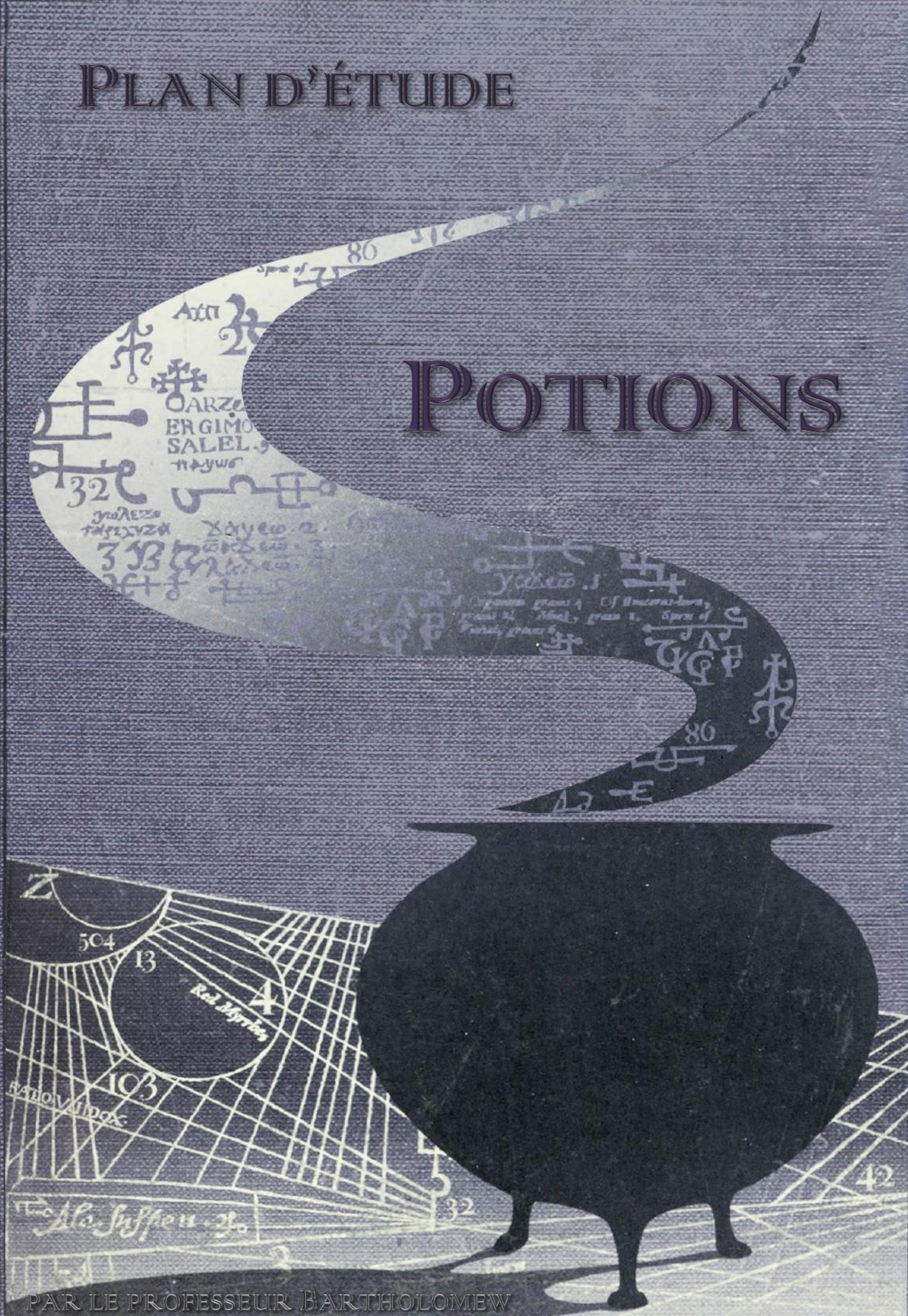


PLAN D'ÉTUDE

POTIONS



PAR LE PROFESSEUR BARTHOLOMEW

Table des matières

Qu'est-ce que l'étude des potions et comment se présentent les cours	3
Interconnectivité des cours.....	4
Vente de potions et financement de l'école	4
Équipements à disposition.....	4
Les balances et leurs caractéristiques	5
Les chaudrons et leurs caractéristiques.....	5
Propriétés des chaudrons	6
Théorie en potions	6
Apprentissage théorique des manipulations	7
Histoires des potions, effets et limitations	7
Propriétés des ingrédients	7
Compréhension des recettes.....	7
Pratique en potions.....	8
Découpage des ingrédients.....	8
Broyage	8
Chauffer la préparation.....	8
Remuer la potion	8
Utiliser le véritable potentiel des plantes magiques et non-magiques.....	9
Agiter la baguette – l'art du tracé	9
Le temps de préparation d'une potion	9
Vérifier la potion.....	10
Mise en fiole.....	10
Matière par année	11
Première année	11
Deuxième année.....	11
Troisième année	11
Quatrième année.....	12
Cinquième année.....	12
Sixième et septième années.....	12
Devoirs	13
Examen.....	13
Enseigner l'alchimie	14
Qu'est-ce que l'alchimie ?.....	14
Les buts de l'alchimie.....	14
Quelques notions d'alchimie à enseigner	14

Créations d'antidotes et troisième loi de Golpalott.....	15
Recettes des potions	16
Amortentia	17
Anti-furoncle.....	18
Antidote aux poisons communs	19
Antidote aux poisons rares.....	20
Décoction hoqueteuse	21
Doxycide	22
Élixir d'Euphorie	23
Élixir éternel	24
Essence de folie	25
Felix Felicis.....	26
Gaz étrangleur	27
Herbicide	28
Philtre calmant	29
Philtre d'Embrouille.....	30
Philtre de Confusion	31
Philtre de Mort Vivante	32
Philtre de Paix.....	33
Philtre dégonflant.....	34
Philtre revigorant.....	35
Pimentine	36
Polynectar.....	37
Potion à hérissier les cheveux	38
Potion contre la toux.....	39
Potion d'Aiguise-méninges.....	40
Potion d'Amnésie	41
Potion d'Enflure.....	42
Potion d'Hilarité	43
Potion de cautérisation	44
Potion de l'œil vif	45
Potion de Mémoire	46
Potion de Ratatinage	47
Potion de Regermination.....	48
Potion de Sommeil sans rêve	49
Potion de Vieillesse.....	50
Potion de Wiggenweld	51
Potion fortifiante	52
Potion jaillissante	53
Potion Tue-Loup	54
Poussos.....	55
Ratconfortant	56
Solution de force	57
Somnifère	58
Solution scintillante	59
Traitement des morsures de chiens fous	60
Veritaserum.....	61
Sources des images.....	62
Sources des informations.....	62

Plan d'étude - Potions

Bienvenus dans le cursus d'enseignement des Potions pour jeunes Sorciers et Sorcières. Je suis le Professeur Bartholomew et j'ai le privilège d'enseigner en tant que Maître des Potions à l'école pour jeunes Sorciers et Sorcières de Poudlard. J'ai décidé d'écrire ce plan d'étude car, à mon grand damne, rien n'avait été fait jusqu'à ma nomination à ce poste ; aussi me suis-je retrouvé relativement perdu durant les premières semaines d'enseignement à dispenser. J'espère que grâce à celui-ci, mes successeurs trouveront une ligne directrice à appliquer pour leurs cours ainsi que l'aide nécessaire pour un enseignement de qualité. J'enjoint d'ailleurs ceux-ci à modifier ce plan de formation à loisir au fur et à mesure des découvertes faites dans ce domaine afin que l'enseignement de l'art des potions reste toujours ce qu'il se fait de mieux en matière de magie.

Dans ce document, vous trouverez tous les éléments nécessaires à l'enseignement de l'art délicat des Potions depuis la première année jusqu'à la septième. Ce document compile toutes mes observations et remarques sur la fabrication des potions et sur les recettes connues à ce jour et que j'ai jugé digne d'être enseignées à de jeunes Sorciers et Sorcières. Il se présente sous la forme de chapitres explicatifs sur la matière qui peut être enseignée chaque année. En plus des potions enseignées, vous trouvez également des informations sur les ingrédients nécessaires et sur la manière d'intégrer ceux-ci aux différentes préparations, ainsi que l'équipements que vous pourrez proposer à vos jeunes élèves. A vos chaudrons et que la magie commence !

Qu'est-ce que l'étude des potions et comment se présentent les cours

Les cours de Potions représentent certainement l'une des matières principales les plus complexes et les plus contraignantes qui sont enseignées aux jeunes Sorciers et Sorcières durant leur cursus scolaire. Les notions qui y seront apprises ne laissent que peu de place à l'improvisation ou à l'intuition, et ceux qui tentent de s'écarter des processus et modes opératoires étudiés le paient bien souvent d'un séjour à l'infirmerie. Même les plus doués des Maîtres des Potions ne sont pas à l'abri d'un accident malheureux, j'en ai moi-même fait la douloureuse expérience à plusieurs reprises dans ma vie.

Seul un manque de rigueur peut provoquer de tels « accidents ». Un maître de potions connaissant parfaitement les étapes de la fabrication de ses potions et conscient des risques encourus par l'emploi d'ingrédients appropriés ne risque aucunement de telles mésaventures, sauf en cas d'intervention extérieure.

Severus Rogue

En contrepartie de la rigueur nécessaire à la maîtrise de l'art des potions, les Sorciers et Sorcières acquièrent un pouvoir qu'il est difficile d'approcher en lançant de simples sortilèges avec une baguette. Car les potions consistent en un pouvoir fiable, qui ne souffre d'aucune influence extérieure et qui est utilisable en tout temps, là où les sorts dépendent de l'environnement, des interventions extérieures, sans parler des tracés complexes que le Sorcier doit réaliser.



Les cours peuvent paraître quelque peu répétitifs pour les élèves qui doivent apprendre à intégrer les notions de chauffage, de découpe ou de remuage, afin de pouvoir les reproduire à loisir quand ils désirent fabriquer une potion.

Le but de ces cours est que vos élèves y suivent des recettes spécifiques et apprennent à utiliser divers ingrédients magiques ou non magiques pour créer des potions et autres breuvages magiques. Les élèves débiteront leur apprentissage par les préparations les plus simples en passant à des plus avancées à mesure qu'ils progressent dans leurs connaissances des processus de préparation.

N'espérez que des résultats médiocres de la part de la majorité de vos élèves. C'est malheureusement le lot de tout enseignement complexe. Certains sortiront cependant du lot, aussi je vous conseille de vous concentrer sur eux afin de leur enseigner les savoirs avancés de la fabrication de potions complexes.

Severus Rogue

On peut trouver des recettes de potions dans de nombreux livres, y compris les livres que les étudiants de Poudlard utilisent dans leurs cours, mais les subtilités du minutage, de la maturation, des techniques de remuage et de mise en bouteille sont beaucoup plus difficiles à apprendre sans le mentorat du Maître des potions.

