gel, sans que les températures ne soient négatives. Les serres sont donc d'excellents moyens pour faire pousser des plantes en toute sécurité et dans des conditions idéales. Mais contrairement aux Moldus (eux encore, oui), les Sorciers n'ont pas besoin d'installations complexes et nécessitant de grandes réserves d'énergies pour fonctionner. Pour ce faire, nous autres Sorciers pouvons compter sur nos connaissances et nos sortilèges, comme celui de contrôle climatique « Météorobilis ». Maîtriser ce sort et le combiner à une potion d'énergie magique permet de rendre une serre autonome. Quelques runes sur celle-ci compléteront le tableau pour donner les instructions : chaleur, variations de température, précipitations, ventilation, etc. optimales pour la plante.

Conscience des plantes

Même si la majeure partie des plantes qui seront étudiées durant les différentes années scolaires ne sont pas considérées comme intelligentes, tous les botanistes vous le diront, les plantes sont vivantes et capables de comprendre leur environnement mieux que nous autres Sorciers. Elles s'adaptent, se défendent en cas d'agression, s'épanouissent dans de bonnes conditions et dépérissent dans de mauvaises, comme tous les êtres vivants. S'occuper de plantes est donc semblable à s'occuper de son familier et tout jeune Sorcier digne de ce nom sait que celui-ci demande une grande attention et des soins particuliers pour s'épanouir. Les plantes conscientes représentent également un défi particulier, car elles peuvent – d'une certaine manière – percevoir le monde qui les entoure et réagir avec lui en fonction des stimulus qu'elles subissent. Ces plantes sont particulièrement sensibles et sujettes à des réactions particulièrement violentes quand elles se sentent attaquées. D'un autre côté, elles sont également sensibles à la musique et peuvent se calmer quand une personne chante en leur présence. Malgré ces différents éléments, il est difficile d'affirmer avec certitude si une plante est consciente de son existence. En effet, nos connaissances magiques actuelles ne sont pas assez avancées pour assurer que cette forme de conscience s'étend au-delà de ces réactions de défenses ou si les plantes conscientes peuvent ressentir quoi que ce soit. Nous faisons ici le pari que c'est bien le cas et, jusqu'à preuve du contraire, nous autres botanistes choisissons de choyer ces plantes comme s'il s'agissait d'êtres vivants conscients.

Pour conclure ce chapitre, il est important de mentionner que même si une plante est consciente et donc, par définition, considérée comme magique, celle-ci n'est pas forcément utile pour un Sorcier. Une plante magique peut être totalement inutile quand il s'agit de fabriquer des potions ou des onguents alors que nombres de plantes non magiques sont particulièrement utiles dans la confection de potions. S'il est donc une chose à retenir c'est que magique n'est pas synonyme d'utile pour un Sorcier.

Le cycle de vie des plantes

Nous l'avons déjà dit, les plantes sont des êtres vivants, et à ce titre, elles possèdent un cycle de vie propre. De la graine qui germe au fruit, en passant par la jeune pousse et la plante adulte, une plante naît, grandit, fructifie et meurt, puis recommence ces étapes sous la forme d'un cycle. Ce cycle peut se reproduire quelques semaines, comme il peut durer plusieurs centaines d'années dans des conditions idéales.



En tant que botaniste, nous sommes amenés à interrompre ce cycle pour récolter les plantes afin de les utiliser pour nos potions et autres médicaments.

Plusieurs plantes dites « annuelles », possèdent un cycle de vie d'une année, comme c'est le cas de nombreux légumes. Celles-ci possèdent les plus courts cycles de vie. Mais vous serez également amenés à vous occuper d'arbustes et d'arbres qui, eux, possèdent un cycle de vie bien plus long, parfois même plus long que l'espérance de vie des Sorciers qui s'en occupent. Certaines plantes poussant à Poudlard et dans d'autres écoles de magie pour jeunes Sorciers et Sorcières ont ainsi vu des dizaines de jeunes botanistes en herbes s'occuper d'eux au cours de leur longue vie.

Le cycle de vie d'une plante est un point important à prendre en considération pour s'occuper correctement de celle-ci. Ce cycle détermine quand elle doit être repotée, quand les engrais sont le plus importants, et surtout de quelle nature ces engrais doivent être pour permettre un accroissement maximal et harmonieux de votre plante. Respecter le cycle de vie de la plante est donc primordial pour le botaniste et représentera l'un des chapitres indispensables et incontournables de toute étude théorique et pratique d'une plante.

Planter, germer et grandir, les premiers pas d'une plante soutenus par la magie



La première étape dans la culture d'une plante est la plantation des graines. Une fois le substrat et le pot corrects sélectionnés, les graines sont disposées à la bonne profondeur et arrosées pour permettre leur germination future. Il s'agit de la première étape d'une longue série qui – même si elle peut sembler quelque peu triviale – est vitale dans le bon développement futur de la plante. Planter la graine trop profondément lui demandera trop d'énergie pour germer et atteindre la surface. Inversement, la planter à la surface peut causer le séchage de la jeune pousse avant que les racines n'aient pu suffisamment se développer pour ancrer solidement la plante dans le pot. Ajoutons à cela le fait que certaines plantes demandent que leurs graines ne soient pas enterrées mais disposées sur la terre et on comprend aisément que les erreurs à commettre sont nombreuses.

L'étape suivante consiste à attendre. Simplement attendre et faire preuve de patience. Les jours vont se succéder sans que rien ne semble bouger, mais la nature est à l'œuvre et la graine est en train de germer, silencieusement, à l'abri des regards jusqu'à ce que la jeune pousse sorte de terre. C'est ce qu'on nomme la germination. La pousse nouvellement sortie de terre est fragile et demande énormément de soin. Ses racines ne sont pas encore très développées, si bien que la plante doit encore puiser dans les réserves de la graine pour continuer sa croissance. Les élèves devront alors faire preuve de retenue. Nombre de jeunes botanistes ont tendance à trop arroser et donner des engrais pour accélérer la croissance. Jeter des sortilèges de croissance peut également être tentant mais ceux-ci tueront inévitablement la jeune pousse. La seule chose à faire est donc d'arroser selon les besoins de celle-ci et attendre que les premières feuilles se développent.





Les premières feuilles arrivent enfin et, avec elles, les premières interventions magiques possibles pour nous autres Sorciers. En dosant correctement nos ingrédients, en vérifiant l'acidité du sol ou son alcalinité et en corrigeant au besoin, en arrosant correctement et en profitant de conditions d'ensoleillement propices, on peut alors procéder au lancement d'Herbivicus sans risque. La plante grandira alors très rapidement pour être récoltable en quelques jours au lieu de quelques mois. Attention cependant aux effets secondaires indésirables qui peuvent survenir lors de l'emploi de ce sortilège. Une plante qui serait malade verra sa maladie grandir à la même vitesse qu'elle et risquera de mourir rapidement, avant même que le Sorcier ne s'en rende compte. C'est là que l'intervention de l'enseignant est le plus important. Arrêter l'élève avant qu'il ne soit trop tard et l'orienter dans la bonne direction ; le conseiller et lui indiquer les corrections à effectuer au fur et à mesure de la croissance magique de la plante.

Rempotage, une opération délicate

Dans la vie d'une plante cultivée, il arrivera inmanquablement un moment où le pot employé pour la faire grandir deviendra trop petit. Bien entendu, les plantes extérieures ne sont pas concernées par le rempotage, car elles ne poussent pas dans un pot. Quand il plante atteint une certaine taille, ses racines finiront par occuper tout l'espace disponible du pot dans lequel se trouve la plante. Cette dernière cessera alors de pousser ou, pire, commencera à dépérir. Il convient alors de repoter la plante dans un nouveau pot plus grand. Il s'agit d'une opération délicate qui nécessite plusieurs interventions pour que la plante ne meure pas durant le processus :

1. *Tout d'abord, il conviendra de préparer la plante à son nouveau pot en lui modifiant son alimentation et en lui apportant quelques nutriments supplémentaires afin qu'elle soit au mieux de sa forme pour l'opération. Pour certaines plantes cependant, une diète est au contraire nécessaire avant le repotage. Bien connaître les besoins de la plante est une nouvelle fois nécessaire.*
2. *On choisira ensuite un nouveau pot, de taille plus grande (mais pas trop) et en recouvrira le fond celui-ci avec quelques pierres pour favoriser l'écoulement du surplus d'eau éventuel. On recouvre ces pierres de terre et nous voilà prêt à repoter.*
3. *On retirera délicatement la plante de son ancien pot en prenant garde à ne pas la blesser*
4. *La plus délicate des opérations consiste à « casser » la motte de terre compacte dans laquelle se trouvent les racines, sans blesser celles-ci. Cette opération favorisera la prise des racines dans la nouvelle terre.*
5. *Une fois fait, on déposera la plante dans son nouveau pot préalablement préparé puis on comblera le manque de terre en tassant légèrement celle-ci.*
6. *En fonction des besoins, on arrosera la plante et on surveillera celle-ci durant les jours qui viennent avec une attention toute particulière.*

Elaguer, tailler et récolter – L'art du sécateur et la baguette

Maintenant que nous maîtrisons toutes les étapes de la croissance d'une plante, il convient d'aborder le chapitre qui nous intéresse le plus, l'aboutissement de nos efforts : la récolte des parties de la plante qui nous intéressent. Plusieurs choix s'offrent à vous : vous pouvez recourir à votre sécateur (ou votre scie si la plante est trop grande), ou à votre baguette et au sortilège de découpe. Le but est de séparer certaines parties de la plante – les parties qui vous intéressent pour vos potions et autres préparations – sans tuer celle-ci. A quoi serviraient tous vos efforts si vous tuiez votre plante en ne coupant pas celle-ci correctement ? Durant ce chapitre, il conviendra d'aborder les différentes manières de récolter une partie de plante et de « soigner » ses blessures à l'aide de potions et onguents. Ce chapitre aborde également la nécessité de supprimer certaines parties de la plante devenues inutiles et drainant trop d'énergie. Comme pour les chapitres que vous aurez préalablement abordés avec vos élèves, il conviendra, une nouvelle fois, de bien connaître les besoins de la plante étudiée. Chaque plante réagit différemment à une récolte de l'une ou plusieurs de ses parties. Certaines nécessitent des soins une fois fait, alors que d'autre non. La récolte sera donc abordée lors de l'étude de la plante, comme une sorte de conclusion pour les élèves.

Bases de détermination

L'autre compétence importante pour tout botaniste qui se respecte est d'être capable de déterminer une plante. Il est effectivement impossible pour un botaniste de faire pousser correctement une plante s'il ne sait pas à laquelle il a affaire. Les risques de mal doser les engrais, arrosage et ensoleillement sont beaucoup trop importants, tout comme les risques que peut représenter une plante toxique. Il convient dès lors de former correctement les élèves pour leur inculquer les bases de la détermination des plantes. Celles-ci sont cependant plus complexes que les précédents chapitres et il conviendra d'apporter ces connaissances de manière intelligente et échelonnée pour ne pas risquer de surcharger les élèves. Les points suivants donneront les différents éléments de la plante servant à l'identifier de manière simple et efficace. On partira de la racine pour ensuite traiter des tiges, des feuilles et des fleurs. Toutes les notions qui seront traitées dans les chapitres ci-dessous nécessiteront des rappels réguliers pour permettre aux élèves de bien comprendre la classification proposée.

La racine

La ou les racine(s) de la plante se répartissent le long d'un axe. Celui-ci est le plus souvent souterrain, même si certaines racines peuvent se développer à la surface. Une racine croît habituellement vers le bas en fuyant la lumière. La fonction de la racine est de fixer la plante dans son substrat et d'absorber l'eau et les minéraux grâce à ses poils absorbants. La racine ne participe pas à la photosynthèse, raison pour laquelle elle ne possède pas cette coloration verte caractéristique des feuilles de la plante. La racine principale développe des racines de plus petite taille nommées racinelles. L'ensemble racinaire de la plante est formé de la racine et des racinelles. D'autres développent des racines sur la tige, comme c'est le cas du Lierre par exemple. La forme de la racine peut renseigner le botaniste sur la nature de la plante et sur la famille, au genre ou à l'espèce à laquelle elle appartient. On distingue les types de racines suivantes :



Fasciculée



Tuberculeuse



Pivotante



Radiculée

La tige

La tige représente une autre source d'information sur une plante qui nous permet de déterminer cette dernière. Elle est habituellement aérienne et porte presque toujours les feuilles. Sa croissance s'effectue en direction de la lumière. Les tiges se caractérisent par la présence des nœuds et des entre-nœuds. Elles possèdent une taille, une forme et un diamètre qui peut grandement varier dans le règne végétal. Certaines tiges peuvent également être souterraines.