Interconnectivité des cours

Les cours de potions permettent aux jeunes Sorciers et Sorcières d'apprendre à préparer correctement nombre de potions, breuvages magiques, philtres et autres élixirs, mais aussi des poisons et des répulsifs en tout genre.

En fonction des besoins de l'école, des préparations particulières pour les Soins aux créatures magiques mais aussi aux soins des élèves pourront être demandés par les enseignants et infirmières de l'école.

Une bonne connaissance des plantes magiques et non magiques ainsi que des connaissances en soins des créatures magiques est un avantage non négligeable quand on s'attèle à la création de potions, car cela permettra au Sorcier de récupérer les ingrédients nécessaires à ses préparations à moindre frais. Pour cette raison, la majeure partie des écoles choisira les créatures et les plantes magiques et non-magiques à étudier et à cultiver en fonction des besoins en ingrédients pour les potions, diminuant de ce fait les coûts en approvisionnement et maximisant les gains lors des ventes des potions produites. Certaines d'entre-elles, comme les Noueux ou les Biliwig par exemple, peuvent avoir une réelle plus-value au niveau des ingrédients qui peuvent être tirés d'elles tout en n'étant que peu dangereuses à élever. Pour toutes ces raisons, il n'est pas rare que les premières années se consacrent à la confection d'aliments magiques pour nourrir et comme compléments à la nourriture donnée aux créatures magiques étudiées en cours à option. En tant que Maître des potions, je vous encourage donc vivement à vous rendre auprès de vos collègues pour déterminer à l'avance si de telles interconnexions peuvent être mises en place avant le début des cours.

Soyez réactifs et sachez vous adapter à toute situation. Si une créature ou une plante particulièrement rare se présente dans l'enceinte de l'école, adaptez vos enseignements et récompensez les élèves qui vous ont présenté ou parlé de celle-ci. Rappelez-vous que toute opportunité est bonne à prendre pour faire fructifier votre art.

Slughorn Horace

Vente de potions et financement de l'école

Nous touchons ici à un sujet délicat que beaucoup aimeraient éviter mais qui ne peut souffrir d'un oubli de ma part, j'en ai peur, à savoir les finances des cours. Ce qu'il faut savoir sur les cours de potions est que ceux-ci sont très utiles pour les finances de l'école. En effet, les potions créées, une fois finalisées et correctement vérifiées par vos soins cela va sans dire, peuvent être revendues afin d'obtenir du matériel scolaire et des ingrédients rares ou rarissimes pour les années suivantes. Un enseignement de qualité, couplé avec des élèves attentifs, peut donc considérablement augmenter les finances à disposition de l'école pour l'acquisition de matériel ou pour le financement de clubs et autres groupes. En cas de besoin, le Ministère de la Magie peut également demander aux élèves de préparer certaines potions pour leur usage personnel, finançant ces préparations ou fournissant les ingrédients pour les préparations

De mon expérience personnelle, développée au cours de mes années d'enseignement, je tire la conclusion suivante : permettre aux élèves les plus doués d'emporter une fiole d'une potion particulièrement bien préparée donne d'excellents résultats au niveau de la motivation et entretient une saine compétitivité au sein de la classe.

Slughorn Horace

Équipements à disposition



J'ai été assez étonné, je dois dire, de ne pas trouver de liste du matériel nécessaire à la préparation de potions, aussi j'espère que ces quelques lignes donneront un meilleur aperçu de ce qu'il vous faudra demander à vos élèves d'apporter en cours en début d'année. Le cours de potion nécessite de nombreux équipements pour pouvoir préparer correctement potions, breuvages magiques et autres élixirs qui seront étudiés. 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 :

- **Chaudron** : Le récipient utilisé pour préparer toutes les potions. Il peut être fait de plusieurs matières et avoir des fonctionnalités spécifiques. Son épaisseur est réglementée par des normes strictes.
- **Kit de potion** : Un kit de potions standard comprenant des ingrédients végétaux, comme la belladone, et des fournitures, comme des fioles de verre et des balances, ainsi qu'un chaudron standard que tous les élèves devaient apporter avec eux aux leçons.
- **Balance** : Les balances emploient des poids pour peser les ingrédients des recettes. Tous les élèves doivent se munir de balances en laiton, mais les balances en argent – plus précises – peuvent également être utilisées.
- **Mortier et pilon** : Outils employés pour broyer des ingrédients et les réduire en poudres de différentes finesses
- **Baguette magique** : Bien que la préparation des potions ne nécessite pas de baguette magique, la finalisation des préparations de nombreuses potions fera intervenir cette dernière.



En plus de ces équipements spécifiques, le Maître des potions s'assurera que ses élèves possèdent des plumes, parchemins et autres fournitures scolaires classiques leurs permettant de prendre des notes sur les cours, les ingrédients et les recettes travaillées.

Les balances et leurs caractéristiques

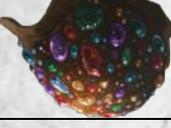
Les balances sont des outils difficiles à utiliser pour les Sorciers novices et il n'est pas rares que des mauvaises pesées entraînent des échecs cuisant dans la création de potion. Pour cette raison, les Maîtres en potions préféreront employer des balances en argent, bien plus fiables et précises. Voici quelles sont les modèles de balances actuellement sur le marché et leurs caractéristiques :

Balance	Matière	Caractéristiques	Bonus octroyés	Prix
	Laiton	Balance standard en laiton possédée par la majeure partie des élèves.	Aucun	5 Gallions
	Argent	Balance luxueuse mais bien plus précise que la balance classique.	Potions +3%	7 Gallions

Les chaudrons et leurs caractéristiques

Il existe différents types de chaudrons en différentes matières. Les tailles de ceux-ci varient de 1 à 5, même si la majeure partie des Sorciers de ma connaissance emploient des chaudrons de taille 2, considérés comme standards, et sur lesquelles la majeure partie des recettes présentées dans cet ouvrage sont basées. Si vous deviez employer d'autres tailles de chaudron, je vous conseille d'effectuer les calculs nécessaires pour l'emploi de vos ingrédients avant de vous lancer dans la préparation de vos potions. En plus de cela, certains chaudrons peuvent être enchantés pour remuer automatiquement les préparations ou être pliables pour faciliter le transport lors des voyages. Voici quelles sont les modèles de chaudrons actuellement sur le marché et leurs caractéristiques :

Chaudron	Matière	Caractéristiques	Bonus octroyés	Prix (modèle 2)
	Étain	Chaudron standard en étain employé par la grande majorité des Sorciers	Aucun	15 Gallions
	Laiton	Un chaudron fait en laiton et qui facilite le chauffage des ingrédients de potions	Diminue de 15% le temps de chauffage d'une étape de création de potion	21 Gallions

	Cuivre	Un chaudron fait en cuivre et qui facilite le grandement le chauffage des ingrédients de potions	Diminue de 25% le temps de chauffage d'une étape de création de potion	25 Gallions
	Argent	Un chaudron pour spécialiste fait d'argent et qui est nécessaire pour la fabrication de potions spécifiques. Très fragile.	Permet la préparation de potions avancées et spécifiques.	14 Gallion et 15 mornilles
	Or	Un chaudron pour les spécialistes fait d'or et qui facilite la préparation des potions. Très fragile.	Diminue de 30% le temps de chauffage d'une étape de création de potion Octroie un bonus de 10% en « Potions »	50 Gallions
	Carapace de crabe de feu	Un chaudron fabriqué dans une carapace de Crabe de feu. Extrêmement résistant.	Octroie un bonus de 20% en « Potions »	Interdit à la vente

Propriétés des chaudrons

En plus des matières différentes dans lesquelles les chaudrons peuvent être fabriqués, on pourra également mentionner certains sortilèges et enchantements qui facilitent la fabrication de potions. Tous les chaudrons ont été enchantés afin de les rendre plus légers à porter, mais d'autres propriétés peuvent être ajoutées. Ces propriétés particulières peuvent être ajoutés à chaque chaudron par un maître artisan à l'aide des runes et enchantements adéquats, et peuvent grandement aider le Maître en potions pour ses créations. Il est cependant important que les élèves apprennent à travailler sans ces enchantements pour bien maîtriser les bases de la préparation. Libre à eux de s'équiper de ce matériel une fois ces bases acquises. Voici quelques exemples d'enchantements de chaudron :

Enchantement	Effet(s)	Prix
Pliable	Permet de plier le chaudron comme un éventail pour diminuer la place que celui-ci occupe. Idéal pour transporter le chaudron lors des voyages	+25% du prix
Touillage automatique	Remue la potion selon les indications données par le Sorcier Octroie un bonus de 5% dans la compétence scolaire : Potion	+50% du prix
Régulation de la température	Empêche les trop grandes variations de températures et permet de maintenir facilement une température de chauffe constante. Octroie un bonus de 5% dans la compétence scolaire : Potion	+50% du prix

Remarque sur les enchantements : Il est tout à fait possible de cumuler les différents enchantements d'un chaudron, même si le prix devient vite rédhitoire pour le Sorcier. Un chaudron en étain, qui serait pliable et à régulation de température verrait alors son prix passer de 15 Gallions à 29 Gallions, 4 Mornilles et 7 Noises, soit près du double du prix d'origine.

Théorie en potions

La théorie joue un rôle prédominant dans les potions car, sans elle, impossible de mener à bien les recettes complexes qui seront proposées aux élèves. Appliquer une recette n'est pas simplement suivre les indications mais les comprendre. Le Maître des potions veillera donc à ce que celle-ci soit bien assimilée avant de débiter la préparation d'une potion, et ce afin d'éviter les accidents qui pourraient mettre en danger les élèves.

L'enseignement de la théorie vous permettra de faire un premier tri mental parmi vos élèves, séparant le bon grain de l'ivraie. Vous verrez ensuite que cette première impression se confirmera dès que la pratique et les premiers fiascos débiteront.

Severus Rogue



Les cours théoriques peuvent très bien être intercalés entre les diverses étapes de préparations de potions longues où seule une surveillance légère est nécessaire, mais il conviendra de consacrer certains cours uniquement à la théorie pour ne pas disperser l'attention des élèves. Durant ces cours, divers sujets pourront être traités, comme par exemple :

Apprentissage théorique des manipulations

Afin de comprendre comment fabriquer des potions, il conviendra de traiter individuellement les diverses étapes permettant de les préparer. Cet enseignement se fera parallèlement à des exercices pratiques afin de renforcer les connaissances acquises. Comment couper ses ingrédients, comment utiliser la balance, le mortier et le pilon correctement, comment chauffer ou remuer pour ne pas altérer les propriétés des ingrédients, sont quelques exemples de sujets que vous pourrez traiter durant vos cours. En règle générale, le Maître des potions traitera des étapes qui interviendront dans la préparation de la prochaine potion qui sera étudiée afin que les élèves acquièrent une première expérience des manipulations qui leurs seront demandées.

Histoires des potions, effets et limitations



Il s'agit ici d'un point essentiel qui doit impérativement être traité avant de débiter toute préparation. Comprendre dans quelles circonstances une potion a été inventée, à quelles fins et quels sont ses effets permettra à l'élève d'avoir un cadre pour la préparation de celle-ci et d'appréhender un peu mieux les diverses étapes de préparation. Parler des limitations d'une potion et des effets secondaires peut également s'avérer instructif et éviter certains problèmes par la suite. Dans le cas où l'inventeur de la dite potion serait un personnage célèbre du monde des Sorciers, je vous encourage également à vous entendre avec le professeur d'Histoire de la Magie pour compléter les connaissances de vos jeunes élèves sur ce sujet.

Sauf s'il s'agit de débiter des faits sans le moindre intérêt, je vous déconseille de vous approcher du Professeur Binns qui est (et restera probablement) le professeur d'Histoire de la Magie à Poudlard. C'est ne serait qu'une colossale perte de temps et d'énergie.
Severus Rogue

Propriétés des ingrédients

Il s'agit ici de la partie la plus complexe des cours théorique. Chaque potion emploie plusieurs ingrédients en général, et il convient de comprendre comment ceux-ci agissent sur la potion. Un grand nombre d'ingrédients interviendront durant l'année et il convient de traiter chacun d'entre eux afin que les élèves connaissent leurs propriétés avant de les utiliser.

Compréhension des recettes

En règle générale, la compréhension de la recette vient directement après avoir traité de l'histoire de la potion. Celle-ci compile alors les différents enseignements théoriques et pratiques exercés jusque-là. Le Maître des potions proposera la recette aux élèves en se référant aux ouvrages à disposition ou en demandant à ceux-ci de recopier la recette sur leurs parchemins. Il s'attardera ensuite sur les différentes étapes et les raisons de celles-ci. Au passage, il peut également traiter des variantes proposées dans d'autres recettes, même si ce point convient mieux à des élèves expérimentés. Plus les années passent et plus les recettes se complexifient, que ce soit au niveau de la préparation des divers ingrédients qui composent la potion ou pour les tracés de baguette qui doivent être accomplis aux diverses étapes de préparation. Une solide connaissance des diverses étapes est donc plus que souhaitable pour percer dans l'art des potions.



Pratique en potions

La pratique des potions représentera votre plus grand défi en tant qu'enseignant car c'est là que les élèves pourront démontrer leurs plus grandes qualités ou leurs plus grandes lacunes. Il vous faudra les surveiller, intervenir à point nommé pour éviter toute catastrophe et renforcer les connaissances de vos élèves à l'aide de devoirs ciblés lorsque vous constaterez des manquements. Il ne s'agit pas ici de traiter les recettes de potions en les appliquant à la lettre, non ! Il s'agit ici de comprendre les diverses étapes qui entrent dans la préparation de celles-ci, dès les entraîner afin qu'elles deviennent aussi naturelles que le fait de respirer ou de déguster une bonne Bièraubeurre. Il conviendra donc de prêter attention aux diverses étapes intervenant dans la préparation des potions, comme le remuage de celles-ci, le chauffage, le temps de préparation et diverses autres étapes.

Découpage des ingrédients

Le découpage des ingrédients permet de tirer le meilleur parti de ceux-ci. Tantôt fin, tantôt grossier ou de forme particulière, le découpage influence la manière dont l'ingrédient distillera ses propriétés dans votre préparation. Couper trop grossièrement une racine, par exemple, empêchera votre potion d'assimiler correctement les effets de celle-ci. Inversement, couper trop finement dénaturera les propriétés lors du chauffage. Le découpage d'ingrédients peut être travaillé avant la préparation de la potion à proprement parler, lors d'exercice pratique. Une fois correctement préparé, ceux-ci peuvent être stockés pour une utilisation ultérieure, lorsque la recette de la potion sera traitée.

Broyage



Comme vous avez certainement dû vous en rendre compte en parcourant les livres traitant des potions, nombre d'entre elles nécessitent de broyer des ingrédients pour libérer leurs pleins potentiels. Bien que simple en apparence, j'ai été surpris de la difficulté que cette étape représentait pour certains élèves, qui ne parvenaient que rarement à obtenir des poudres suffisamment fines pour être utilisables dans leur préparation. Broyer grossièrement ne fera, dans la majeure partie des préparations, qu'affaiblir votre préparation, voire détruire complètement les effets de votre potion. Pour peu que la poudre ajoutée ait un pouvoir stabilisant, vous vous retrouverez avec des explosions au milieu de votre salle de classe, accompagnés de séjours parfois prolongés à l'infirmerie. Je vous conseille de passer dans les rangs de vos élèves pour vérifier ces étapes avec attention pour éviter de tels accidents.

Si le broyage des ingrédients est un souci de force physique, trouvez-vous un élève taillé comme un Troll et chargez-le d'aider ses camarades. Présentez-lui ceci comme un privilège et félicitez-le pour son travail ; la force physique s'accompagnant généralement de soucis d'intellect, vous ne devriez pas avoir trop de mal à le convaincre
Slughorn Horace

Bien que regrettable pour les ingrédients et le matériel détruit, un chaudron explosant entre les mains d'un élève peut s'avérer être un meilleur enseignement que tous les rouleaux de devoirs que vous pouvez donner à vos élèves.

Severus Roguez

Chauffer la préparation

Chauffer une potion est une partie difficile et délicate de la préparation de celle-ci. C'est souvent durant celle-ci que le Sorcier échoue, que ce soit totalement ou partiellement, à la préparation de sa potion. Trop chauffer détruit les effets de la préparation alors que ne pas suffisamment chauffer provoquera l'effet inverse, à savoir empêcher les ingrédients de distiller leurs effets dans votre préparation. On considère qu'une potion peut être chauffée à feu doux, à feu moyen ou à grand feu. Ces types de chauffages sont repris dans les recettes des diverses potions que l'on trouve dans les différents manuels de potions, même si le type de chaudron pourra influencer le chauffage. Vous pouvez entraîner cette partie de la préparation de potion durant des exercices pratiques en remplaçant une préparation de potion par de l'eau afin que vos élèves puissent se rendre compte des différences entre chaque type de chauffage. Cet exercice peut également être entraîné lorsque les jeunes Sorciers et Sorcières débutent leurs potions en faisant chauffer l'eau de leur chaudron, car nombre de premières étapes de recette débutent par « Dans un chaudron rempli d'eau et sur le feu ».



Le problème principal réside dans la capacité de concentration de vos élèves qui, pour la majeure partie d'entre eux, avoisine le néant. Dès lors, toute potion demandant de chauffer durant un temps précis est susceptible d'être gâchée par leur impatience ou par leur oubli sur le feu. Forcez-les les à se concentrer en recourant à la force si vous le jugez nécessaire.

Severus Roguez

Remuer la potion

Le nombre de fois : dans le monde magique, les chiffres ont un sens et possèdent intrinsèquement un pouvoir. Celui-ci est employé en numérologie pour percer le voile du futur, mais également en potion pour insuffler un certain pouvoir aux potions. Ainsi, on ne remuera pas sa potion de la même manière si on veut provoquer un effet calmant ou si on désire développer quelque chose chez le consommateur. Voici la symbolique des chiffres :

- **Le chiffre 1** : Symbolise la beauté et l'aspiration à s'élever à un niveau supérieur
- **Le chiffre 2** : Symbolise la parité, la dualité, mais aussi la scission, l'irradiation, la lumière jaillissante, la séparation, mais aussi ce qui donne la vie, donc parfaite pour une potion jaillissante.
- **Le chiffre 3** : Symbolise la création, l'intelligence et l'harmonie. Il peut également être assimilé à la protection et à la consolidation des fondations.
- **Le chiffre 4** : Symbolise l'équilibre et la stabilité, mais aussi les parties de la plante et ses stades de développement. Il peut également représenter les quatre points cardinaux et l'orientation dans l'espace.
- **Le chiffre 5** : Symbolise l'esprit et le plaisir, ainsi que l'exploration par les cinq sens
- **Le chiffre 6** : Symbole de la beauté et de l'amour, il est également le symbole de la perfection, des tentations et du calme, donc parfait pour un Philtre calmant par exemple.
- **Le chiffre 7** : Symbole du sacré et des liens spirituels, il représente ce qui donne la vie, la totalité et la victoire.
- **Le chiffre 8** : Symbole de l'infinité, de la plénitude et des joies matérielles, il possède également une valeur initiatique tournée vers l'aide aux autres. Il possède une grande importance pour les potions possédant des effets permanents, comme c'est le cas des Élixirs éternels par exemple.
- **Le chiffre 9** : Symbole de la fécondité, de la vie et du recommencement, il implique les cycles qui se répètent tout en marquant une évolution d'un plan à un autre, d'un état à l'autre. Il représente également l'harmonie des énergies. Il n'est pas rare de le retrouver dans les potions qui soignent ou qui redonnent de l'énergie à une personne, comme les potions de soin ou de germination par exemple.

Utiliser le véritable potentiel des plantes magiques et non-magiques

Les Sorciers possèdent la capacité de révéler le véritable potentiel des plantes utilisées dans les potions. Alors qu'un Moldu pourra employer les propriétés basiques d'une plante en l'employant dans une tisane ou dans un onguent par exemple, cette même plante déploiera tout son potentiel entre les mains d'un Sorcier et lui permettra d'utiliser toutes ses propriétés cachées. Ces propriétés peuvent lui venir de son nom, de sa symbolique, des mythes et légendes qui l'entourent, ou simplement de sa couleur ou sa forme. Les plantes non-magiques sont cependant moins réactives quand elles sont utilisées pour la fabrication de potions. Comparativement aux plantes magiques, elles sont beaucoup moins capricieuses et plus prévisibles. Pour cette raison, beaucoup d'experts en potion et de guérisseurs les utilisent de préférence afin d'éviter de causer des explosions, des changements de chaleur importants, ou d'autres accidents qui peuvent se produire pendant le brassage de la potion. Bien que les plantes magiques soient évidemment nécessaires pour créer des effets particuliers de potions, lorsqu'une plante non magique peut être utilisée, cette alternative est généralement plus sûre et préférée par le Sorcier.

Agiter la baguette – l'art du tracé

Comme mon maître des potions à l'époque, vous entendrez souvent la phrase suivante lors de vos cours de potions « *Ici, on ne s'amuse pas à agiter des baguettes magiques* ». Je n'ai jamais vraiment compris cette aversion pour les baguettes, que ce soit lors de mon apprentissage ou lors de mes propres expériences par la suite, car la baguette est un élément essentiel de la préparation de la potion. Certaines d'entre elles – certes pas toutes – nécessitent que le Sorcier effectue des tracés précis à des étapes cruciales de sa préparation pour fixer les éléments assimilés par sa préparation. Ne pas faire intervenir la baguette dans le processus de préparation revient simplement à ne pas fabriquer de potions selon moi. Il est cependant vrai que comparativement aux cours de Sortilèges ou de Métamorphose, le Sorcier aura moins recours à sa baguette.