- **Les tiges aériennes :** Elles sont formées d'un axe dressé possédant un bourgeon à son extrémité. Les feuilles s'insèrent au niveau des nœuds, eux-mêmes séparés par les entre-nœuds. Les tiges aériennes peuvent être simple ou ramifiées, les ramifications se développant au niveau des bourgeons axillaires se situant au niveau de la base des feuilles. Deux catégories de tiges aériennes peuvent être faites, la première concerne les tiges dites herbacées qui sont minces et flexibles. La seconde concerne les tiges ligneuses, plus robustes et moins flexibles que les premières. Bien que généralement pleines, les tiges peuvent également être creuses, comme chez les Poacées et les Apiacées par exemple. La forme de la tige peut également renseigner sur la famille, le genre ou l'espèce d'une plante. On trouve les formes de tiges suivantes :



Circulaire



Triangulaire



Quadrangulaire



Pentagonale



Cannelée



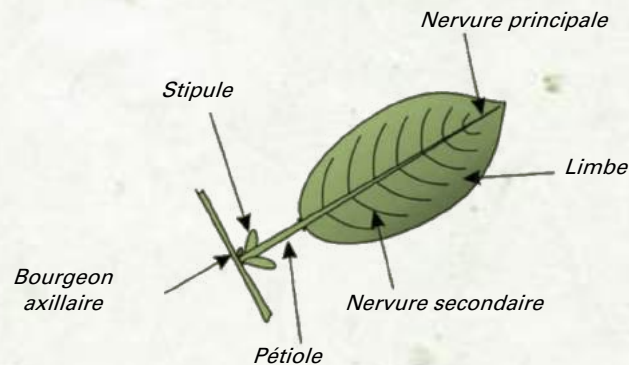
Ailée

Les feuilles

Les feuilles représentent certainement – avec les fleurs – l'un des moyens les plus efficaces pour déterminer une plante. En plus d'aider la plante à se nourrir en effectuant la photosynthèse, elles renseignent également le botaniste, grâce à leur forme et leur positionnement sur la tige, sur la nature de la plante et sur son espèce.

On distingue deux types de feuilles en fonction de leur durée de vie. Les feuilles annuelles – c'est-à-dire celle qui ne durent qu'un été – sont nommées **feuilles caduques**. Les feuilles qui vivent plusieurs années sont nommées **feuilles persistantes**.

De manière générale, la feuille est un organe aplati possédant deux faces. La face tournée vers le haut est nommée face supérieure et celle tournée vers le bas, face inférieure ou dorsale. Au niveau des différents éléments qui la composent, on se référera au schéma ci-dessous et aux diverses descriptions qui l'accompagnent :



- ✧ **Gaine** : Chez certaines espèces de plantes, le pétiole possède une sorte de gaine qui entoure plus ou moins complètement la tige. On parlera de feuille engainante dans ce cas. Cette caractéristique permet d'éliminer nombre de plantes, car seules quelques-unes d'entre elles, comme les Poacées, les Cypéracées, les Apiacées ou les Aracées, possèdent ce genre de caractéristique.
- ✧ **Stipule** : Les stipules sont une sorte de lames vertes, qui possède l'apparence de petites feuilles. On les trouve à la base du pétiole de la feuille, au niveau du nœud qui la rattache à la tige. Les stipules sont toujours par paires et de part et d'autre du pétiole. De nombreuses feuilles sont dépourvues de stipules, ce qui renseigne déjà sur le type de plante auquel on a affaire.
- ✧ **Limbe** : Le limbe est la partie de la feuille qui permet à la plante d'assimiler les nutriments en effectuant la photosynthèse. De ce fait, il est généralement coloré en vert par la chlorophylle qu'il contient. Le limbe varie grandement d'une plante à une autre et est très utile pour déterminer celle-ci. Certaines plantes possèdent un limbe réduit, d'autre n'en possèdent pas du tout. Les nervures du limbe renseignent le botaniste sur le type de plante. En fonction de leur nombre et de leur position, ce qu'on nomme la nervation, on pourra distinguer plusieurs types de feuilles :



Pennée



Réticulée



Parallèle



Palmée



Dichotomique

- ✧ **Pétiole** : Le pétiole est une sorte de cordon rigide qui relie le limbe à la tige lorsque la gaine est absente. En fonction de sa forme, on distinguera deux types de feuilles : les feuilles simples et composées.
 - ✧ **Feuilles simples** : Les feuilles simples possèdent un limbe non-ramifié. Plusieurs critères de forme peuvent ensuite permettre de déterminer le type de feuille simple devant laquelle on se trouve.
 - ✧ **Feuilles composées** : Les feuilles composées possèdent un pétiole se ramifiant. Chaque ramification donne naissance à un limbe particulier nommé foliole. Comme pour les feuilles simples, la forme de la feuille composée renseigne sur la nature de la plante.

Clé de détermination des feuilles simples : Pour déterminer les types de feuilles simples, on se référera à cette table. Celle-ci n'est pas à apprendre par cœur mais servira de référence pour les élèves afin de mieux se familiariser avec les formes présentes et les familles de plante qui y sont associées :



Entière



Ovale



Obovale



Elliptique



Lancéolée



Oblancéolée



Réniforme



Incisée



Lyrée



Roncinée



Sagittée



Hastée



Falciforme



Ensiforme



Subulée



Aciculaire



Oblongue



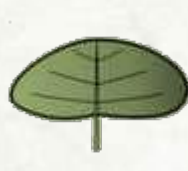
Linéaire



Rubanée



Acutilobée



Lunée



Lunulée



Cunéiforme



Pelletée



Deltoïde



Pennatilobée



Pennatifide



Pennatipartite



Pennatiséquée



Palmatilobée



Palmatifide



Palmatipartite



Palmatiséquée



Pédalilobée



Pédalifide



Pédalipartite

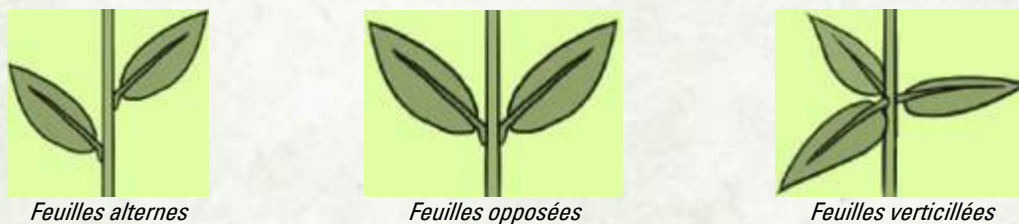


Pédaliséquée

Clé de détermination des feuilles composées : Pour déterminer les types de feuilles composées, on se référera à cette table :



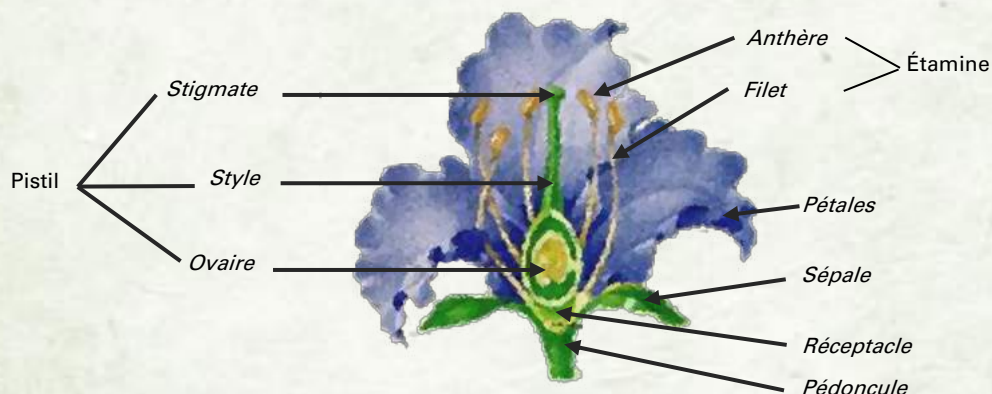
Position des feuilles sur la tige : Maintenant que vous êtes familiarisés avec les différents types de feuilles, il nous reste un dernier critère concernant celles-ci et permettant d'identifier une plante : la position de la feuille sur la tige. En fonction du nombre de feuilles insérées au niveau d'un nœud, on distinguera les feuilles isolées lorsqu'elles sont seules, opposées, alternes ou verticillées.



La fleur

La fleur représente la partie sexuée de la plante et participe à la reproduction de cette dernière. Une fois pollinisée, elle se transforme en fruit contenant les graines. Les fleurs peuvent être solitaires, mais elles sont le plus souvent regroupées en inflorescences. La majeure partie des fleurs sont portées par un réceptacle, qui correspond à l'extrémité élargie du pédoncule floral. Ce réceptacle porte généralement quatre cycles de pièces soit de l'extérieur vers l'intérieur :

- ✱ **Calice** = Ensemble des sépales
- ✱ **Corolle** = Ensemble des pétales
- ✱ **Androcée** = Ensemble des étamines (partie mâle de la fleur)
- ✱ **Pistil** = Stigmate, style et ovaire (partie femelle de la fleur)



En plus de ces éléments, les fleurs nectarifères peuvent également présenter des nectaires, parties produisant du nectar et qui sont situées en une zone variable de la fleur.

Symétrie florale : La symétrie d'une fleur peut renseigner sur sa famille. On distinguera les fleurs régulières ou actinomorphes, qui présentent un ou plusieurs axes de symétrie, comme c'est le cas des roses (famille des Rosacées). Les fleurs dites irrégulières se découpent en deux types : les zygomorphes, qui possèdent un seul et unique axe de symétrie comme les orchidées (famille des Orchidacées), ou asymétrique est donc dénuée de tout plan de symétrie comme la Valériane (famille des Valérianacées).

Quelques notions supplémentaires

Comme les élèves pourront rapidement le constater, une plante est toujours définie par deux noms en latin. C'est ce qu'on nomme la nomenclature binaire. Aussi étonnant que cela puisse paraître pour un Sorcier, cette nomenclature est identique chez les Sorciers et chez les Moldus. Ceci s'explique simplement : c'est le naturaliste Linné qui a défini cette nomenclature. Or Linné était l'un des fameux Sorciers travaillant avec des Moldus et qui posa nombres de principes de base de la botanique. Pas étonnant que la nomenclature qu'il a lui-même posée soit reprise aussi bien dans le monde des Moldus que dans le monde des Sorciers. Cette nomenclature se base sur les principes suivants : le premier nom correspond au genre de la plante et le second au nom d'espèce.

Cours avancés de botanique

Seule une petite partie de la matière enseignées dans les cours de sixième et septième année est considérée comme matière de base pour les élèves. Une grande partie de ce qui sera étudié par la suite est au choix de l'élève, en fonction de ses désirs. L'enseignant discutera avec l'élève pour trouver un ou plusieurs sujets qui l'intéresse et pour lesquels il désire approfondir ses connaissances. Il peut s'agir d'un certain type de plante, de techniques avancées d'entretien ou de recherches expérimentatrices. En règle générale, les élèves étudient un sujet particulier en profondeur et présentent le fruit de leur travail lors des A.S.P.I.C. Il peut s'agir de sujets d'étude très variés comme :

- ★ *Ajout de nouvelles propriétés à des plantes préexistantes*
- ★ *Amélioration ou création de nouveau sortilèges botaniques*
- ★ *Création de nouvelles plantes magiques (avec accord du Ministère de la Magie)*
- ★ *Croisement de deux plantes magiques*
- ★ *Modification de plantes étrangères pour créer des sous-espèces endémiques*
- ★ *Modification de régime alimentaire de certaines plantes*

Remarques aux enseignants sur l'enseignement avancé : Les exemples cités ci-dessus ne sont, bien entendu, pas exhaustifs. Il convient de bien définir avec l'élève dans quelle direction il désire se diriger pour ses études supérieures. Une bonne évaluation de ses capacités est nécessaire de la part de l'enseignant, car ces recherches sont dangereuses et peuvent mettre la vie de l'élève en danger. Si des lacunes dans l'enseignement d'autres matières liées comme les enchantements ou les potions sont détectées, un enseignement particulier sera proposé à l'élève afin de combler celles-ci.

Achillée sternutatoire



Plante : Plante vivace à tige verte pouvant atteindre une hauteur de 30 à 80 cm. Elle possède des feuilles indivisées, allant d'étroitement lancéolées à linéaires-lancéolées, raides et finement dentées en scie. Ses fleurs sont ligulées et généralement blanches ou jaunâtres. L'inflorescence est un corymbe de petits capitules blancs semblable à celle d'une petite camomille. L'Achillée sternutatoire est une plante qui ne demande que très peu d'eau une fois plantée et qui supporte facilement les longues périodes sèches.

Famille : Asteraceae

Autres noms : Herbe à éternuer, Achillée des marais, Achillée ptarmique, Passe-pierre

Statut : Non-consciente

Floraison : Juillet-Août

Habitat : Prés et chemins humides, fossés, rives, généralement sur sols acides.

Catégorie : Commun

Endémique : Eurasie, Amérique du Nord

Ingédients de potion : L'Achillée sternutatoire entre dans la composition des potions suivantes : *Philtre de confusion* ; *Philtre d'embrouille* ; *Potion à priser*

Poison et symptômes : L'Achillée sternutatoire est un poison pour les bœufs, les chevaux et les moutons

Autres utilisations : L'Achillée sternutatoire peut être employée comme répulsif pour les insectes ou dans la cuisine.

Aconit



Plante : L'Aconit est une plante vivace, aux fleurs violettes (pour l'Aconit napel) ou jaunes (pour l'Aconit Tue-Loup), mesurant entre 50 centimètres et un mètre cinquante de haut. Ses racines forment de gros tubercules en forme de navet. Ses feuilles sont vert sombre et se découpent en plusieurs segments étroits et pointus. Les fleurs de l'Aconit forment de longues grappes au bout de larges hampes florales. En forme de casque – ce qui leur a valu l'un de leurs nombreux noms – elles sont généralement violettes foncées, mais peuvent également être bleues. L'Aconit Tue-Loup possède des fleurs jaunes. Cette plante possède la caractéristique d'être à la fois mâle et femelle à des périodes différentes de son développement. L'Aconit Tue-Loup possède de grands besoins en eau et un ensoleillement faible. Elle préfère l'ombre ou la mi-ombre pour se développer.

Famille : Ranunculaceae

Autres noms : Napel / Tue-Loup / Capuchon du Moine / Casque de Jupiter

Statut : Non-consciente

Floraison : Juillet-octobre

Habitat : Emplacements humides comme les abords de torrents et de rivières, les bords des sentiers rudéraux, près des cabanes de bergers et des reposoirs à bestiaux. On trouve également l'Aconit proche des haies et des prairies de montagne, le plus souvent au-dessus de 1 800 mètres.

Catégorie : Rare

Endémique : Eurasie

Ingédients de potion : Cette plante entre dans la composition de nombreuses potions comme celle de de *Babillage*, la *Potion de l'œil Vif*, la *Potion Tue-Loup* et celle de *Wiggenweld*.

Poison et symptômes : L'Aconit est une plante extrêmement toxique, qui peut facilement entraîner la mort de celui qui la consomme. L'ingestion d'un morceau de la plante, que ce soit une feuille, un morceau de tige ou de racine, peut entraîner une défaillance du cœur et provoquer la mort. De toute la plante, ce sont ses racines qui possèdent le plus de poison. L'usage de gants est donc fortement recommandé pour manipuler cette plante. L'empoisonnement à l'Aconit provoque une sensation de brûlure dans la bouche et des démangeaisons sur tout le corps de la victime. L'apparition des symptômes est très rapide. La victime transpire abondamment et passe d'une impression de chaleur intense à une impression de froid dans tout le corps. Des vomissements et une nécrose des extrémités surviennent peu de temps avant la mort par arrêt cardiaque et respiratoire.

Ingédients de poisons : L'aconit entre dans la composition des poisons suivants : *l'Elixir malveillant*, le *Mélange de bile de tatou*, le *poison pernicieux*

Médecine : L'Aconit, en très faible dose et correctement traité, peut également être employée en médecine pour diminuer la fièvre et lutter contre les refroidissements.

Histoire de la Magie : Cette plante est connue depuis l'Antiquité, que ce soit par les Sorciers ou les Moldus, qui l'employaient pour empoisonner les sources d'eau potable. Lors des guerres, les pointes des flèches et des lances étaient enduites d'Aconit pour en faire des armes mortelles. On pensait que cette plante poussait là où la bave de Cerbère, le chien à trois têtes gardien des Enfers, touchait le sol. L'Empereur Moldu Claude fut tué en 54 ap. J.C. par un empoisonnement à l'Aconit.

Arbrisseau auto-fertilisant



Plante : L'arbrisseau auto-fertilisant est une plante magique consciente qui se nourrit de viande pour produire – comme son nom l'indique – son propre engrais. Il s'agit d'une plante dangereuse qui pousse dans des endroits sombres et humides, et qui peut attaquer quiconque passe à portée. Cette plante nécessite un arrosage très important et régulier, et de grandes quantités de viande pour se nourrir. Outre ces deux éléments, l'arbrisseau auto-fertilisant n'a besoin que de très peu d'entretien. Il est assez difficile de trouver ce genre de plante dans la nature, car elles vivent cachées dans des endroits reculés et difficiles d'accès.

Famille : Inconnue

Autres noms : -

Statut : Consciente

Floraison : Inconnue

Habitat : Lieux sombres et humides comme des caves et d'anciennes ruines.

Catégorie : Rare

Endémique : Inconnu

Culture et manipulation : Il convient de se protéger quand on manipule cette plante, car celle-ci se nourrit également de chair humaine si elle en a la possibilité. Nombre de botanistes y ont laissé quelques doigts par méconnaissance de la dangerosité de cette plante. Le port de gants en cuir de dragon est donc vivement recommandé. Il est aussi important de bien espacer ces plantes et de dégager les alentours, car elle tentera de se nourrir de tout ce qui passe à sa portée. Quand deux de ses plantes sont mises côte à côte, elles s'entredévoreront jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une de vivante.

Capacités propres :

- ✧ **PERception :** 12
- ✧ **Dégâts occasionnés :** 1d4-1
- ✧ **Portée des attaques :** 9 mètres
- ✧ **Point de vie :** 2d4+2

Armoise



Plante : L'armoise est une herbe vivace connue pour son extrême amertume. Formant des arbrisseaux vivaces qui peuvent mesurer jusqu'à un mètre de haut, toute la plante est recouverte de poils blancs argentés soyeux. Les tiges de la plante sont droites, formant des rameaux aux nombreuses feuilles et possèdent une couleur vert-argenté. La plante possède de nombreuses glandes oléifère (produisant de l'huile). Les feuilles de l'Armoise sont présentes sur la tige de manière alternée et possèdent une couleur gris verdâtre sur le dessus et presque blanche et soyeuse sur le dessous. Les feuilles varient en forme et en taille en fonction de leur position sur la plante (base, milieux haut). Les racines de la plante se présentent sous la forme d'un rhizome dur de couleur blanche. Les fleurs de la plante sont jaunes, en forme de tube et réunies en capitules globuleux et penchés. Une fois plantée, l'Armoise ne nécessite que peu d'entretien. Elle n'a pas besoin d'un arrosage trop régulier ou abondant. L'Armoise apprécie les milieux ensoleillés ou partiellement ensoleillés

Famille : Asteraceae

Statut : Non-consciente

Autres noms : Absin / Absinthe / Aloïne / Aluine / Aluyne / Alvine / Armoise / Armoise amère / Grande absinthe / Herbe aux vers / Gerbe sainte / Menu alvine / Vorenifle

Floraison : Juillet-Septembre

Habitat : L'armoise pousse dans des milieux xérophiles, soit des zones à très faible teneur en eau, et apprécie les climats tempérés. En règle générale, elle pousse sur les terrains incultes et arides, sur les pentes rocheuses, au bord des chemins et des champs.

Catégorie : Rare

Endémique : Eurasie / Afrique du Nord

Ingrédients de potion : Cette plante, sous la forme d'infusion, entre dans la composition de nombreuses potions comme celle de l'*Élixir d'Euphorie*, le *Philtre de Mort Vivante*. On peut également employer cette plante dans la concoction de *potions de soins*.

Poison et répulsif : Quand elle est employée sous forme d'huile et à hautes doses, l'Armoise peut être un poison. Quand elle est brûlée, l'Armoise possède également la caractéristique de faire fuir les insectes, principalement les moustiques et les limaces.

Ingrédients de poisons : L'armoise entre dans la composition des poisons suivants : le *Mélange de bile de tatou*

Culture et manipulation : L'armoise, du fait de ses sécrétions racinaires, exerce un effet inhibiteur sur la croissance des plantes qui l'entourent. Il est donc fortement conseillé de ne la planter que sur les bords des planches de culture ou de laisser cette plante seule pour éviter qu'elle ne fasse mourir les plantes alentours.

Médecine : Cette plante est employée pour favoriser la fécondité et aider les femmes à accoucher. On peut également l'employer pour lutter contre la grippe et les refroidissements en tisane.

Histoire de la Magie : Il s'agit de l'une des plus anciennes plantes employées pour la création de potions. L'armoise était considérée comme la plante d'Artémis, déesse grecque responsable des morts violentes.

Divination : l'armoise possède la caractéristique de favoriser les rêves et peut être employée en divination pour obtenir des rêves éveillés et favoriser la méditation et l'apaisement de l'esprit. Généralement, l'armoise entre dans la composition des bouquets d'herbes servant à la fumigation précédant les cours de divination.

Asphodèle



Plante : L'asphodèle est une fleur vivace très haute, poussant sur des massifs de rocailloux. Les feuilles de l'asphodèle se présentent sous la forme d'une rosette de feuilles. Celles-ci sont étroites et linéaires et possèdent une extrémité pointue. De cette rosette, une tige nue part à la verticale pour atteindre entre 50cm et 120cm de haut. Elle se termine par une hampe florale. Les fleurs de l'asphodèle sont regroupées en grappes. Elles fleurissent du bas vers le haut, ce qui signifie qu'on est susceptible de trouver des fruits en même temps que des fleurs sur une même asphodèle. Les fleurs de l'asphodèle sont généralement blanches et chaque tépale porte une strie centrale blanche ou brune. Les fruits se présentent sous la forme de capsules rondes vertes ou brun-orange, qui font penser à des petites cerises. L'asphodèle préfère les endroits ombragés et/ou avec un ensoleillement indirect et ne nécessite pas d'arrosage abondant.

Tubercules : Peuvent être cuisinés en les cuisant dans la cendre, mais de préférence quand ils sont jeunes.

Feuilles : Les grandes feuilles sont utilisées pour emballer et préserver la nourriture

Pousses : Les pousses de l'asphodèle blanc peuvent être consommées, une fois cuites à l'eau

Fruits : Crus ou cuits, les fruits de l'asphodèle sont comestibles ; leur goût est proche de celui du petit pois mais en plus sucré

Graines : Les graines d'asphodèle ont eu un usage condimentaire très proche de celui des graines de pavot ou de coquelicot.

Famille : Lilaceae

Statut : Non-consciente

Autres noms : Bâton blanc ; Bâton royal ; Poireau de Chien ; Poireau du Diable

Floraison : Mai-Septembre

Habitat : La grande majorité des asphodèles préfèrent les sols calcaires. On la trouve dans les prairies, les pelouses et les landes jusqu'à 2 000 m d'altitude

Catégorie : Commune

Endémique : Europe méridionale

Ingrédients de potion : Cette plante entre dans la composition de nombreuses potions, comme celle de *Goutte de Mort Vivante* (sous la forme de poudre de racine d'asphodèle) et celle de *Wiggenweld*

Médecine : On prête à l'asphodèle certaines vertus médicinales, comme le fait de guérir les morsures, mais aussi de servir d'antidote à divers poisons d'origine végétale.

Histoire de la Magie : Selon les Grecs, cette plante est liée à la mort et à l'autre-monde. Durant l'Antiquité, l'asphodèle était connu sous le nom de poireau du diable. Ce nom lui venait du fait qu'elle était utilisée pour fleurir la tombe des morts, d'où la légende du Champ d'Asphodèle, un lieu se trouvant dans les Enfers. Cette plante possède la réputation d'être une nourriture de prédilection pour les morts et pousse souvent proche des tombes de ceux-ci.

Divination : L'asphodèle possède de nombreuses capacités divinatoires. On lui prête des capacités prophétiques et oraculaires. L'asphodèle permet également de révéler des secrets et de découvrir l'emplacement de trésors

Belladone



Plante : La Belladone est une plante herbacée toxique qui produit de petites baies noires. Il s'agit d'une plante vivace qui forme un rhizome. Les tiges de la belladone sont légèrement velues, de couleur rougeâtre. La plante peut atteindre jusqu'à 1,5 à 2 mètres de haut. Ses feuilles sont entières, ovales, pointues et pétiolées, elles dégagent une odeur un peu fétide. Les fleurs de la Belladone sont hermaphrodites, en forme de cloche ou en de doigt de gant. Elles sont solitaires, pendantes, brunes à l'aisselle des feuilles, violacées ou parfois jaunes chez les variétés cultivées. Les fruits sont des baies noires, luisantes, de la taille d'une petite cerise, qui lui vaut nombre de ses autres noms. De couleur noir violet à maturité, luisante, le fruit est riche en substance toxique. La belladone apprécie le soleil, aussi la trouvera-t-on dans des milieux à ensoleillement direct. Au niveau de ses besoins en eau, la belladone peut se passer d'arrosage durant de longues période et ne nécessitera donc qu'un entretien minimal pour se développer.