Je vous conseille vivement de travailler les tracés avant la préparation de la potion, car ceux-ci peuvent s'avérer complexes à exécuter sans entraînement. Il serait dommage de rater sa potion en effectuant un tracé dans le sens des aiguilles d'une montre plutôt que dans le sens inverse alors que la potion est sur le point d'être terminée par exemple.

Outre ces passages bien particuliers, je ne peux que vous conseiller de rester ferme sur l'emploi de la baguette en cours. Nombre de vos élèves peuvent être tentés de l'utiliser pour « jouer des tours » à leurs camarades durant les phases où « ils s'ennuient »
Severus Rogue

Le temps de préparation d'une potion

Le plus souvent, le temps exact de la préparation d'une potion n'est pas connu. Les diverses étapes qui composent la préparation de celle-ci sont décrites mais le temps total non. En extrapolant celui-ci, on peut cependant arriver à une approximation satisfaisante. En temps normal, les jeunes élèves prennent plus de temps que les expérimentés pour chaque étape. Ainsi, une potion dont le temps de préparation est de 1 heure pourra prendre presque 2 heures si les élèves ne sont pas à l'aise avec les différentes étapes. La pesée des ingrédients, la découpe, le pesage, etc. prennent plus de temps quand on ne connaît pas les gestes adéquats pour les mener à bien. Par la suite, plus les années passent et plus les élèves sont agiles et sûrs dans leurs manipulations. Les potions simples sont donc réalisées plus rapidement et plus facilement qu'auparavant.

Le temps de préparation d'une potion est également fonction de la quantité d'eau à mettre à bouillir. Certaines potions comme le Philtre de Confusion ou d'Embrouille par exemple, nécessitent un plein chaudron d'eau en train de bouillir pour pouvoir débiter la préparation d'une potion. De telles quantités d'eau mettent du temps à chauffer, même aidé de la magie et nécessiteront peut-être des préparatifs préalable de la part du Maître des Potions afin que le cours puisse se dérouler dans les plus brefs délais. Ces préparatifs ne sont cependant pas pris en compte dans les fiches explicatives des recettes de potions vues en cours. Celles-ci prennent toujours le temps total, toute préparations d'ingrédients confondues.

Vérifier la potion

"Une bonne potion est une potion qui fonctionne" avait pour habitude de dire mon Maître de Potions, et je dois avouer qu'on ne peut être que d'accord avec lui. Tout bon Maître des Potions doit donc être capable de vérifier les préparations de ses élèves afin de pouvoir transmettre celles-ci au Ministère ou à l'infirmerie. Pour ce faire, la Maîtrise parfaite de la potion de vérification est nécessaire ou – si celle-ci ne peut être fabriquée – du révélasort de Scarpin.

Il peut être intéressant de mettre de côté les potions les mieux réalisées par vos élèves pour un emploi personnel ou pour une revente quand les prix du marché seront plus propices à ce genre de transaction. Garder quelques préparations sous le coude s'avèrera toujours payant en cas de problèmes, financier ou non.

Slughorn Horace

Mise en fiole



Vous y êtes finalement arrivé, les potions de vos élèves sont terminées, dûment vérifiées et possèdent les propriétés escomptées. Félicitations ! Vous pouvez désormais placer celles-ci dans une ou plusieurs fioles en fonction des quantités récupérables dans les chaudrons et les étiqueter correctement. Je ne saurais insister suffisamment sur cette dernière étape qui, à mon grand damne, m'a toujours profondément ennuyé. Je me suis plusieurs fois retrouvé à devoir employer le révélasort de Scarpin pour identifier mes propres potions dont j'avais omis de noter le contenu.

Tout comme ses malheureux successeurs, qui retrouvèrent certaines de ses préparations en s'installant dans ses salles de classe à sa suite.

Slughorn Horace

Matière par année

Vous remarquerez certainement que certaines potions apparaissent dans le programme de plusieurs années. Ceci est tout à fait normal. Les potions complexes nécessitent plusieurs années pour être maîtrisées et il est souvent bon de faire des révisions sur celles-ci d'une année à l'autre. En fonction des besoins et de la quantité de matière à enseigner, il peut aussi être intéressant de déplacer une potion planifiée une certaine année à l'année suivante pour ne pas surcharger le programme ou s'assurer que les notions à maîtriser pour arriver aux termes de la préparation soient parfaitement maîtrisés par vos élèves.

Première année

Outre les potions et leurs ingrédients, la première année sert à mettre en place les bases indispensables aux années supérieures. La première année sert à inculquer les techniques qui seront approfondies par la suite et acquérir certains mécanismes propres à l'utilisation des ingrédients standards. Une grande rigueur est demandée durant cette première années et les écarts systématiquement sanctionnés pour que de mauvaises habitudes ne soient pas acquises par les élèves. Voici quelques exemples de potions et d'ingrédients qui pourront être étudiés lors de la première année :

Potions

Anti-furoncle
Antidote aux Poisons courants
Goutte du Mort vivant : Théorie
Herbicide : Pratique
Potion d'Annésie
Potion Wiggenweld : Théorie
Somnifère : Théorie

Ingrédients (plantes)

Aconit
Asphodèle
Bulbe sauteur
Dictame
Digitale
Écorce de wiggentree
Géranium Dentu
Infusion d'ambroisie
Moly

Ingrédients (autre)

Cervele de paresseux
Crochets de serpents
Épine de poisson-diable
Mucus de Veracrasse
Os
Sang de Dragon
Sang de Salamandre



Deuxième année

Les étudiants de deuxième année se concentreront davantage sur les ingrédients des potions et sur leur utilisation. Les devoirs donnés par le Maître des potions se concentreront sur ces derniers et sur certaines potions vues lors de la première année. Une grande part de révision sur les potions vues en première année occupera également diverses leçons lors du premier trimestre, afin que les bases soient maîtrisées avant de passer à de plus complexes potions.

Potions

Potion à Hérissier les Cheveux
Potion d'Enflure
Potion fortifiante
Potion Wiggenweld : Théorie
Solution de force : Théorie

Ingrédients (plantes)

Écorce de wiggentree
Lavande
Ortie
Valériane

Ingrédients (autre)

Griffe de Griffon
Mucus de Veracrasse
Ceil de poisson-ballon
Queue de rat
Rate de chauve-souris
Sang de Salamandre



Troisième année

La troisième année apporte une grande quantité de nouveaux ingrédients à connaître pour les élèves. Plusieurs d'entre eux, comme c'est le cas des deux variétés de cigüe, sont hautement dangereux et peuvent provoquer la mort des élèves qui ne seraient pas suffisamment attentifs lors de manipulation. Pour cette raison, il conviendra de revoir les bases des antidotes aux poisons courants et pousser plus loin la maîtrise des antidotes en traitant de celui pour les poisons rares. Durant le traitement des ingrédients dangereux, les élèves pourront ainsi toujours avoir leurs antidotes à portée de main en cas de problème.

Potions

Antidote aux Poisons courants
Antidote aux Poisons rares
Doxycide
Philtre de confusion
Potion de l'œil vif
Potion de Ratatinage
Potion fortifiante
Potion Wiggenweld : Théorie

Ingrédients (plantes)

Baies de gui
Ciguë
Ciguë aquatique
Figue d'Abyssinie
Graines de feu
Racine de marguerites

Ingrédients (autre)

Ailes de fée
Bézoard
Carapaces de Ciseburine
Corne de Grapcorne
Crin de licorne
Crochet de serpent
Dard de Billywig
Foie de dragon
Hippocampes volants
Jus de sangsues
Œufs de Doxy
Rate de rat
Thorax de libellule



Quatrième année

Maintenant que les bases ont été approfondies, il devient possible pour le Maître des Potions d'enseigner la fabrication de potions plus complexes. Cette quatrième année voit donc le nombre de potions étudiées considérablement augmenté, tout comme la difficulté de préparation de celles-ci. Une bonne partie de cette quatrième année est placée sous le signe de la révision des antidotes et de leurs effets, ainsi que de la manière d'augmenter leur efficacité.

Potions

Antidote aux Poisons courants
Antidote aux Poisons rares
Doxyoïde
Philtre Calmant
Pimentine
Potion d'Aiguise-Méninges
Potion de Ratatinage
Potion de Vieillessement
Poussos
Traitement des morsures de chiens fous
Weedosos

Ingrédients (plantes)

Belladone
Bézoard
Figue d'Abyssinie
Impatiens
Racine de gingembre

Ingrédients (autre)

Bile de tatou
Épine de poisson-diable
Rate de triton
Scarabée



Cinquième année

De nombreux devoirs qui seront donnés lors de la cinquième année consistent en des rédactions d'essais sur sujets variés, comme les propriétés de Pierre de lune et ses utilisations dans la fabrication de potion, et sur la meilleure façon de brasser correctement la solution de renforcement par exemple. L'accent sera mis sur la préparation des élèves aux B.U.S.E.S qui auront lieu en fin d'année. Pour ce faire, il peut être intéressant d'intégrer de manière échelonnée la manière de rédiger correctement ses essais pour qu'ils correspondent à ce qu'on attend lors des examens.

Potions

Élixir éternel : Théorie
Philtre d'Embrouille
Philtre de Paix
Philtre Dégonflant
Philtre Revigorant
Potion à Hérissier les Cheveux
Potion d'Aiguise-Méninges
Potion de cautérisation
Potion jaillissante
Solution de Force

Ingrédients (plantes)

Achillée sternutatoire
Chou mordeur de Chine
Cranson officinal
Ellébore
Livèche

Ingrédients (autre)

Dard de Billiwig
Épine de porc-épic
Griffes de griffon
Pierre de lune
Sang de Salamandre



Sixième et septième années

Le mélange des antidotes, qui représente l'une des parties les plus complexes de l'élaboration de potion, est également étudié durant cette sixième année. Si la demande est suffisante, les sixième et septième année peuvent également être l'occasion d'enseigner les bases de l'alchimie dans un cours à option supplémentaire.

Potions

Amortentia
Anti-furoncles
Décoction Hoqueteuse
Élixir d'Euphorie
Élixir éternel
Essence de folie
Felix Felicis
Gaz Étrangleur
Philtre de Mort Vivante
Polynectar
Potion contre la toux
Potion d'Aiguise-Méninges
Potion d'Hilarité
Potion de cautérisation
Potion de Mémoire
Potion de Regermination
Potion pour un sommeil sans rêves
Potions à base de fromage : Théorie
Solution scintillante
Potion Tue-Loup
Veritaserum

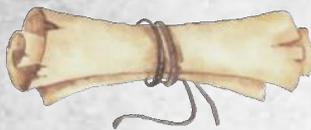
Ingrédients (plantes)

Aconit
Armoise
Asphodèle
Bézoard
Fèves sopophoriques
Figue d'Abyssinie
Menthe poivrée
Ortie
Racine de gingembre
Racine de valériane

Ingrédients (autre)

Bile de tatou
Cerveau de paresseux
Crocs de serpent
Épine de porc-épic
Fromage
Limace à corne
Rate de triton
Scarabée

Devoirs



Les devoirs demandés aux élèves traiteront principalement des aspects théoriques vus en cours. En effet, vu la dangerosité de certaines potions traitées, il serait dangereux et même irresponsable de demander à des élèves de préparer des potions sans surveillance. Ne vous inquiétez cependant pas pour ça, certains élèves tenteront l'expérience d'eux-mêmes et vous devrez intervenir assez souvent pour régler les problèmes de potions mal préparées. Afin d'éviter les accidents, le Maître des potions axera donc les travaux demandés sur des écrits traitant des ingrédients, des propriétés de potions, de leurs utilisations dans l'histoire et de certaines lois et méthodologies s'appliquant à la préparation des potions et autres philtres et poisons en tout genre.