Famille : Solanaceae

Autres noms : Atropa belladonna, Belle cerise, Bouton noir, Cerise du Diable, Cerise empoisonnée, Guigne de côte, Herbe empoisonnée

Statut : Non-consciente

Floraison : Août-Octobre

Habitat : Sols riches en calcium ni trop acide, ni trop basique. On la trouve principalement dans les clairières de bois humides

Catégorie : Rare

Endémique : Europe

Poison et symptômes : La belladone, si elle est consommée, provoque de violentes douleurs et vomissements, ainsi qu'une forte dilatation des pupilles. A plus haute dose, la plante provoque des hallucinations et des vertiges qui peuvent mener jusqu'au coma et à la mort.

Culture et manipulation : Du fait que la peau humaine sécrète naturellement de la graisse pour se protéger, manipuler la plante sans gants présente un risque de voir les effets hallucinogènes de celle-ci se manifester lors de sa culture. Pour cette raison, il est fortement conseillé de porter des gants pour la manipuler.

Histoire de la Magie : Dans l'Antiquité, la belladone était considérée comme une plante capable de provoquer hallucinations et trances, et était associée à la magie noire. L'un des noms de la belladone lui vient de d'Atropos, l'une des trois moires, celle qui coupe le fil de la vie.

Divination : La belladone, en très petite dose, peut être utilisée pour favoriser les trances divinatoires. Nombre de Sorciers hésitent cependant à l'employer car le risque d'un surdosage engendrant des hallucinations violentes est très important. Employée en onguent, mélangée dans de la graisse et appliqué sur la peau, elle donnerait alors la faculté de voler même si ses effets font ressentir une lourdeur à celui ou celle qui l'emploie, lui donnant l'impression de plonger dans le sol plutôt que de s'élever dans les airs.

Branchiflore



Plante : La Branchiflore est une plante magique qui, si elle est consommée, permet de respirer sous l'eau. Elle agit sur l'anatomie du consommateur en le dotant de palmures aux mains et aux pieds, et de branchies sur les côtés du cou. Celui-ci n'est également plus obligé de cligner des yeux et s'adapte à la température de l'eau. Cet effet n'est cependant que temporaire et la durée des effets varie d'une personne à une autre. Lorsque les effets de la plante se manifestent chez le consommateur, celui-ci ressent douleurs et démangeaisons là où son corps se modifie, ce qui est très désagréable. La Branchiflore est originaire du bassin méditerranéen. Elle a l'apparence d'un enchevêtrement de queues de rat grises et gluantes

Famille : Inconnue

Autres noms : -

Statut : Non-consciente

Habitat : Eaux salées du bassin méditerranéen

Catégorie : Rare

Endémique : Méditerranée

Effets : Quand elle est consommée, la Branchiflore octroie une capacité à respirer sous l'eau et développe la peau des mains et des pieds, qui deviennent alors palmés. Cette dernière caractéristique octroie un bonus de 25% à tous les jets d'athlétisme visant à se déplacer dans l'eau. La durée de ces effets est d'une heure environ, mais varie d'un Sorcier à l'autre.

Cuisine : La Branchiflore peut être employée en cuisine pour la fabrication de soda de Branchiflore.

Histoire de la Magie : Les propriétés de la Branchiflore ont été découvertes par Elladora Ketteridge et Beaumont Marjoribanks

Bubobulb



Plante : Le Bubobulb est une plante magique ressemblant à une grosse limace noire et épaisse, avec de grandes feuilles vertes dentelées et lancéolées. La surface d'un Bubobulb est couverte de protubérances brillantes qui, lorsqu'elles sont pressées, donnent un pus épais, vert jaunâtre, qui dégagent une odeur semblable à celle de l'essence. Ces protubérances se tortillent en tous sens, comme animées d'une volonté propre. Il ne s'agit cependant que d'un réflexe de la plante, qui est considérée comme non-consciente.

Famille : Inconnue

Statut : Non-consciente

Floraison : Inconnue

Habitat : Forêts

Catégorie : Rare

Endémique : Ecosse

Ingédients de potion : Cette plante entre dans la composition de nombreuses potions comme la *Potion de Soins*

Pus de Bubobulb : Quand il n'est pas dilué, le pus de Bubobulb peut avoir des effets dévastateurs au contact de la peau, provoquant de violentes éruptions cutanées, d'acné ou brûlant la peau. Quand la peau non-protégée d'une personne entre en contact avec du pus non dilué, elle subit de violentes douleurs et perd immédiatement 1d4-2 points de vie. Si le pus touche le visage de la victime, elle perd également 1 point dans sa caractéristique CHARISME jusqu'à ce qu'elle soit correctement soignée. Mal soignée, une blessure de pus de Bubobulb peut laisser des cicatrices permanentes.

Culture et manipulation : Il est vivement conseillé de se munir de gants de protection de peau de dragon pour manipuler la plante. Le pus se récolte en pressant les protubérances des plantes pour en extraire le liquide visqueux qu'elles contiennent. Celui-ci est ensuite placé dans des fioles en verre pour éviter tout contact avec la peau. Les gants employés pour récolter le pus de Bubobulb doivent être lavés après chaque leçon et doivent souvent être remplacés quand ils deviennent imbibés de cette substance.

Histoire de la Magie : Le Pus de Bubobulb est un excellent remède contre les formes les plus persistantes d'acné. Ces propriétés curatives furent découvertes par Sacharissa Tugwood, également connue pour avoir inventé la potion de beauté. Il est depuis lors cultivé en permanence dans les serres de nombreuses écoles de magie comme Poudlard.

Buisson épineux



Plante : Le Buisson épineux est une plante semi-vivace magique qui possède la capacité de lancer ses épines aux alentours pour se défendre d'éventuels agresseurs. Celle-ci se défend quand elle est attaquée ou quand on tente de la manipuler, ce qui signifie que la plante possède une certaine perception de son environnement proche. La plante se présente sous la forme d'un grand buisson aux feuilles vertes, aux racines brun foncé et étant couverte de grandes épines jaune vif qui peuvent se détacher de la plante quand elle le désire.

Famille : Inconnue

Statut : Consciente

Floraison : Mars-Avril

Habitat : Comme la majeure partie des Buissons à épines, celui-ci préfère les zones sèches et caillouteuses

Catégorie : Rare

Endémique : Europe

Capacités propres :

✧ **PERception :** 14

✧ **Distance :** 35%

✧ **Dégâts occasionnés :** 1d4-2

✧ **Portée des attaques :** 9 mètres

✧ **Point de vie :** 2d4

Faiblesses :

✧ **Feu :** Le Buisson épineux ne supporte pas le feu. Tout sortilège ou potion employant le feu lui causera des dégâts doublés par rapport à ceux indiqués dans la description.

Bulbe sauteur



Plante : Le Bulbe sauteur est une plante magique entrant dans la composition de certaines potions. S'il n'est pas fermement tenu, le Bulbe sauteur peut échapper aux mains du Sorcier pour se mettre à sauter dans tous les sens de manière désordonnée. La partie principale de la plante se présente sous la forme d'un bulbe de couleur violet pourpre gigantesque possédant un bouquet de feuilles poussant à son extrémité. Bien que les petits bulbes soient suffisamment petits pour être manipulés à mains nues, les bulbes adultes atteignent une taille telle qu'il devient difficile pour un Sorcier seul de s'en sortir sans avoir recours à la magie. Les Bulbes sauteurs, arrivés à maturité, peuvent atteindre la taille d'une porte et donc causer de sérieuses blessures s'ils écrasent un jeune Sorcier. Généralement calmes, ces plantes se mettent à rebondir dans tous les sens dès qu'elles se sentent menacées. Malheureusement pour les jeunes herboristes en herbe, le fait de les transporter est considéré comme une menace par ses plantes.

Famille : Inconnue

Statut : Consciente

Autres noms : -

Floraison : -

Habitat : Inconnu

Catégorie : Rare

Endémique : Europe

Ingédients de potion : Cette plante entre dans la composition de nombreuses potions, comme celle de *Doigts agiles* et la *Décoction hoqueteuse*,

Capacités propres :

✧ **FORce :** 2d4+4 Moyenne : 9

✧ **TAILle :** 2d4+5 Moyenne : 10 --> Points de vie : (TAILle)/2

✧ **PERception :** 10

✧ **Sauter :** 45%

✧ **Écrasement (Bulbes adultes) :** Sur un jet de saut réussi, peut causer des dégâts à une cible à proximité. Dégâts occasionnés : 1d4-2

Faiblesses :

✧ **Épuisement :** Le Bulbe sauteur est sensible aux sortilèges de repousse. Les Sorciers désirant manipuler cette plante s'en servent pour l'épuiser avant de la manipuler.

✧ **Feu :** Employer un sortilège de feu peut faire flétrir le bulbe le temps d'un repotage. Une fois fait, une potion de germination ou de rejutage permet de lui faire recouvrer son état normal.

Champifleur



Plante : Le Champifleur est un champignon magique possédant la particularité de produire de grosses gousses contenant de graines roses ressemblant à des haricots brillants. Ces haricots possèdent la propriété de fleurir instantanément quand ils entrent en contact avec n'importe quel objet solide. Cette plante émet des spores toxiques quand on les manipule trop brutalement ou quand on les laisse tomber au sol. Ces spores peuvent causer de violents étourdissements empêchant la cible d'agir correctement durant plusieurs minutes, le temps que le nuage de spores retombe au sol. Les Trolls semblent ne pas apprécier cette plante et peuvent être combattus grâce à elle. Les fleurs du Champifleur sont de couleur rose, violette ou pourpre. Ses feuilles sont vert foncé et possède de grandes nervures prononcées et alternées. Comme la majeure partie des champignons, le Champifleur apprécie les endroits humides et a besoin de beaucoup d'eau pour se développer correctement.

Spores : Les spores d'un Champifleur peuvent causer des étourdissements à ceux qui les respirent. Les Trolls semblent être allergiques aux Champifleurs, éternuant chaque fois qu'ils fleurissent.

Famille : Inconnue

Statut : Non-consciente

Floraison : Annuelle

Catégorie : Rare

Capacités propres :

- ✧ **Germination spontanée :** Les graines de Champifleur peuvent germer instantanément pour donner naissance à une plante adulte dès qu'elles touchent un objet solide.
- ✧ **Spores étourdisantes :** Quand les spores de cette plante sont respirées, elles occasionnent des étourdissements durant 2d2+2 minutes. Ces étourdissements donnent un malus de 25% aux actions du personnage ayant respiré ces spores. Ces spores possèdent une VIRulence de 10. Chez les Trolls, l'étourdissement se change en éternuements incontrôlables. Pour de telles créatures, la VIRulence est de 18. Le rayon d'action de ces spores est assez vaste puisqu'il peut couvrir un cercle de 9 mètres de rayon.

Champignon vénéneux sauteur



Plante : Le Champignon vénéneux sauteur est un champignon magique intelligent qui, comme son nom l'indique, possède la capacité de sauter pour se déplacer. Le Champignon vénéneux sauteur possède un pied de couleur blanc crème, parfois marqué en son centre d'un renflement qui le fait ressembler à deux jambes. Ce dernier est capable de se contracter pour permettre au champignon d'effectuer des sauts pouvant atteindre près de deux mètres de hauteur. Le chapeau de la plante est de couleur rouge, couvert de points blancs, ce qui peut le faire confondre avec une amanite tue-mouches. Comme la majeure partie des champignons, le Champignon vénéneux sauteur apprécie les endroits humides et a besoin de beaucoup d'eau pour se développer correctement.

Famille : *Inconnue*

Statut : Consciente

Autres noms : -

Floraison : *Inconnue*

Habitat : Forêts

Catégorie : Rare

Endémique : *Inconnue*

Ingédients de potion : Le Champignon vénéneux sauteur entre dans la composition des potions suivantes : *Décoction hoqueteuse* / *Élixir cérébral de Baruffio* / *Infusion infecte*

Poison et symptômes : Bien que vénéneux, les détails sur les effets produits par sa consommation ne sont pas connus

✧ **FORce :** 1d4+1 / Moyenne : 4-5

✧ **INTelligence :** 1d4-1 / Moyenne : 2

✧ **PERception :** 2d4+2 / Moyenne : 7

✧ **Athlétisme (Saut) :** 40% Permet d'effectuer des sauts pouvant atteindre 2 mètres en hauteur et 3 mètres en longueur.