Examen

Pour l'épreuve de BUSE en potions, les élèves seront interrogés sur des notions théoriques écrites et une partie pratique sera également examinée. Pour les A.S.P.I.C, une grande partie des notes obtenues dépendront des travaux et recherches personnels des élèves ainsi que de leurs découvertes en la matière.

Enseigner l'alchimie

En parcourant les quelques pages qui composent ce plan d'étude, vous avez certainement remarqué que je ne fais que peu référence à l'alchimie, qui est pourtant une catégorie à part entière de l'art des potions. Ceci s'explique simplement : l'alchimie peut être traitée comme une branche à part entière, combinant à la fois la métamorphose et les potions, sans pour autant être totalement incluse dans aucune de ces deux matières. Pour cette raison, je propose généralement cette branche comme optionnelle à mes élèves lors de leurs sixième et septième années. Il faut cependant que l'intérêt pour cet enseignement soit suffisant et que les élèves possèdent, selon moi, les connaissances requises pour celui-ci. L'alchimie n'est à la portée du premier Sorcier venu, et seuls les plus méritants et travailleurs auront une chance de suivre cet enseignement. Une grande partie de l'alchimie consiste également en des cours théoriques sur les grands alchimistes de notre histoire et sur leurs contributions, comme Golpalott et sa loi sur les antidotes.

L'alchimie est une matière très importante pour tous les Sorciers et Sorcières désirant se lancer dans les métiers employant la médicomagie, comme les Sorciers soigneurs de Hôpital Sainte Mangouste pour les maladies et blessures magiques.

Qu'est-ce que l'alchimie ?



L'alchimie est à la fois une branche de la magie et une science ancienne pratiquée par certains Moldus. Celle-ci traite de l'étude de la composition, de la structure et des propriétés magiques des quatre éléments de base, ainsi que de la transmutation des substances. De ce fait, elle est intimement liée à la fabrication des potions et à la métamorphose, qui exploitent nombre de ses préceptes. Les Moldus emploient certains de ses principes dans ce qu'ils nomment la chimie et semblent capables, dans une moindre mesure, de reproduire certains effets qui nous autres Sorciers sommes capables d'obtenir avec nos préparations. Il est d'ailleurs reconnu que la majeure partie des avancées scientifiques des Moldus ces derniers siècles proviennent directement des découvertes alchimiques faites par nos confrères.

Mais l'alchimie concerne également la philosophie. En ce sens, la lecture et l'interprétation de la littérature alchimique sont connues pour être dominées par la spéculation mystique et métaphysique. Cette littérature est symbolique d'un voyage spirituel, conduisant l'alchimiste de l'ignorance (représentées par le métal de base) à l'illumination (représenté par l'or). Alors que les Moldus la considéraient pour la plupart comme un précurseur dépassé de la chimie moderne, quelques Sorciers l'étudient et la pratiquent activement au XXe siècle et qui la considèrent comme l'une des magies les plus difficiles connues. Une branche moins bien connue de l'étude de l'alchimie est la spagyrie, ou alchimie végétale.

Les buts de l'alchimie

Comme on peut le lire dans le Manuel Avancé des Potions de Libatus Borage : « Le but le plus connu des alchimistes est la transmutation de métaux communs en or ou en argent. Ce but est plus connu que celui de l'alchimie végétale, ou « Spagyrie », qui consiste à la création d'une panacée, un remède qui pourrait guérir toutes les maladies et prolongerait la vie indéfiniment ; enfin, l'alchimie aspire également à la découverte d'un solvant universel. Bien que ce ne soient pas les seules utilisations de cet art, ce sont les plus documentés et les mieux connus. Débutant au Moyen Âge, les alchimistes européens ont investi beaucoup d'efforts dans la recherche de la pierre philosophale, une substance légendaire qui était considérée comme un ingrédient essentiel pour l'un ou l'autre de ces objectifs ».

En lisant ces quelques lignes, on comprend donc que cet art n'est pas à mettre dans les mains de n'importe quel Sorcier. Les gains sont extraordinaires, mais les risques vont de pair avec ceux-ci ; aussi je vous conseille de traiter vos leçons et vos enseignements avec rigueur et une attention toute particulière.

Quelques notions d'alchimie à enseigner

- **Argyropée** : L'art de transmuter ou de créer de l'argent métal
- **Chrysope** : L'art de transmuter un métal basique en or. Il s'agit de l'un des trois buts communs de l'alchimie, même s'il ne s'agit pas du plus reluisant.
- **Cuprope** ou **cypropée** : L'art de transmuter ou de créer du cuivre
- **Hydrargyropée** : L'art de faire ou de créer du vif argent, ou mercure
- **Solvant universel** : Le solvant universel est une substance qui a la capacité de dissoudre toute matière. Sa découverte est l'un des trois buts fondamentaux de l'alchimie.
- **Spagyrie** : L'alchimie médicale, basée sur la création de puissants remèdes. Le but final de la Spagyrie est la création de la Panacée qui est considéré comme le remède universel et l'un des trois buts fondamentaux de l'alchimie
- **Troisième loi de Golpalott** : Une loi sur la fabrication des antidotes.

La majeure partie des connaissances en alchimie nous proviennent des travaux de recherche du Sorcier Dzou Yen, bien que ceux-ci aient été repris et étoffés par d'autres Sorciers talentueux comme Nicolas Flamel, qui créa la première pierre philosophale. Un centre de d'étude en alchimie existe également en Égypte, et peut vous aider à vous procurer ouvrages et éléments à étudier en cours. D'autres écoles de magie, comme celle de Uagadou, possèdent de grandes connaissances dans ce domaine et pourraient vous aider à trouver matière à enseigner à vos élèves.

Créations d'antidotes et troisième loi de Golpalott

« La troisième loi de Golpalott établit que l'antidote d'un poison composé doit être égal à plus que la somme des antidotes de chacun de ses composants. »



La Troisième Loi de Golpalott est une loi traitant de la fabrication des antidotes. Celle-ci nous apprend que quand un Sorcier se retrouve confronté à un mélange de plusieurs poisons, il ne peut se contenter de les identifier, puis de fabriquer séparément les antidotes à chacun d'entre eux avant de les mélanger à leur tour. Au lieu de cela, le Sorcier doit trouver l'ingrédient unique qui, ajouté aux antidotes mélangés, les transformera quasi-alchimiquement en un tout combiné qui neutralisera le mélange de poisons. Autrement dit, selon cette loi, un véritable antidote à un poison mélangé était plus que la somme de ses parties.

Application de la troisième loi de Golpalott : Le Maître de Potions pourra, par exemple, présenter un poison fait de la composition de plusieurs autres poisons différents. Les élèves devront alors déterminer les poisons employés, créer des antidotes pour chacun d'entre eux, puis les combiner afin qu'ils puissent contrer les effets du poison combiné. Il s'agit ici de l'une des manières les plus simples de faire comprendre les principes de Golpalott aux élèves, qui ne pourront pas simplement se contenter de contrer individuellement les effets de chaque poison contenu de la fiole pour neutraliser la somme de ceux-ci.

Recettes des potions

Maintenant que vous possédez toutes les informations nécessaires à l'élaboration de vos cours de potions, il ne nous reste plus qu'à entrer dans le vif du sujet, à savoir les recettes des potions. Bien que de nombreux ouvrages existent et proposent diverses potions et recettes, je me suis permis de compiler les recettes que je me plais à enseigner à mes élèves durant les diverses années qui composent leur cursus scolaire. J'encourage encore une fois mes successeurs à compléter cette liste avec les nouvelles découvertes en la matière et les potions qu'ils jugeront nécessaires d'ajouter au cursus.

Toutes les recettes de potions possèdent la même structure de présentation afin de faciliter l'apprentissage des élèves. Ce ne fut pas une mince affaire que de retranscrire toutes ces recettes de cette manière, vous pouvez me croire, mais le jeu en valait la chandelle, si vous me passez cette expression.

- **Nom** : Le nom ou les noms qui désignent votre préparation
- **Présentation** : une petite présentation des effets de votre préparation
- **Année d'apprentissage** : L'année durant laquelle je vous conseille d'enseigner cette potion. Il ne s'agit pas ici nécessairement d'une question de difficulté de préparation de la potion en elle-même, mais plus une question de notions apprises en préparant celle-ci, notions qui doivent être enseignées parallèlement lors de cours théoriques.
- **Rareté des ingrédients** : En se basant sur l'ingrédient le plus rare, cette notion indique la difficulté que le Sorcier aura à se procurer les ingrédients nécessaires à la préparation de sa potion.
- **Cibles** : Les classes de créatures sur lesquelles votre préparation fera effet. Celles-ci sont : Animaux (A), Objet (O) Personnes (P), Végétaux (V). Dans certains cas particuliers, un (X) peut indiquer une autre cible, comme une autre potion par exemple.
- **Effets** : Décrit les effets principaux de la potion sur celui qui l'utilise ou la consomme
- **Effets secondaires** : Quelques effets indésirables ou supplémentaires produits par la consommation ou l'utilisation de votre potion.
- **Durée des effets** : Le temps que dureront les effets de la potion.
- **Durées des effets secondaires** : Idem que pour les effets de base, mais pour les effets secondaires.
- **Temps de préparation** : Le temps le plus long nécessaire à la préparation de la potion. Celui-ci comprend la préparation des ingrédients et les différentes étapes de création de potion. L'utilisation de certains chaudrons de meilleure qualité peut raccourcir le temps de préparation.
- **Remarque(s)** : Toute information supplémentaire que vous jugerez utile d'ajouter comme des mises en garde par exemple.
- **Visuel** : La couleur et l'aspect visuel final de la potion
- **Ingrédients** : Les ingrédients nécessaires à votre préparation. Quand certains ingrédients peuvent être remplacés par d'autres, ceux-ci sont mentionnés entre parenthèses.
- **Ouvrages de référence** : Les ouvrages de référence sont mentionnés quand ils sont connus. Pour la majeure partie des potions vues durant les cours, celles-ci sont présentes dans les ouvrages que les élèves doivent amener pour l'année scolaire en cours. Dans le cas de potions spécifiques ou de demandes particulière du Ministère de la Magie, certaines potions non-présentes dans ces manuels pourront être vues durant les cours. Les recettes pour ces potions seront alors écrites au tableau et recopiées par les élèves dans le cahier de cours. Une mention particulière vers l'ouvrage de référence sera également faite pour leur faciliter les recherches en cas de devoirs sur ces potions particulières.
- **Préparation** : Les différentes étapes de préparation de la potion et les remarques qui seront indispensables aux élèves pour mener à bien leur projet.

Amortentia

Cette potion produit une forte attirance ou une obsession en copiant le sentiment d'amour. Il s'agit de l'un des philtres d'amour les plus puissants qui existent.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 6

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Produit une forte attirance ou une obsession en copiant le sentiment d'amour

Remarque : La vapeur s'élève en spirales et l'odeur attirante qu'elle dégage est différente pour chacun

Temps d'incubation : 1 heure

V.F. Rulence : 15

Durée des effets : 24 heures

Temps de préparation : Environ 39,5 heures

Visuel : Nacré

Ingrédients : Épine de rose / Menthe poivrée / Œuf de Serpencendre / Pétale de rose / Poudre de pierre de lune / Poussière de perle

Ouvrages de référence : Non-mentionné

Préparation de l'Amortentia

1. Remplir le chaudron d'eau pour potion.
2. Geler celle-ci en abaissant sa température.
3. Faire fondre la glace sur une faible flamme. Si le bloc craque pendant le processus, la potion entière doit être jetée et recommencée depuis le début.
4. Pendant que la glace fond, broyer dans un mortier six épines de rose et six feuilles de menthe poivrée. Ne cesser de broyer les ingrédients que quand la glace a entièrement fondu.
5. Ajouter ensuite la poudre obtenue à la préparation et laisser reposer 24 heures.
6. Une fois ce temps passé, remuer la préparation dans le sens des aiguilles d'une montre à six reprises.
7. Laisser reposer pendant une minute, puis remuer 6 fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
8. Laisser reposer trois minutes et répéter les deux étapes de remuage deux fois.
9. Ajouter les œufs de Serpencendre, puis chauffer à haute température durant 1 heure.
10. Dans un mortier, moule 6 pétales de rose et 6 pincées de poudre de pierre de lune et de poudre de perle.
11. Ajouter le mélange à la préparation, puis remuer 6 fois dans le sens des aiguilles d'une montre et 6 fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, puis laisser reposer 12 heures.
12. Chauffer à feu doux tout en retirant les impuretés jusqu'à obtenir une préparation limpide.
13. Ajoutez six pétales de roses tout effectuant une spirale depuis le centre. Celles-ci vont instantanément se dissoudre dans la potion, qui est alors prête à être consommée.

Anti-furoncle

Élimine les furoncles en quelques minutes.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 1

Rareté des ingrédients : Commun

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Soigne les furoncles

Remarque : Provoque l'effet inverse si mal préparée

Durée des effets : Permanente

Temps de préparation : Environ 1 heure

Visuel : Liquide bleu émettant une fumée rose

Ingrédients : Crochets de serpent (ou épine de Sharak) / Épines de porc-épic / Limaces à cornes / Mucus de Veracrasse / Oignon de Pungous (facultatif) / Orties séchées

Ouvrages de référence : Le livre des potions de Zygmunt Budge / Potions et philtres magiques d'Arsenius Beaulitron

Préparation de la potion Anti-furoncle

1. Ajouter 6 crochets de serpent dans le mortier.
2. Écraser à l'aide du pilon pour obtenir une poudre fine.
3. Ajouter 4 mesures de crochets de serpent écrasés dans le chaudron.
4. Faire chauffer le mélange à 250 °C pendant 10 secondes.
5. Agiter votre baguette.
6. Laisser bouillonner la potion pendant 39 minutes.
7. Ajouter 4 limaces à corne dans le chaudron.
8. Retirer la potion du feu.
9. Ajouter 2 épines de porc-épic dans le chaudron.
10. Remuer 5 fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
11. Agiter votre baguette.

Lorsque les épines de porc-épic sont ajoutées avant de retirer le chaudron du feu, la potion produit l'effet inverse et fait pousser des furoncles

Antidote aux poisons communs

Permet de contrer ou de considérablement diminuer les effets des poisons les plus communs.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 1

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Annule l'effet de poisons et venins jusqu'à une VIRulence 8. Diminue les effets des poisons et venins rares et inconnus de 4 points de VIRulence.

Durée des effets : Instantané

Temps de préparation : Environ 1 heure

Visuel : Liquide bleu-sarcelle

Ingrédients : Baies de gui / Bézoard / Huile de ricin / Corne de licorne / Eau de miel / Ingrédient Standard / Mandragore cuite / Menthe poivrée / Rosée de lune

Ouvrages de référence : Manuel avancé de préparation des potions de Libatius Borage / Potions magiques d'Arsenius Beaulitron

Préparation de la potion d'antidote aux poisons communs

1. Ajouter 1 bézoard dans le mortier.
2. Écraser à l'aide du pilon pour obtenir une poudre très fine.
3. Ajouter 4 mesures du Bézoard écrasé dans le chaudron.
4. Ajouter 2 mesures de l'Ingrédient Standard dans le chaudron.
5. Faire chauffer à feu moyen pendant 5 secondes.
6. Agiter votre baguette.
7. Laisser bouillonner la potion de 30 à 40 minutes selon le chaudron.
8. Ajouter 1 pincée de corne de licorne dans le chaudron.
9. Remuer 2 fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
10. Ajouter 2 baies de gui.
11. Remuer 2 fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
12. Agiter votre baguette.

Antidote aux poisons rares

Permet de contrer ou de considérablement diminuer les effets des poisons les plus rares.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 3

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Annule l'effet de poisons et venins jusqu'à une VIRulence 12. Diminue les effets des poisons et venins rares et inconnus de 6 points de VIRulence.

Durée des effets : Instantané

Temps de préparation : Entre 3,5-4,5 heures

Visuel : Vert

Ingrédients : Carapaces de Ciseburine ; Corne de Grapcorne ; Dard de Billywig ; Graines de feu

Ouvrages de référence : Manuel avancé de préparation des potions de Libatius Borage

Préparation de la potion d'antidote aux poisons rares

1. Ajouter 4 carapaces de Ciseburine dans le mortier.
2. Écraser à l'aide du pilon pour obtenir une poudre très fine.
3. Ajouter 2 mesures de carapaces de Ciseburine écrasées dans le chaudron.
4. Ajouter 2 dards de Billywig dans le chaudron.
5. Faire chauffer à feu moyen pendant 10 minutes.
6. Agiter votre baguette.
7. Laisser bouillonner la potion de 60 à 90 minutes selon le chaudron.
8. Ajouter 1 graine de feu dans le chaudron.
9. Ajouter 2 mesures de carapaces de Ciseburine écrasées dans le chaudron.
10. Faire chauffer à feu moyen pendant 10 minutes.
11. Remuer 4 fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
12. Ajouter de la poudre de Corne de Grapcorne au chaudron
13. Remuer 4 fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
14. Laisser bouillonner la potion de 120 à 150 minutes selon le chaudron.
15. Agiter votre baguette.

Décoction hoqueteuse

Provoque un hoquet irrépressible et impossible à arrêter avant la fin des effets



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 6

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Malus de 30% à toutes les actions nécessitant de l'endurance et de 10% dans la pratique de la magie.

Effet secondaire : Provoque une grande fatigue une fois l'effet levé.

Durée des effets : 1d6+1 heures.

Temps d'incubation : 1d6 rounds

V.I.Rulence : 13

Temps de préparation : Entre 4 et 4,5 heures

Visuel : Jaune

Ingrédients : Bulbe sauteur / Cerveau de grenouille ou de crapaud / Champignon vénéneux sauteur / Jus d'araignée sauteuse / Mélisse

Ouvrage de référence : Manuel avancé de préparation des potions de Libatius Borage

Préparation de la Décoction hoqueteuse

1. Ajouter 1 cerveau de grenouille ou de crapaud
2. Chauffer à basse température pendant 15 minutes
3. Ajouter une dizaine de champignon vénéneux sauteurs
4. Chauffer à température moyenne durant 30 minutes
5. Dans un mortier, broyer une dizaine d'araignées sauteuses séchées jusqu'à obtenir un jus noir
6. Ajouter ce jus à votre préparation
7. Agiter votre baguette en formant cinq dents de scie de bas en haut
8. Laisser reposer 1 heure
9. Ajouter cinq feuilles de mélisse
10. Chauffer à grand feu durant 15 minutes
11. Mélanger 2 fois dans le sens des aiguilles d'une montre
12. Ajouter 1 bulbe sauteur entier
13. Chauffer à grand feu durant 1 heure jusqu'à ce que votre bulbe ait totalement été dissout
14. Agiter la baguette pour compléter votre potion

Doxicide

Cette potion permet de se débarrasser des Doxys en les paralysant. Peu dangereuse pour les humains, elle peut tout de même provoquer une paralysie chez eux



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 1

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Animaux (A)

Effets : Paralyse les Doxy

Virulence : 5

Temps d'incubation : 1d6 rounds

VI. Virulence : 13

Durée des effets : Permanente

Temps de préparation : Environ 1 heure

Visuel : Liquide noir

Ingrédients : Coquille de Musard / Essence de ciguë / Essence de ciguë aquatique / Foie de dragon / Sécrétion de Bandimon / Teinture de tormentille

Ouvrages de référence : Le livre des potions de Zygmunt Budge

Préparation du Doxicide

1. Mettre cinq mesures de Bandimon dans le mortier
2. Écraser le Bandimon à l'aide du pilon pour en récupérer les sécrétions
3. Ajouter trois mesures de sécrétion de Bandimon au chaudron
4. Ajouter trois Musards dans le mortier
5. Écraser les Musards à l'aide du pilon
6. Ajouter deux mesures du venin de Musard dans le chaudron
7. Remuer cinq fois dans le sens des aiguilles d'une montre
8. Faire chauffer à feu doux pendant quinze secondes
9. Ajouter une mesure de foie de dragon dans le chaudron
10. Remuer dix fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
11. Laisse infuser pendant vingt-deux à trente minutes selon la qualité du chaudron
12. Ajouter trois mesures d'essence de ciguë
13. Remuer quatre fois dans le sens des aiguilles d'une montre
14. Ajouter cinq mesures d'essence de ciguë
15. Ajouter trois mesures de teinture de tormentilles dans ton chaudron
16. Remuer neuf fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
17. Faire chauffer à feu vif pendant seize secondes

Elixir d'Euphorie

Cette potion met le buveur de bonne humeur, ce qui l'empêche de ressentir une émotion négative durant plusieurs heures.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 6

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Animaux (A) et Personne (P)

Effets : Rend de bonne humeur

Effets secondaires : Empêche de ressentir les émotions négatives

Durée des effets : 1d6+1 heures

Temps de préparation : Environ 3-4 heures

Visuel : Jaune scintillant

Ingrédients : Épines de porc-épic / Fèves sopophoriques / Figue de figuier d'Abyssinie / Infusion d'armoise (ou d'absinthe) / Menthe (ou menthe poivrée)

Ouvrage de référence : Manuel avancé de préparation des potions de Libatius Borage

Préparation d'un Elixir d'Euphorie

1. Ajouter de la menthe poivrée à votre eau chauffée jusqu'à ce que celle-ci devienne jaune.
2. Mélanger dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour que la préparation change de couleur et continuer jusqu'à ce qu'elle redevienne jaune.
3. Ajouter 4 figues pour que la préparation devienne turquoise.
4. Mélanger dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la préparation devienne bleue.
5. Mélanger dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la préparation devienne jaune.
6. Piler des épines de porc-épic.
7. Ajouter les épines de porc-épic broyées jusqu'à ce que la préparation devienne bleue.
8. Mélanger dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la préparation devienne violette.
9. Écraser 6 fèves sopophoriques avec le plat d'une lame de couteau.
10. Ajouter les 6 fèves sopophoriques pour que la préparation devienne turquoise.
11. Ajouter 3 figues pour que la préparation devienne rouge.
12. Ajouter de l'infusion d'armoise jusqu'à ce que la préparation devienne jaune.