Chou mordeur de Chine



Plante : Le Chou mordeur de Chine est une variété particulière de chou chinois qui se caractérise par sa faculté à se déplacer et à se nourrir d'autres légumes, comme les carottes par exemple. De couleur verte, atteignant une taille d'une trentaine de centimètre pour un poids de 0,5 Kg, il peut se déplacer et est parfaitement conscient de l'univers qui l'entoure.

Famille : Brassicaceae

Statut : Consciente

Floraison : Septembre-Octobre

Habitat : Cultures

Catégorie : Rare

Endémique : Eurasie

Ingrédients de potions : Le Chou mordeur de Chine entre dans la composition des poisons suivants : *Poussas*

Culture : Le Chou mordeur de Chine a besoin de beaucoup de soleil pour pouvoir se développer, ainsi qu'un sol riche et légèrement acide. Il ne supporte cependant pas les températures trop élevées, si bien qu'il faut le cultiver de préférence en automne.

Cuisine : Le Chou mordeur de Chine est également cultivé pour être consommé

Cricasse



Plante : La Cricasse est une plante magique semi-consciente qui possède la capacité de se tortiller et de se mouvoir. De couleur violette veinée de vert, les fleurs peuvent émettre des couinements quand elles n'apprécient pas un traitement ou qu'elles manquent de quelque chose. La Cricasse est l'une des rares plantes à pouvoir ressentir le plaisir et la douleur, aussi faut-il accorder une attention toute particulière quand on s'occupe d'elle. Manipuler cette plante est difficile et il convient d'éviter les gestes brusques pour ne pas faire sursauter celle-ci. Plusieurs fleurs peuvent apparaître sur une même Cricasse et émettre chacune des couinements distincts, ce qui rend difficile les diagnostics sur les manques et les besoins de celle-ci. Les feuilles de la plante sont opposées et de couleur vert sombre.

Famille : Inconnue

Autres noms : -

Statut : Semi-Consciente

Floraison : Inconnue

Habitat : Inconnue

Catégorie : Rare

Endémique : Inconnue

Dictame



Plante : Le Dictame est une plante magique possédant une grande puissance de soin. On l'emploie pour soulager les plaies, mais aussi pour aider à la cicatrisation. Pour toutes ces raisons, nombreux sont les hôpitaux magiques qui en possèdent dans leurs réserves. La plante adulte varie en taille de 60 à 120 cm. Elle dégage une forte odeur citronnée facilement reconnaissable. La plante est couverte de poils de couleur noire et ses feuilles sont imparipennées, vertes foncées, coriaces et lancéolées dentelées. Les fleurs poussent en grappes au bout de la plante, orientée vers le ciel. De couleur roses, veinés de pourpre, les pétales du dictame sont également lancéolés. Durant l'été, cette plante se couvre d'une substance inflammable, gluante et très parfumée.

Famille : Rutaceae

Statut : Non-consciente

Autres noms : Buisson ardent, Fraxinelle, Dictame blanc

Floraison : Mai-Juin

Habitat : Chênaies, pinèdes, coteaux pierreux, le dictame est une plante thermophile (qui apprécie la chaleur)

Catégorie : Rare

Endémique : Eurasie

Ingrédients de potion : Le dictame entre dans la composition de la potion *Babillage* et de *Wiggenweld*. L'essence de dictame est également utilisée.

Médecine :

- ✱ **Cicatrisation :** Le Dictame se mange cru pour aider à la cicatrisation des plaies peu profondes.
- ✱ **Effacer les cicatrices :** Il permet, entre autres, d'éviter les cicatrices laissées par un sortilège *Sectumsempra*
- ✱ **Soigner la désarticulation :** Le Dictame est aussi connu pour soigner la désarticulation lors d'erreurs de *Transplanage*.
- ✱ **Morsures de Loup-Garou :** Quand il est employé avec de l'argent, le dictame peut soigner les morsures de Loup-Garou en refermant les plaies. Il s'agit, encore à l'heure actuelle, du seul remède connu pour qu'une personne mordue puisse survivre à ses blessures.
- ✱ **Morsures de Doxy :** Le Dictame est connu pour soigner les effets des morsures de Doxy
- ✱ **Anti-stress :** L'infusion de feuilles de Dictame peut être utilisée pour combattre l'anxiété et la nervosité

Histoire de la Magie : Certains créateurs de baguettes emploient le dictame comme cœur, même si celui-ci ne produit pas une très grande puissance. Du fait de sa tendance à s'enflammer en cas de grandes chaleur ou lorsqu'une flamme passe à proximité, cette plante fut surnommée : buisson ardent.

Divination : Le Dictame est utilisé depuis l'Antiquité comme un encens divinatoire. Combiné à d'autres plantes ou employé pur, il permet de faciliter la visualisation des esprits

Figuier d'Abyssinie



Plante : Le figuier d'Abyssinie est petit arbre magique doté de forts pouvoirs magiques. A l'âge adulte, il peut atteindre les 3-4 mètres de haut. Il s'agit d'une plante à feuilles caduques (qui chutent en hiver) et ses fleurs poussent dès le printemps. Ses fleurs sont quelque peu particulières car elles poussent à l'intérieur des fruits, appelés figes. Que ce soient les fleurs ou les fruits, tous deux possèdent une couleur pourpre. Le figuier d'Abyssinie est une plante qui s'accommode très bien de tout type de sol, même les plus inhospitaliers, grâce à ses racines particulièrement agressives. Les feuilles du figuier possèdent également des propriétés magiques et peuvent être employées en médecine grâce à leurs diverses propriétés médicinales. Comme les autres figuiers, le figuier d'Abyssinie est une plante pouvant vivre jusqu'à plus de 300 ans.

Famille : Moraceae

Statut : Non-consciente

Autres noms : -

Floraison : Variable en fonction des espèces / d'une à trois floraisons annuelles

Habitat : Tout type de sol

Catégorie : Rare

Endémique : Abyssinie

Ingrédients de potion : Le jus des figes d'Abyssinie est employé dans de nombreuses potions : *Élixir d'Euphorie / Ratatinage*

Poison : Le jus des figes d'Abyssinie est employé dans le poison suivant : *Poison de vieillissement*

Médecine : Les feuilles de figuier d'Abyssinie possèdent des propriétés médicinales.

Filet du Diable



Plante : Le Filet du Diable est une plante magique endémique d'Ecosse qui apprécie l'obscurité et l'humidité, mais qui déteste la lumière. Dotée de branches qui ressemblent à des vrilles de vignes sans feuilles, elle possède une perception de son environnement semblable au sens du toucher des humains. Le Filet du Diable peut utiliser ses lianes pour immobiliser et étrangler ses victimes. Il s'agit d'une plante dangereuse et difficile à manipuler. Une fois sa victime saisie, elle ne la lâche que si celle-ci se détend. Plus la victime résiste et plus l'étreinte se resserre autour d'elle. Cette plante possède un sens du toucher très développé et attaquera dès qu'une proie effleure l'un de ses tentacules.

Famille : Inconnue

Statut : Consciente

Catégorie : Rare

Endémique : Ecosse

Régime alimentaire : Cette plante se nourrit d'insectes et de viande

Ingrédients de potion : Les dents de cette plante peuvent être employées comme ingrédient de potion. Elle peut entrer dans la composition d'une variante de la Potion de Crache-Flammes par exemple.

Plante gardienne : Le Filet du Diable peut être employé comme plante gardienne pour certains lieux.

Arme : Plusieurs cas de meurtres sont relatés dans l'histoire de la Magie qui emploient cette plante. Celle-ci est offerte comme plante en pot et peut être facilement confondue avec le Voltiflor, qui partage de nombreux points communs avec lui. Une plante adulte peut générer un véritable treillis de lianes qui forment un piège parfait quand celles-ci sont déployées sur le sol. Il devient alors très difficile de se déplacer sans effleurer l'une d'entre elle et ainsi réveiller la plante, qui attaquera le visiteur indésirable.

Capacités propres :

✧ **FORce :** 14

✧ **PERception :** 14

✧ **Constriction :** Sur un jet de FORce réussi, la plante peut étrangler et étouffer sa cible. Sauvegarde : FORxFOR ou se détendre

Faiblesses :

✧ **Feu :** Le feu occasionne double dégâts

✧ **Chaleur/Lumière :** La lumière et la chaleur font que la plante se recroqueville sur elle-même

Géranium dentu



Plante : Le Géranium dentu est une plante qui se trouve dans de très nombreux jardins de Sorciers et qui est connue pour attaquer les personnes passant à proximité sans être attentives. Elle est caractérisée par des feuilles opposées ou alternes, lobées-palmées ou composées et des dents pointues qui peuvent occasionner de profondes entailles quand la plante parvient à mordre une proie. Le Géranium dentu se présente sous forme herbacée ou parfois en arbustes, et appartient à la catégorie des plantes conscientes. Il peut percevoir, du moins dans une certaine mesure, son environnement direct pour interagir avec lui. De couleur verte, ses fleurs peuvent prendre toutes les teintes des géranium classiques cultivés par les Moldus, même si elles sont le plus souvent bleu ou rouge. Les dents de Géranium dentu, en plus d'entrer dans la composition de potions, peuvent aussi être employées en cuisine.

Famille : Geraniaceae

Statut : Consciente

Floraison : Juin-Juillet

Habitat : Prairies grasses et collines

Catégorie : Rare

Endémique : Eurasiatique

Ingrédients de potion : Les dents de cette plante peuvent être employées comme ingrédient de potion. Elle peut entrer dans la composition des potions *Poussos* et de *Solution de Force*.

Histoire de la magie : La guerre moldue connue sous le nom de « Guerre des Roses » aurait débuté à cause d'une dispute entre voisins à propos d'un Géranium dentu. Par la suite, cette querelle s'est changée en véritable guerre civile s'étendant à toute l'Angleterre. La fin de cette guerre aurait eu pour conséquence la fondation de la dynastie des Tudor.

Gui



Plante : Le gui est une plante parasite qui produit des baies blanches. Les tiges sont cassantes, vertes et de section circulaire, et se divisent en deux aux extrémités. Les feuilles sont vertes ou tirent sur le vert-jaunâtre. Elles sont simples, obovales à oblongues, obtuses, sessiles, légèrement charnues et disposées par paires opposées à l'extrémité des rameaux. Le gui est dioïque, avec des pieds à fleurs femelles et d'autres mâles. Le gui ne possède pas de racines mais se fixe sur un arbre hôte et grandit en absorbant la sève de son hôte à travers un ou des suçoirs. Le gui n'est pas une plante parasite à proprement parler mais plus un hémiparasite, car il ne va pas décomposer son hôte et peut effectuer la photosynthèse. Les hôtes du gui sont très variés et peuvent être des arbres feuillus ou résineux.

Parasitage : Parmi les feuillus, les arbres les plus fréquemment parasités sont les pommiers, les peupliers, les aubépines, les saules, les robiniers, les sorbiers, les amandiers et les tilleuls. On ne le trouve jamais sur les hêtres et les platanes. Sa présence sur les ormes et les chênes est exceptionnelle, d'où l'importance que les druides accordaient au gui récolté sur les chênes

Famille : Viscaceae

Autres noms : Blondeau ; Bois de Sainte Croix ; Bouchon ; Glu ; Verquet ; Vert de pommier

Statut : Non-consciente

Floraison : Mars-Avril

Habitat : Plaines, collines et en montagne jusqu'à 1 300 mètres d'altitude

Catégorie : Commun

Endémique : Eurasiatique

Ingédients de potion : Les baies de gui entrent dans la composition des potions suivants : *Antidotes aux poisons communs ; Potion d'amnésie*

Poison et symptômes : Le gui est une plante toxique, bien qu'à la consommation il n'est généralement pas mortel. Cependant, les toxines du gui peuvent causer une vision floue, de la diarrhée, des nausées et des vomissements. Les toxines sont plus concentrées dans les feuilles et les baies de la plante.

Histoire : Le gui est utilisé comme décoration lors des fêtes de Noël. Le gui était utilisé comme un talisman qui pouvait chasser les mauvais esprits. On lui attribuait des vertus de purification des âmes, de guérison du corps, de neutralisation des poisons. Le gui assurait également la fécondité des troupeaux, et favorise les capacités employées pour faire parler les fantômes.

Mandragore



Plante : La mandragore est une plante magique qui ressemble à un bébé. On l'enterre dans un pot, si bien que seules les feuilles sont visibles. La mandragore est une plante fragile qui nécessite beaucoup de soins. En hiver, il faut lui mettre des chaussettes pour qu'elle ne prenne pas froid. Les mandragores ne font pas que ressembler aux humains du fait de leur physique, elles suivent également un développement semblable. Arrivées à l'adolescence, elles deviennent moroses, de mauvaise humeur et développent une sorte d'acné. Leur comportement est aussi assez proche de celui des humains. A l'adolescence, il n'est pas rare qu'elles organisent des fêtes bruyantes, laissant les serres dans un grand état de désordre. Les mandragores sont considérées comme adultes lorsqu'elles commencent à se déplacer dans les pots des autres. La plante est employée, soit totalement, soit partiellement, dans la confection de très nombreuses potions, raison pour laquelle elle est si précieuse aux yeux des Sorciers.

Famille : Solanaceae

Statut : Consciente

Autres noms : -

Floraison : Septembre à Avril

Habitat : Lieux incultes et des bords de chemins

Catégorie : Commune

Endémique : Méditerranée

Ingédients de potion :

- * **Mandragore cuite :** Les mandragores adultes peuvent être employées dans la confection des potions suivantes : *Antidote aux poisons courants / Engrais magiques / Oculus / Mémoire / Philtre de mandragore / Wiggenweld / Volubilis*.

- * **Racines :** Les Racines sont employées dans les potions suivantes : *Philtre de mandragore / Pimentine*

Culture : La mandragore demande des conditions très particulières pour se développer. Il lui faut un sol profond, dépourvu de pierres. L'endroit doit être frais mais sans être trop humide. Le sol doit être extrêmement riche, ce qui nécessite souvent le recours à des engrais magiques. L'exposition doit être ensoleillée et la plante doit avoir suffisamment de place pour se développer. Ce dernier point nécessite de transplanter la plante à de nombreuses reprises durant son développement.

Médecine : La mandragore peut être employée comme sédatif pour diminuer grandement les douleurs. A haute doses, ce sédatif peut être fatal au consommateur.

Capacités propres :

- * **Cris :** La mandragore est très dangereuse. Ceux qui entendent son cri lorsqu'on la déracine peuvent mourir si la plante est adulte, ou s'évanouir lorsqu'elle est encore bébé.

- * **Déplacement :** Quand elles atteignent l'âge adulte, les mandragores peuvent se déplacer d'elles-mêmes d'un pot à l'autre. Elles possèdent alors une valeur de mouvement de 5

Manipulation : La manipulation des mandragores suit des règles très strictes. Le port de caches-oreilles est nécessaire pour éviter un accident pouvant entraîner la mort des jeunes élèves.

Magie : Le philtre de mandragore est utilisé pour annuler les sortilèges et enchantements sur une ou plusieurs personnes

Animagus : Les feuilles de mandragore interviennent dans la préparation de la potion pour devenir Animagus.

Défense contre les Forces du Mal : Le cri de la mandragore est semblable à celui du Spectre de la Mort et les moyens de s'en préserver sont identiques

Histoire de la Magie : La Ministre de la Magie Venusia Crickerly est morte en 1912, à la suite d'un accident de jardinage lié à une mandragore

Soins des créatures magiques : La mandragore est le mets préféré des Fangieux. Les limaces mangeuses de chair sont également friandes de mandragores

Mimulus mimbletonia



Plante : La Mimulus mimbletonia est une plante magique rarissime. La plante se présente sous la forme d'une sorte de cactus possédant plusieurs bulbes de couleur verte imbriqués les uns dans les autres. Ceux-ci semblent palpiter et s'agiter à mesure qu'une personne se rapproche de la plante, ce qui suggère que celle-ci, même si elle est dépourvue d'intelligence, est capable de percevoir son environnement direct. Quand elle est manipulée, la plante peut relâcher par ses furoncles une substance verte nommée Empestine

Empestine : L'Empestine est une substance émise par la Mimulus mimbletonia quand celle-ci est manipulée. Elle se présente sous la forme d'un liquide vert foncé sentant le fumier rance, mais qui n'est pas toxique. L'Empestine peut être nettoyée par un sortilège de récurage.

Famille : *Inconnue*

Statut : Non-consciente

Catégorie : Rarissime

Endémique : *Inconnue*

Capacités propres :

✧ **PERception :** 2d4+6 : Moyenne : 11

✧ **Jet d'Empestine :** Quand elle est manipulée, la plante peut produire plusieurs jets d'Empestine en direction de la zone touchée. Ces jets peuvent atteindre une distance de 12 mètres alentours. Bien qu'inoffensif, l'Empestine sent très mauvais et peut provoquer la nausée chez ceux qui respirent son odeur. Un jet de CONstitutionx4 est demandé aux personnes en contact avec l'Empestine pour ne pas être considérées comme nauséuses durant 1d4 heures. Une personne nauséuse subit un malus de 25% à toutes les compétences et caractéristiques physiques et 10% aux autres.

Soins des créatures magiques : L'Empestine produite par Mimulus mimbletonia possède la propriété de soigner les créatures magiques de certaines de leurs maladies. Elle ne peut cependant pas soigner les maladies mortelles.

Moly



Plante : Le Moly est une plante magique très puissante qui possède la capacité de neutraliser les effets des enchantements. Cette plante est facilement reconnaissable grâce à sa tige noire et à ses fleurs blanches. Ses racines sont également noires et la plante est difficile à sortir de terre. Selon des recherches récentes, la plante mythologique pourrait en réalité être une Perce-Neige, même si ce point n'est pas clair.

Famille : Amaryllidaceae (probable)

Statut : Non-consciente

Autres noms : -

Floraison : Janvier-Février (probable)

Habitat : Plaines

Catégorie : Rare

Endémique : Europe, Grèce

Ingrédients de potion : Cette plante entre dans la composition de nombreuses potions comme celle de *Wiggenweld* et de *Neutralisation*

Histoire de la magie : Dans la mythologie grecque, le Moly est une plante magique utilisée par Ulysse dans l'Odyssée pour lui permettre de neutraliser les pouvoirs magiques de Circé. Ce serait Hermès qui offrit le Moly à Ulysse comme antidote aux sortilèges de la magicienne. Cette plante devait permettre de neutraliser l'enchantement qui transformait les hommes d'équipage d'Ulysse en porcelets.

Magie : Le Moly peut être consommé entier pour neutraliser les effets d'un enchantement.

Ortie



Plante : L'ortie est une plante connue pour ses poils urticants qui recouvrent la face inférieure de ses feuilles et sa tige. Bien qu'il existe différentes variétés d'orties, c'est la grande ortie (*Urtica Dioïca*) qui est la plus employée par les Sorciers pour la fabrication de potions. L'ortie est une plante herbacée vivace qui est présente dans le monde entier. Ses fleurs sont unisexuées, portées soit par des pieds différents, ce qu'on appelle une diécie, soit par le même pied, ce qu'on nomme une monoécie. Cette seconde variante est cependant moins répandue que la première. Les orties peuvent mesurer de 20 à 200 cm. Certaines plantes extrêmement grandes peuvent même atteindre les 280cm. Les racines de celle-ci forment un rhizome (sorte de réseau) donnant naissance à de vastes colonies. Tous ses organes (tige, feuilles, fleur) sont recouverts de deux types de poils : de longs poils urticants nommés les trichomes et de petits poils souples. La quantité de piquants varie en fonction des agressions subies par la plante, si bien que les orties des sous-bois possèdent moins de piquants que celle des plaines et pâturages. Les feuilles de l'ortie sont vert foncé, opposées, ovales à lancéolées et sont généralement deux fois plus longues que larges. Elles possèdent une bordure de dents triangulaires. Ses tiges possèdent une forme quadrangulaire, sont dressées et ne possèdent pas de ramification. Les fleurs, de couleur verte également, sont unisexuées, de très petite taille et sont réunies en grappes.

Famille : Urticaceae

Statut : Non-consciente

Autres noms : Grande ortie / Ortie dioïque / Ortie commune

Floraison : Juin-Septembre

Habitat : Sols riches en nitrates : décombres, broussailles, repositoires

Catégorie : Commune

Endémique : Mondiale

Ingrédients de potion : L'ortie entre dans la composition des potions suivantes : *Acné, Anti-Furoncles/Furoncles, Enflure, Philtre dégonflant*

Récolte : Les poils urticants de l'ortie provoquent une sensation de brûlure quand ils pénètrent la peau, puis des démangeaisons désagréables. Ils sont inégalement répartis sur la plante. La base de la tige et les entre-nœuds possèdent moins de piquants que le reste de la plante, tout comme la face supérieure des feuilles. Ces piquants sont généralement orientés vers le haut, ce qui rend possible sa cueillette à main nue. Pour ce faire, on pincera délicatement la tige tout en remontant les doigts vers le haut de la plante. La récolte avec des gants suffisamment épais est cependant moins risquée.

Autres usages : L'ortie peut aussi être employée pour la fabrication de vin d'ortie ou de soupe d'ortie. Elle est également très bonne quand elle est cuisinée en salade.

Soins des créatures magiques : Les Grinchebourdons se nourrissant d'orties, celles-ci sont également employées lors des cours de soins des créatures magiques

Magie : L'ortie possède un fort pouvoir protecteur. On dit d'elle qu'elle est capable de conjurer certains sortilèges.

Plante à Pipaillon



Plante : La plante à Pipaillon est une plante magique qui tremble et frémit. Elle produit des fleurs une fois par siècle qui adaptent leur parfum pour attirer les imprudents qui le respire et qui restent alors sur place pour l'admirer. Les fleurs produites sont de couleur bleu tirant sur le violet et prennent la forme de papillons, d'où leur nom, allant jusqu'à reproduire les antennes de ces derniers. Les parfums que les fleurs peuvent produire sont très variés. On trouve, entre autres exemples, des plantes à Pipaillon qui ont pris l'odeur de la mer, du parchemin neuf, d'une allumette craquée ou même de la maison de celui qui la respire. Les feuilles de la plante sont vert-foncées et lisses, et poussent de manière verticillée sur la plante. A l'âge adulte, cette plante adopte la forme d'un petit buisson, voire même d'un arbuste.

Famille : *Inconnue*

Statut : Consciente

Floraison : Une fois tous les cent ans

Habitat : *Inconnu*

Catégorie : Rarissime

Polygonum



Plante : Le Polygonum est une plante qui peut servir dans la confection de potions. Des dizaines de Polygonum poussent dans la Forêt interdite, proche de l'école de Poudlard. Il s'agit d'une plante herbacée annuelle. Le Polygonum possède des feuilles de longueurs différentes qui peuvent aller de 1 à 4 centimètres. Celles des tiges principales sont d'ailleurs beaucoup plus grandes que celles des rameaux. Les feuilles sont ovales allongées, plus ou moins larges, à pétioles courts. Il s'agit d'une plante polymorphe, avec de nombreuses tiges et nœuds qui s'étalent au sol en formant une sorte de tapis. Les fleurs sont blanchâtres ou rosées, solitaires ou groupées par deux à quatre à l'aisselle des feuilles. Elles sont hermaphrodites. Les graines sont très appréciées des oiseaux qui s'en nourrissent, ce qui lui vaut son appellation de Renouée des oiseaux. Le Polygonum pousse aussi bien dans les zones ombragées qu'en plein soleil et a des besoins moyens en eau pour se développer. Il apprécie cependant les sols neutres et peine à se développer sur un substrat acide ou alcalin.

Autres noms : Renouée des oiseaux, Trainasse, Herbe aux cent nœuds

Famille : Polygonaceae

Statut : Non-consciente

Floraison : Mai-Novembre

Habitat : Terres en jachères, bords des chemins, forêts, interstices de murs

Catégorie : Commun

Ingédients de potion : Le Polygonum entre dans la composition des potions suivantes : *Polynectar*

Ingédients d'alcool : Le Polygonum entre dans la composition des alcools suivantes : Hydromel de Polygonum

Saule cogneur



Plante : Le Saule cogneur est un arbre magique à feuilles caduques et doté de conscience. Il possède un caractère capricieux et violent. Possédant de longues branches qu'il peut employer comme des fouets ou des bras, il a tendance à attaquer les êtres vivants passant à proximité. Quand il a repéré une créature, un Saule cogneur à tendance à s'acharner sur elle. Le Saule cogneur possède un nœud particulier à la base de son tronc. Quand on appuie sur celui-ci, l'arbre s'immobilise totalement et cesse d'être agressif durant quelques secondes.

Famille : Salicaceae

Statut : Consciente

Autres noms : -

Floraison : Inconnue

Habitat : Terrain nu et de beaucoup de lumière et d'eau

Catégorie : Rarissime

Gardien : Les Saules cogneurs sont généralement employés comme gardiens pour des passages secrets ou pour des lieux qui ne doivent pas être visités.

Neutralisation : Il est possible de le paralyser un Saule cogneur en appuyant sur le nœud à la base du tronc ou en utilisant le sortilège Immobilus.

Blessures : Tout dommage aux branches d'un Saule cogneur doit être traité et soigné comme s'il s'agissait de bras humains.