Elixir éternel

Permet de rendre les effets d'une potion permanente



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 5-6

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Potion

Effets : Rend les effets d'une potion permanents

Durée des effets : Permanente

Temps de préparation : Environ 8 mois

Visuel : Bleu

Ingrédients : Acanthe / Larme de phénix / Plume de phénix / Reishi / Résine / Rose de Jéricho

Ouvrage de référence : Manuel avancé de préparation des potions de Libatius Borage

Préparation d'un Elixir éternel

1. Dans une fiole contenant 8 larmes de phénix, ajouter 8 fleurs d'acanthé parfaitement identiques.
2. Laisser macérer la préparation durant 6 mois tout en retournant 8 fois la fiole chaque jour de haut en bas.
3. Dans un chaudron rempli d'eau, déposer un morceau de résine et chauffer à feu moyen durant 3 mois.
4. Remuer la préparation tous les jours en partant du centre et en effectuant un 8 de droite à gauche.
5. Retirer l'ambre et ajouter la Rose de Jéricho en la déposant à la surface, au centre du chaudron de telle manière à ce qu'elle coule délicatement au fond de ce dernier.
6. Chauffer à feu doux durant 1 mois jusqu'à ce que la fleur soit recouverte de résine et aussi dure qu'une pierre.
7. Reproduire le même procédé que la rose de Jéricho avec le Reishi, sans retirer la rose du chaudron
8. Chauffer à feu moyen durant 1 mois jusqu'à ce que ce dernier soit également recouvert de résine et aussi dur qu'une pierre. À ce stade, la Rose de Jericho se sera totalement dissoute dans la préparation
9. Reproduire le même procédé que le Reishi avec la plume de phénix
10. Chauffer à feu moyen durant 1 mois jusqu'à ce que cette dernière soit également recouverte de résine et aussi dure qu'une pierre. À ce stade, la Reishi se sera totalement dissout dans la préparation
11. Une fois que la plume de phénix aura également disparu du chaudron, vous devriez avoir obtenu une potion jaune or, semblable à de l'ambre liquide.
12. Ajouter à la préparation d'acanthé et de larme de phénix goutte à goutte, à raison d'une goutte par jour jusqu'à ce que la fiole soit vide.
13. Une fois la dernière goutte versée, agiter sa baguette en formant un 8 qui démarre en haut. La préparation prendra alors une teinte blanche.
14. Ajouter le morceau de résine employé au début de la préparation, puis conserver la préparation dans l'obscurité la plus totale durant un cycle lunaire complet.
15. Un soir de pleine lune, sortir la préparation pour qu'elle soit en contact avec un rayon de cette dernière, puis agiter sa baguette en formant un 8 qui démarre en haut. La préparation prendra alors une teinte bleue.

Essence de folie

Provoque la folie chez celui ou celle qui la consomme



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 6

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Malus de 30% à toutes les actions nécessitant des interactions avec une autre personne

Effet secondaire : Comportement erratique et chaotique. Prise de décisions illogiques et dangereuses

Temps d'incubation : 2d4+2 minutes

V.I.Rulence : 16

Durée des effets : 2d4+2 heures

Temps de préparation : Environ 3-4 heures

Visuel : Verte

Ingrédients : Absinthe / Amanite tue-mouche / Cerveille de crapaud / Œil d'insecte / Plume de Focifère

Ouvrages de référence : Non-mentionné

Préparation de l'essence de folie

Remarque préalable : Cette potion doit être remuée dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en permanence, et une fois dans le sens des aiguilles d'une montre en forme de spirale partant du centre lors de l'ajout de chaque ingrédient.

1. Dans un mortier, broyer 9 feuilles d'absinthe, 9 yeux d'insectes et une amanite tue-mouche jusqu'à obtenir une poudre fine. Réserver la préparation pour plus tard.
2. Dans un chaudron rempli d'eau et sur le feu, commencer à remuer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ébullition.
3. Ajouter la cervelle de crapaud et remuer une fois dans le sens des aiguilles d'une montre pour former une spirale partant du centre. Celle-ci prendra une couleur blanche laiteuse.
4. Recommencer à remuer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pendant 15 minutes.
5. Ajouter la plume de Focifère et remuer une fois dans le sens des aiguilles d'une montre pour former une spirale partant du centre. Celle-ci prendra une couleur jaune
6. Recommencer à remuer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pendant 15 minutes.
7. Ajouter une pincée de poudre préalablement préparée et remuer votre préparation une fois dans le sens des aiguilles d'une montre pour former une spirale partant du centre. Celle-ci prendra une couleur bleu clair.
8. Recommencer à remuer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pendant 5 minutes.
9. Reproduire cette étape 9 autre fois.
10. Agiter sa baguette au-dessus de la préparation en formant une spirale partant du centre. Celle-ci prendra une couleur vert sombre

Felix Felicis

Donne une chance extraordinaire aux personnes qui la consomment.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 6

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Personnes (P)

Effets : Compétence chance x10

Effets secondaires : Étourdissements, tendance à l'imprudence et un excès de confiance en soi.

Durée des effets : 1d6+1 heures

Temps de préparation : Environ 6 mois

Visuel : Or liquide

Ingrédients : Poudre de Rue / Bulbe de Gloire des Neiges / Œuf d'Occamy / Œuf de Serpencendre / Teinture de thym / Tentacule de Murlap

Ouvrage de référence : Le livre des potions de Zygmunt Budge

Préparation du Felix Felicis

1. Ajouter l'œuf de Serpencendre dans le chaudron, puis ajouter le raifort et chauffer.
2. Presser un bulbe de Gloire des Neige, ajouter au chaudron et remuer vigoureusement.
3. Hacher le Tentacule de Murlap, ajouter au mélange et chauffer.
4. Ajouter une pincée de teinture de thym et remuer lentement.
5. Moudre la coquille d'œuf Occamy et ajouter au mélange.
6. Remuer lentement puis chauffer le chaudron.
7. Ajouter une pincée de poudre de rue commune.
8. Remuer vigoureusement puis chauffer le chaudron une dernière fois.
9. Agitez sa baguette sur la potion en forme de huit et lancez le sortilège de Chance « Felixempra! »

Remarque : Des gouttelettes sautent comme des poissons rouges au-dessus de la surface de la potion quand celle-ci est dans le chaudron

Gaz étrangleur

Génère un gaz qui provoque la suffocation de celui ou celle qui le respire



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 6

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Animaux (A) et Personne (P)

Effets : Semblables à l'asphyxie

Effets secondaires : Coma si échec au jet de sauvegarde.

Durée des effets : Le gaz persiste durant 2d4+2 rounds

Zone : Dôme de 3m de rayon puis +1,5m d'extension tous les rounds jusqu'à 12m

Durée des effets secondaires : 1d6+1 heures

Remarque : La sensation en le respirant est identique à celle de se faire étrangler, d'où le nom du gaz.

Temps de préparation : Environ 2 semaines

Visuel : Incolore

Ingrédients : Feuille de Tentacula vénéneuse / Fèves sopophoriques / Filet du diable / Racine de valériane / Tentacule de strangulot

Ouvrage de référence : Non-mentionné

Préparation du Gaz étrangleur

1. Ajouter huit feuilles de Tentacula vénéneuse et remuer vigoureusement dans le sens des aiguilles d'une montre tout en chauffant. Le but est de créer un petit vortex au centre du chaudron.
2. Tant que le mouvement de rotation de la préparation est actif, ajouter la liane de filet du diable de telle manière qu'elle s'entortille dans la préparation
3. Remuer la préparation dans le sens des aiguilles d'une montre à huit reprises
4. Laisser reposer durant une semaine complète
5. Pendant que la préparation repose, broyer la racine de valériane et la fève sopophorique dans un mortier jusqu'à obtenir un liquide blanchâtre.
6. Enduire un tentacule de Strangulot avec cette préparation
7. Placer le tentacule de Strangulot enduit dans une fiole remplie d'eau, puis laisser reposer jusqu'à ce que la préparation soit prête
8. Agiter vigoureusement la fiole une fois par jour de manière que le tentacule tourbillonne au moins une dizaine de fois dans la préparation.
9. Une fois la semaine passée, ajouter le tentacule à la préparation, puis chauffer jusqu'à ébullition avant de stopper net le chauffage et laisser reposer jusqu'au lendemain.
10. Reproduire le processus durant les six jours qui suivent.

Remarque : La préparation commencera à produire du gaz étrangleur dès le premier jour de cette avant-dernière étape, aussi faudra-t-il se protéger grâce à un masque contre les effets de la préparation qui deviendront de plus en plus violents.

Herbicide

Abîme ou détruit les plantes



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 1

Rareté des ingrédients : Commune

Cibles : Végétal (V)

Effets : Abîme ou détruit les plantes

Durée des effets : Jusqu'à la mort de la plante

Temps de préparation : Environ 1,5 heures

Visuel : Liquide vert

Ingrédients : Épines de poisson-diable / Ingrédients standards / Jus de Horglup / Mucus de Veracrasse

Ouvrages de référence : Potions magiques d'Arsenius Beaulitron

Préparation de l'herbicide

1. Ajouter quatre épines de poisson-diable dans le mortier
2. Écraser à l'aide du pilon pour obtenir une poudre grossière
3. Ajouter deux mesures de l'Ingrédient Standard dans le mortier
4. Écraser ces ingrédients pour obtenir une poudre grossière
5. Ajouter trois mesures du mélange écrasé dans le chaudron
6. Agiter sa baguette
7. Laisser mijoter la potion entre quarante-cinq et soixante minutes en fonction du chaudron utilisé
8. Ajouter deux mesures de jus de Horglup dans le chaudron
9. Faire chauffer à température moyenne pendant 10 secondes
10. Ajouter deux grosses gouttes de mucus de Veracrasse dans le chaudron
11. Remuer quatre fois, dans le sens des aiguilles d'une montre
12. Agiter sa baguette

Philtre calmant

Permet de calmer une personne qui a subi un choc, un traumatisme ou un choc émotionnel.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 3

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Supprime le stress en diminuant les effets de celui-ci de 15%. Les diminutions sont cumulables en cas de consommation de plusieurs doses.