Capacités propres :

✧ **FORce :** 2d4+8

✧ **PERception :** 2d4+10

✧ **Balayage :** 55% : Quand il détecte une créature proche de lui, un Saule cogneur l'attaque en employant ses branches. Il effectue alors une sorte de balayage qui touche toutes les cibles dans un rayon de 12 mètres. Celles-ci subissent des dégâts équivalents au nombre de branches les touchant. Quand il attaque, une cible peut être touchée par 2d4-2 branches (minimum 1 sur un jet réussi). La cible subit 1 dégât par branche. De plus, la cible est violemment repoussée vers l'arrière si elle est touchée.

✧ **Constriction :** Sur un jet de FORce réussi, la plante peut attraper sa cible et enserrer l'un de ses membres en lui causant 1d4-2 dégâts. Sauvegarde : FORxFOR ou FORxDEX. La portée des attaques de la branche est de 6 mètres.

Sisymbre



Plante : Le sisymbre est une petite plante verte donnant des fleurs jaunes et connue pour ses vertus médicinales. Il s'agit d'une plante annuelle pouvant atteindre 90 centimètres de haut. La tige du sisymbre est raide et ramifiée. Elle porte des feuilles alternes qui sont profondément divisées en lobes. Le terminal, allongé, est beaucoup plus grand que les autres et est muni de 2 oreillettes perpendiculaires à la nervure centrale. Elle entre notamment dans la composition du Polynectar, à condition d'être cueillie pendant la pleine lune. Comme c'est souvent le cas chez les crucifères, les diverses variétés de sisymbre se distinguent par les caractéristiques de ses fruits. Ceux-ci, nommées siliques, sont composés d'une valve qui est parcourue de bout en bout par trois nervures principales. Les fleurs sont très petites, de couleur jaune ou jaunâtre. Le sisymbre a besoin de soleil pour se développer mais peut survivre dans des conditions de faible ensoleillement. Au niveau de l'arrosage, le sisymbre a des besoins moyens en eau. Il préférera un sol légèrement alcalin pour se développer au mieux.

Famille : Brassicaceae

Statut : Non-consciente

Autres noms : Érysimum / Herbe au chantre

Floraison : Juillet à Septembre

Habitat : Friches annuelles, sols riches en nitrates, champs, allées, etc.

Catégorie : Commune

Endémique : Cosmopolite

Ingédients de potion : Le sisymbre entre dans la composition des potions suivantes : *Polynectar*

Cuisine : Les plus jeunes feuilles peuvent être utilisées en salade et les graines de sisymbre servent à faire de la moutarde

Médecine : Les sisymbres possèdent la réputation de pouvoir calmer les toux grasses ainsi que de lutter contre les enrouements et les extinctions de voix, ce qui lui a valu son surnom d'Herbe au chantre. Pour ce faire, ils doivent être consommés en en tisane au miel. L'huile de sisymbre peut être employée dans des crèmes antirides pour adoucir la peau.

Histoire de la magie : Dans l'Antiquité, le Sisymbre possédait la réputation d'être un antidote contre tous les poisons.

Snargalouf



Plante : Le Snargalouf est une plante magique carnivore consciente qui a l'aspect proche de celui d'une souche d'arbre aux branches noueuses. La plante est cependant très agressive et attaque quiconque passera à proximité. Elle utilise alors ses longs tentacules hérissés d'épines pour se défendre et se protéger. Au centre du trou duquel sortent les tentacules se trouve une cavité qui renferme plusieurs gousses de couleur verte. Si on retire une de ses gousses, la plante se calme immédiatement. Ses tentacules se figent alors et disparaissent.

Gousses de Snargalouf : Les gousses de Snargalouf, qui se trouvent au centre de la plante, dans une cavité défendue par des tentacules, peuvent être ouvertes afin d'en extraire un jus. À l'intérieur des gousses flottent de petits tubercules de Snargalouf, semblables à des asticots verdâtres.

Famille : *Inconnue*

Statut : Consciente

Catégorie : Rare

Arme : Les Snargalouf peuvent être employés comme plantes gardiennes pour protéger un jardin ou une maison. Très efficaces, elles peuvent alors neutraliser un intrus peu attentif, voire même tuer certaines vermines et créatures indésirables.

Capacités propres :

✱ **FORce :** 10

✱ **PERception :** 12

✱ **Constriction :** Sur un jet de FORce réussi, la plante peut attraper sa cible et enserrer l'un de ses membres en lui causant 1d4-2 dégâts. Sauvegarde : FORxFOR ou FORxDEX. La portée des attaques de la plante est de 3 mètres.

Histoire de la Magie : Durant la bataille de Poudlard, des pousses de Snargalouf furent employées contre les Mangemorts pour les ralentir.

Tentacula vénéneuse



Plante : La Tentacula vénéneuse est une plante magique qui se présente sous la forme d'une tête gigantesque dépourvue d'yeux et qui possède de longs tentacules. Possédant des feuilles vertes, elle peut utiliser ses longues lianes pour attraper ses proies ; elle est considérée comme dangereuse même pour un botaniste averti, car elle peut occasionner de profondes morsures venimeuses quand elle attaque une proie. Lorsqu'elle est en phase de croissance, cette plante « fait ses dents » sur tout ce qui passe à sa portée, ce qui peut représenter un danger pour les jeunes élèves qui passeraient à portée sans être suffisamment attentifs. Quand la plante atteint l'âge adulte, certaines lianes peuvent développer leur propre gueule garnie de crocs. La morsure de ces plantes, si elle n'est pas correctement soignée, peut être extrêmement dangereuse. La Tentacula vénéneuse expulse du venin de ses pousses, et ses dents sont considérées comme mortelles. Sa morsure est très venimeuse et peut facilement étourdir ou tuer un Sorcier adulte.

Graines : Les graines de cette plante appartiennent à la classe C des substances interdites à la vente par le Ministère de la Magie. Ces graines se présentent sous la forme de petites boules noires et desséchées qui produisent un crépitement. Ces graines entrent dans la composition des boîtes à Flemme.

Spores : De temps en temps, en plus de mordre, cette plante peut également cracher des boules de spores pointues depuis sa bouche en direction de leurs proies.

Sève : La sève de la Tentacula vénéneuse est aussi un poison. Celle-ci se présente sous la forme d'un liquide incolore qui cause une intense sensation de brûlure à celui qui le consomme en plus de colorer définitivement sa peau en violet.

Famille : *Inconnue*

Statut : Consciente

Catégorie : Rare

Régime alimentaire : La Tentacula vénéneuse se nourrit de Ciseburine, un petit acarien magique. Une fois cette créature digérée, la plante recrache les carapaces, qui peuvent être employées comme ingrédients de potion. Cette plante peut également se nourrir de petites fées, voire même, dans le cas de plantes adultes, de Sorciers et autres êtres humains.

Animal de compagnie : Même s'il s'agit d'une plante extrêmement dangereuse, celle-ci est souvent employée comme plante domestique, même si les Sorciers aiment à la considérer comme un animal domestique.

Ingrédients de potion : Les feuilles de cette plante sont des ingrédients de potion très précieux, et l'essence ou les feuilles de la plante sont également utilisés comme ingrédient dans la *potion N. 07*. Les feuilles peuvent valoir jusqu'à dix Gallions la pièce

Capacités propres :

✱ **FORce :** 11

✱ **PERception :** 12

✱ **Constriction :** Sur un jet de FORce réussi, la plante peut étrangler et étouffer sa cible. Sauvegarde : FORxFOR ou se détendre

✱ **Morsure :** 35% et occasionne 1d4-1 dégâts (minimum 1) en plus d'injecter du venin

✱ **Venin :** VIR : 18 / occasionne de violentes douleurs en plus d'étourdir la cible durant 2d4+2 minutes. / Plusieurs morsures occasionnent la mort de la cible..

✱ **Spores :** 30% / Portée de 6 mètres / occasionne 1d4-1 dégâts

Faiblesses : **Sortilège de découpe :** En plus de permettre de couper ses lianes, ce sortilège peut étourdir la Tentacula vénéneuse durant 1d4+1 minutes une fois une liane coupée, ce qui permet de s'occuper de ses graines ou de la repoter.

Histoire de la Magie : Un Sorcier comédien nommé Derwent Shimpling avait, à l'occasion d'un pari, mangé une Tentacula vénéneuse entière. Ayant gagné son pari, il a miraculeusement survécu, mais sa peau est depuis lors restée violette. Elphinstone Urquart, l'époux de Minerva McGonagall, est mort après s'être fait mordre par une Tentacula vénéneuse.

Valériane



Plante : La valériane est une plante herbacée vivace mesurant de 40cm à 2 mètres de haut. Sa racine forme une sorte de rhizome duquel partent diverses racines épaisses et possédant une odeur très forte et reconnaissable. La tige est velue et cylindrique, creuse à l'intérieure. Ses feuilles sont caulinaires, opposées, portées par un long pétiole. Celles-ci sont profondément divisées en un nombre impair qui varie selon sous-espèce. Les fleurs sont de petite taille et irrégulières. Elles prennent une couleur blanc rosé et se situent à l'extrémité de la tige. Le fruit est un akène de forme ovale. La plante dégage une odeur particulière proche de celle de l'ammoniaque et qui agit chez les félins de manière inverse à chez des humains. La valériane apprécie le soleil et nécessite un arrosage moyen pour se développer dans des conditions optimales. Facile d'entretien, la valériane se développera de préférence sur des sols neutres.

Famille : Caprifoliacées

Statut : Non-consciente

Autres noms : Herbe-au(x)-chat(s) / Herbe de Saint-Georges / Herbe à la meurtrie / Herbe aux coupures / Herbe de Notre-Dame / Guéri-tout

Floraison : Mai-Août

Habitat : Prairies et bois humides, fossés, bords des eaux courantes, sols mouillés et riches en humus.

Catégorie : Commune

Endémique : Eurasie

Ingédients de potion :

✧ **Brins de valériane :** Les brins de valériane sont utilisés dans de très nombreuses potions : *Aliments magiques / Amnésie / Conscience / Babillage / Crache-Flammes / Onguent d'amnésie du Dr Oubbly / Potion d'ataraxie / Sommeil sans rêve / Somnifère*

✧ **Racines de valérianes :** Les racines de valérianes entrent dans la composition des potions suivantes : *Goutte de Mort Vivant / Philtre de Paix / Potion d'ataraxie / Sommeil sans rêve*

Médecine : En tisane, la valériane peut favoriser le sommeil, calmer le stress et favoriser la méditation, même si un usage sur le long terme est vivement déconseillé. On peut employer les fleurs pour l'infusion, même si les racines réduites en poudre donnent un meilleur goût à la préparation. Consommer de la tisane de valériane durant plusieurs jours d'affilée, avant d'aller dormir, diminue les maux de stress d'une catégorie. Boire une tisane de valériane avant de méditer octroie un bonus de 5% à la compétence méditation.

Soins des créatures magiques : L'appellation d'herbe aux chats de la valériane provient de l'attrance de ces animaux pour son odeur. Les chats et autres Fléurs apprécient grandement cette plante qui - alors qu'elle calme les êtres humains – possède un effet inverse chez eux. Dans le cas de ces félins, la valériane provoque un état proche de l'euphorie.

Divination : Fortement déconseillée lors des divinations car elle éloigne l'esprit de celui qui la consomme des rêves et visions prophétiques.

Voltiflor



Plante : La Voltiflor est une plante magique possédant de longues tentacules verts couverts petites protubérances semblables à de ventouses. Bien que ressemblant en de très nombreux points à la Tentacula vénéneuse, elle est totalement inoffensive et nombres de Sorciers et Sorcières en font pousser en intérieur ou dans leur jardin. La Voltiflor ressemble à de nombreuses plantes moldues dites succulentes, comme les Aloés par exemple, à la différence que la plante est capable de se mouvoir, ses tentacules se balançant alentours.

Famille : *Inconnue*

Statut : Non-consciente

Capacités propres :

- ✧ **Mouvements :** La Voltiflor peut bouger ses tentacules, les recroqueviller ou les étendre, mais ne peut pas se déplacer à proprement parler.

Floraison : *Inconnue*

Habitat : Cosmopolite

Catégorie : Rare

Culture : La Voltiflor est à la fois une plante d'intérieur et d'extérieur

Histoire de la Magie : Le Sorcier Broderick Moroz reçoit, à l'occasion des fêtes de Noël, une plante que la Guérisseuse Miriam Strout prend pour un Voltiflor. Il s'agit en réalité d'un Filet du Diable qui a tué le patient de l'hôpital Sainte Mangouste.

Wiggentree



Plante : Le Wiggentree, que l'on trouve parfois sous l'appellation sorbier, est une variété de sorbier magique, souvent protégé par les Botrucs. Il s'agit d'un arbuste possédant de puissantes propriétés protectrices. On dit que si quelqu'un touche le tronc d'un Wiggentree, alors cette dernière bénéficie d'une protection magique contre les créatures malveillantes. Il s'agit d'un arbuste aux petites feuilles vertes lancéolées, dentées et caduques et à l'écorce de couleur brune qui apprécie les sols riches en oligo-éléments mais qui peut atteindre la taille d'un arbre à l'âge adulte et dans de bonnes conditions. Il est fort à parier que, comme c'est le cas pour les sorbiers classiques, il existe plusieurs variétés de Wiggentree. Les graines peuvent être utilisées, une fois séchées, pour produire un très fort crépitement lorsqu'elles sont brûlées.

Famille : Rosaceae

Statut : Non-consciente

Capacités propres : Protection magique contre les créatures malveillantes tant qu'on reste en contact avec lui. Contrairement à une idée reçue, le fait de porter sur soi de l'écorce de Wiggentree ne protège pas le porteur. Les Sorbiers entraînent dans nombre de rituels et sortilèges informels, et fonctionnaient comme catalyseurs.

Floraison : Mai-Juin (probablement)

Habitat : Sols acides et riches en nutriments

Endémique : Eurasie

Catégorie : Commun

Ingédients de potion :

- ✧ **Écorce de Wiggentree :** l'écorce de Wiggentree est un ingrédient qui entre dans la composition de la Potion *Wiggenweld* ainsi que dans l'*antidote à un philtre d'amour*.

Créations de baguette : Le bois du Wiggentree est employé pour la création de baguettes magiques

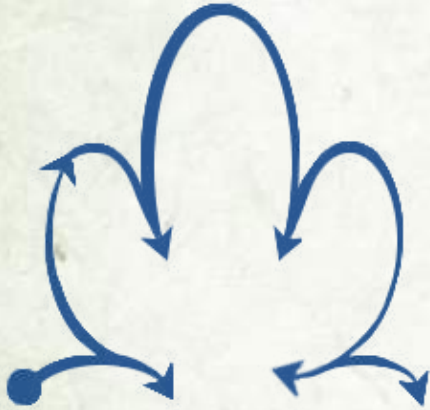
Divination : En divination, les feuilles de Wiggentree ainsi que ses baies servent à la fabrication d'encens qui augmentent les pouvoirs divinatoires.

Histoire de la Magie : Des ouvriers Moldus ont fait l'expérience douloureuse de la protection dont bénéficie les Wiggentree lorsqu'ils ont tenté d'en abattre un. Ils provoquèrent alors la colère d'une horde de Botrocs, bien décidés à repousser ceux qui menaçaient leur habitat.

Herbivicus

L'enchantement Herbivicus accélère la croissance des plantes et fleurs

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : her-BIV-i-cuss

Cibles : Végétal (V)

Durée : Volontaire

Formule commune : 30%

Formule extrême : Pas de formule extrême

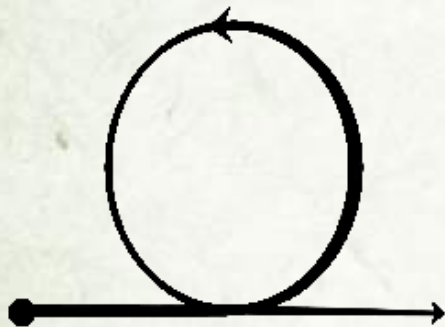
Précautions d'emploi : Il convient de faire très attention quand on emploie le sortilège Herbivicus, à ce que la plante ait suffisamment d'eau et de nourriture afin qu'elle ne meure pas. L'utilisation d'engrais magique et d'une quantité d'eau en suffisance est vivement recommandé.

Étymologie : en latin sorcier Herbivicus se compose de « herbi », dérivé de « herba » qui signifie herbe et « vicus », dérivé de « vita » qui signifie vie.

Lumière / Obscurité

Fait jaillir un faisceau de lumière de la baguette pour éclairer devant soi.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : LU-mos

Contre-formule : Nox

Cibles : Aucune

Durée : Volontaire

Portée : 5 mètres (FC) / 10 mètres (FE)

Formule commune : 0%

Formule extrême : 0%/10%

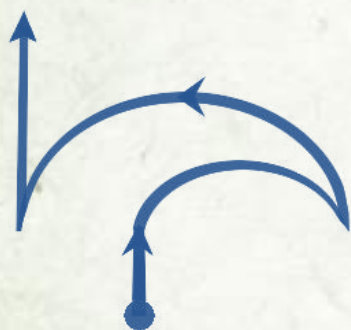
Précautions d'emploi : Employé dans le noir complet, ce sortilège peut éblouir une cible et lui causer de vives douleurs aux yeux. Peut être annulé en prononçant « Nox »

Étymologie : L'incantation « lumos » vient d'un dérivé du mot latin « lumen » qui signifie lumière. La contre-formule « nox » provient également du latin et signifie nuit..

Révélation du PH

Permet de déterminer l'acidité ou l'alcalinité du sol

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : Al-ca-LA-ci-dium Re-VE-lío

Cibles : Végétal (V)

Durée : Volontaire

Portée : -

Formule commune : 15%

Formule extrême : Pas de formule extrême

Précautions d'emploi : Ce sortilège provoque l'apparition d'une petite flamme de couleur allant du rouge au vert et permettant, en la comparant à une échelle de valeur, de déterminer la nature d'un sol. Afin de maximiser l'efficacité de ce sort, il convient d'isoler un échantillon de substrat pour éviter les informations contradictoires.

Étymologie : Alkalacidium est la contraction des mots latin « alkali » signifiant alcalin et « acidum » signifiant « acide ». Revelio provient de revelo qui signifie « je découvre », « je dévoile » en latin.

Sortilège de découpe

Sectionne la matière en deux parties

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : deef-IN-do / Crac-ba-DA-bum
(prononciation anglaise)

Cibles : Objet (O)

Durée : Permanente

Formule commune : 25%

Formule extrême : Pas de formule extrême

Précautions d'emploi : S'il est mal maîtrisé ou employé de la mauvaise manière, ce sortilège peut provoquer la mort du Sorcier qui l'utilise ou de sa cible.

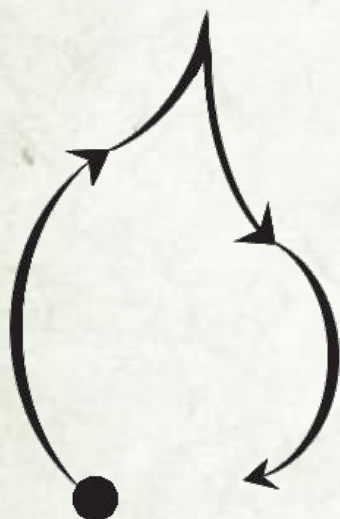
Étymologie : L'incantation est la première personne latine active à l'indicatif et qui signifie « fendre » ou « ouvrir »

Formule : Ce sortilège possède deux incantations différentes mais produisant les mêmes effets

Sortilège de feu

Permet de conjurer des flammes pouvant blesser, endommager des objets et enflammer la matière

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : in-SEN-dee-o
(prononciation anglaise)

Cibles : Animal (A) / Objet (O) / Personne (P) / Végétal (V)

Effet principal :

- FC : Cause 1d4 dégâts de feu
- FE : Cause 1d4+2 dégâts de feu

Effet secondaire :

- FC : 50% de chances d'enflammer
- FE : 75% de chances d'enflammer

Durée : Volontaire

Formule commune : 15%

Formule extrême : 5% / 25%

Précautions d'emploi : Étudié très tôt dans la formation des jeunes Sorciers, cet enchantement peut causer de profondes brûlures quand il n'est pas maîtrisé correctement par celui qui l'emploie.

Étymologie : En latin, « Incendio » est le singulier datif ou ablatif de « incendium » signifiant « feu ». Incendio signifie alors mettre le feu ou enflammer quelque chose.

Sources des images

- ❖ Achillée sternutatoire : <https://pfaf.org/>
- ❖ Armoise : [Armoise commune \(Artemisia vulgaris\) | Creapharma](#)
- ❖ Asphodèle : [L'asphodèle, pomme de terre du maquis](#)
- ❖ Belladone : [Sorcières et belle donne - Société Chimique de France](#)
- ❖ Bubobulb : [Exploring the Potterverse — Bubotuber](#)
- ❖ Bulbe sauteur : <https://harrypotter.fandom.com/wiki/>
- ❖ Chou mordeur de Chine : [Chinese Chomping Cabbage | Harry Potter Wiki | Fandom](#)
- ❖ Dictame : [Dictame - Alamy](#)
- ❖ Filet du Diable : <https://harrypotter.fandom.com/wiki/>
- ❖ Géranium dentu : [Fanged Geranium | Harry Potter Wiki | Fandom](#)
- ❖ Gui : <https://fr.wikipedia.org/>
- ❖ Madragore : <https://harrypotter.fandom.com/wiki/>
- ❖ Moly : <https://harrypotter.fandom.com/wiki/>
- ❖ Ortie : <https://www.abcdelanature.com/>
- ❖ Plante à Pipaillon : [Flutterby bush | Harry Potter Wiki | Fandom](#)
- ❖ Polygonum : <https://fineartamerica.com/>
- ❖ Saule cogneur : <https://www.margxt.fr/>
- ❖ Sisymbre : [Sisymbrium officinale Hedge Mustard PFAF](#)
- ❖ Snargalouf : [Snargaluff | Harry Potter Wiki | Fandom](#)
- ❖ Tentacula vénéneuse : <https://harrypotter.fandom.com/wiki/>
- ❖ Voltiflor : [Flutterbloom | Harry Potter Wiki | Fandom](#)
- ❖ Wiggentree : [Wiggentree | Harry Potter Wiki | Fandom](#)
- ❖ Aconit : <https://michelbois.fr/2018/07/01/laconitcasque-de-jupiter/>

Sources des informations

- ❖ BILLY C., 1991. Glossaire de botanique. Éd. Lechevalier.
- ❖ BINET J., BRUNEL J.-P., 1967. Physiologie végétale. Tome I. Éd. Doin, Paris.
- ❖ BINET J., BRUNEL J.-P., 1968. Physiologie végétale. Tome III. Éd. Doin, Paris.
- ❖ BOULARD B., 1993. Dictionnaire de botanique. Éd. Ellipses marketing.
- ❖ CAMEFORT H., 1977. Morphologie des végétaux vasculaires. Cytologie, anatomie, adaptations. Éd. Doin, Paris.
- ❖ CHADEFAUD M., EMBERGER L., 1960. Traité de botanique. Tome I et II. Éd. Masson.
- ❖ DEMALSY-FELLER P. et M.-J., 1990. Les plantes à graines. Structure, biologie, développement. Éd. Armand Colin, Paris.
- ❖ DEYSSON G., 1978. Cours de botanique générale. Tome II : Organisation et classification des plantes vasculaires. Première partie : organisation générale. SEDES, Paris.
- ❖ GAUSSEN H., LEROY J.-F., OZENDA P., 1982. Précis de botanique. Tome II : végétaux supérieurs. Éd. Masson, Paris.
- ❖ GAYRAL P., VINDT J., 1961. Anatomie des végétaux vasculaires. Éd. Doin, Paris.
- ❖ GORENFLOT R., 1997. Biologie végétale. Plantes supérieures : appareil reproducteur. Éd. Masson, Paris.
- ❖ GORENFLOT R., 1998. Biologie végétale. Plantes supérieures : appareil végétatif. Éd. Masson, Paris.
- ❖ GUIGNARD J.-L., 2001. Abrégé de botanique. Éd. Masson.
- ❖ GUINOCHET M., 1965. Notions fondamentales de botanique générale. Éd. Masson, Paris.
- ❖ HELLER R., ESNAULT R., LANCE C., 1995. Physiologie végétale. Tome II : développement. Éd. Masson, Paris.
- ❖ KONRAD LAUBER / GERHART WAGNER / ANDREAS GYGAX, 5e édition entièrement remaniée 2018, Flora Helvetica – Flore illustrée de Suisse,
- ❖ LÜTTGE U., KLUGE M., BAUER G., 2002. Botanique. Traité fondamental. Éd. Tech et Doc Lavoisier.
- ❖ MAROUF A., 2000. Dictionnaire de botanique. Éd. Dunod.
- ❖ NULTSCH W., 1998. Botanique générale. Éd. De Bœck Université.
- ❖ OZENDA P., 2000. Les végétaux. Organisation et diversité biologique. Éd. Dunod, Paris.
- ❖ VALLADE J., 1999. Structure et développement de la plante. morphogenèse et biologie de la reproduction des Angiospermes. Éd. Dunod, Paris.