Durée des effets : Quasi-instantané

Remarque : Si des animaux comme des chats et des chiens la consomment, ceux-ci sont plongés dans le sommeil durant 2d6+2 heures

Effets secondaires : Ajouter trop de menthe poivrée peut donner au buveur une sensation de brûlure dans la bouche, et causer pleurs et sanglots incontrôlables

Temps de préparation : Environ 12 heures

Visuel : Bleu

Ingrédients : Cœur de crocodile / Lavande / Menthe poivrée

Ouvrage de référence : Non-mentionné

Préparation du Philtre calmant

1. Dans un mortier, ajouter six brins de lavande et les écraser avec le pilon en respectant la séquence suivante : six tours dans le sens des aiguilles d'une montre puis six dans le sens inverse, le tout répété six fois.
2. Ajouter six gouttes d'huile de menthe poivrée et recommencer la manipulation précédente.
3. Ajouter le cœur de crocodile au chaudron et chauffer durant 6 heures.
4. Ajouter six pincées de la préparation de mortier dans le chaudron
5. Chauffer à feu très doux jusqu'à ce que la potion devienne bleu clair
6. Remuer délicatement six fois dans le sens des aiguilles d'une montre puis six dans le sens inverse, le tout répété six fois. Chaque six rotations devraient prendre une minute environ.
7. Chauffer à feu très doux jusqu'à ce que la potion devienne bleu foncé
8. Agiter sa baguette pour finaliser la potion

Philtre d'Embrouille

Ce philtre incite le consommateur à des conduites téméraires et parfois même dangereuses en le rendant confus. Celui-ci tient également des propos incohérents durant toute la durée du philtre.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 5

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Rend la cible confuse

Durée des effets : 1d4+2 heures

Temps de préparation : Environ 1 heure

Visuel : Vert foncé ou rouge

Ingrédients : Achillée sternutatoire / Cranson / Livèche

Ouvrage de référence : Non-mentionné

Préparation du Philtre d'Embrouille

1. Ajouter du cranson officinal
2. Ajouter de la livèche
3. Ajouter de l'achillée sternutatoire
4. Mélanger une fois dans le sens des aiguilles d'une montre

Philtre de Confusion

Ce philtre incite le consommateur à des conduites téméraires et parfois même dangereuses en le rendant confus. Les propos du consommateur restent cependant assez cohérents, bien que plus lents.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 3

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Rend la cible confuse

Durée des effets : 1d4-1 heures

Temps de préparation : Environ 1 heure

Visuel : Vert

Ingrédients : Achillée sternutatoire / Cranson / Livèche

Ouvrage de référence : Non-mentionné

Préparation du Philtre de Confusion

1. Ajouter du cranson officinal
2. Ajouter de la livèche
3. Ajouter de l'achillée sternutatoire
4. Mélanger une fois dans le sens des aiguilles d'une montre
5. Mélanger une fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

Philtre de Mort Vivante

Aussi appelée Goutte du Mort vivant, cette potion endort la cible dans un sommeil proche de la mort.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 5

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Personnes (P)

Effets : Endort la cible

Remarque : Mal préparée, cette potion peut tuer

Antidote : Potion de Wiggenweld

Temps d'incubation : 1d4+1 minutes

V.I. Rulence : 18

Durée des effets : 2d4+2 jours

Temps de préparation : Environ 2-3 heures

Visuel : Lilas pâle

Ingrédients : Eau standard pour potion / Poudre de racine d'Asphodèle / Infusion d'armoise (ou d'absinthe) / Racine de valériane / Fèves sopophoriques / Cerveille de paresseux

Ouvrage de référence : Manuel avancé de préparation des potions de Libatius Borage

Préparation du Philtre de Mort Vivante

1. Couper la fève sopophorique
2. Verser 250 onces liquides d'eau de potion standard et ajouter 5 onces de sel de mer africain dans une coupe. Mettre celle-ci de côté après avoir ajouté toute l'eau. Faire très attention à ne pas secouer ou déplacer la coupe maintenant.
3. Laisser reposer l'eau et le sel durant 5 minutes
4. Verser lentement l'eau dans le chaudron
5. Avec la main gauche, utiliser votre cylindre gradué pour mesurer exactement 40 onces liquides l'infusion d'armoise
6. Avec la main droite, tenir le chaudron à un angle faible et verser dix gouttes (20 onces liquides) d'essence d'absinthe.
7. Maintenant, avec la main gauche, tenir le chaudron à un angle légèrement différent et versez dix autres gouttes d'essence d'absinthe.
8. Hacher trois racines de valériane en petits carrés. Après les avoir coupées, les déposer dans une coupe avec de l'eau. Laisser reposer pendant cinq minutes. La potion devrait maintenant ressembler à un liquide lisse de couleur cassis.
9. Verser délicatement le jus de fève sopophorique dans le chaudron
10. Ajouter sept gouttes du liquide réduit du bécher; s'assurer qu'il n'y a pas de traces ou de fragments de racine de valériane.
11. Remuer la potion dix fois dans le sens des aiguilles d'une montre; la potion devrait maintenant tourner une légère nuance de lilas.
12. Avec la main droite, remuer la potion dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la potion devienne aussi claire que de l'eau; chaque tour devrait prendre environ deux secondes et demie.
13. Mettre lentement sept morceaux carrés de racine de valériane.
14. Remuer la potion dix fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
15. Ajouter cent cinquante onces liquides de poudre de racine d'asphodèle
16. Tenir le chaudron avec la main droite; avec la main gauche, remuer doucement la potion dix fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et huit fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
17. Laisser reposer la potion pendant deux minutes et demie.
18. Ajouter un petit morceau de racine de valériane.
19. La potion devrait prendre une couleur rose pâle; la préparation est maintenant terminée.

Remarques de Rogue : La fève sopophoriques peut être écrasée avec une dague en argent, et non coupée, car elle libère le jus de façon plus efficacement. Tourner une fois dans le sens des aiguilles d'une montre après chaque septième tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

Philtre de Paix

Calme l'anxiété et apaise l'agitation.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 5

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Personnes (P)

Effets : Suppression immédiate des malus dus au stress.

Durée des effets : 1 jour

Remarque : Mal dosée, la potion est un puissant somnifère dont les effets peuvent être irréversibles

Temps de préparation : Environ 90 minutes

Visuel : Liquide argenté émettant de la vapeur de la même couleur

Ingrédients : Corne de licorne / Épine de porc-épic / Poudre de pierre de lune / Racine de valériane / Sirop d'ellébore

Ouvrage de référence : Non-mentionné

Préparation du Philtre de Paix

1. Ajouter de la poudre de pierre de lune jusqu'à ce que la préparation devienne verte
2. Remuer jusqu'à ce que la préparation devienne bleue
3. Ajouter de la poudre de pierre de lune jusqu'à ce que la préparation devienne pourpre
4. Laisser mijoter jusqu'à ce que la potion devienne rose.
5. Ajouter du sirop d'ellébore jusqu'à ce que la préparation devienne turquoise
6. Laisser mijoter jusqu'à ce que la potion devienne pourpre.
7. Agiter vigoureusement de la poudre d'épines de porc-épic jusqu'à ce que la précédente étape se termine puis en ajouter à la préparation jusqu'à ce que celle-ci devienne rouge
8. Laisser mijoter jusqu'à ce que la potion devienne orange.
9. Ajouter d'autres épines de porc-épic jusqu'à ce que la préparation devienne turquoise
10. Laisser mijoter jusqu'à ce que la potion devienne pourpre.
11. Ajouter de la poudre de corne de licorne jusqu'à ce que la préparation devienne rose
12. Remuer jusqu'à ce que la préparation devienne rouge
13. Laisser mijoter jusqu'à ce que la potion devienne pourpre.
14. Ajouter encore de la poudre de pierre de lune jusqu'à ce que la préparation devienne verte
15. Laisser mijoter jusqu'à ce que la potion devienne orange.
16. Ajouter d'autres épines de porc-épic en poudre jusqu'à ce que la préparation devienne blanche tout en remuant
17. Faire mijoter la préparation à chaleur réduite.
18. Ajouter exactement 7 gouttes d'ellébore

Philtre dégonflant

Ce philtre est un remède contre les effets de la potion d'enflure



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 5

Rareté des ingrédients : Commun

Cibles : Animaux (A), Personnes (P) et Végétaux (V)

Effets : Contre les effets de la potion d'enflure

Durée des effets : Quasi-immédiat

Temps de préparation : Environ 2-3 heures

Visuel : Vert

Ingrédients : Gingembre / Lavande / Ortie / Venin de raie des rivières

Ouvrage de référence : Potions magiques d'Arsenius Beaulitron

Préparation du Philtre dégonflant

1. Ajouter 2 mesures de lavande dans le mortier.
2. Ajouter 3 mesures d'ortie dans le mortier.
3. Écraser avec le pilon jusqu'à l'obtention d'une poudre moyenne à fine.
4. Ajouter 2 mesures du mélange concassé au chaudron
5. Ajouter deux cuillères à soupe d'eau à la poudre dans le chaudron et mélanger le tout ensemble
6. Faire chauffer le chaudron à température moyenne pendant 20 minutes.
7. Ajouter un peu d'eau au chaudron et mélanger avec précaution
8. Agiter sa baguette
9. Laisser chauffer entre 45 à 60 minutes en fonction du chaudron utilisé.
10. Ajouter 4 morceaux de gingembre préalablement découpé en fin bâtonnet
11. Mélanger 4 fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
12. Ajouter 1 goutte de venin de raie des rivières toutes les cinq secondes à dix reprises dans le chaudron.
13. Faire chauffer à température basse pendant 30 minutes.
14. Agiter sa baguette pour finaliser la potion

Philtre revigorant

Soigne la fatigue du consommateur et élimine immédiatement tous les dégâts non-létaux reçus.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 5

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Annulation des dégâts non-létaux.

Effets secondaires : Ajoute 2 points de vie temporaires.

Durée des effets : Immédiat / 1d6+1 heures

Remarque : Une fois les points de vie temporaires disparus, le consommateur reste au minimum à 1 point de vie.

Temps de préparation : Environ 5 heures

Visuel : Bleu ou orange

Ingrédients : Cranson / Eau de miel / Infusion de verveine / Livèche

Ouvrage de référence : Non-mentionné

Préparation du Philtre revigorant

1. Laisser couler l'Eau de miel goutte à goutte, une par seconde jusqu'à cent
2. Ajouter la livèche et chauffer à basse température durant 1 heure
3. Remuer 9 fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, puis 2 fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
4. Laisser couler l'infusion de verveine goutte à goutte, une par minute jusqu'à trente
5. Ajouter le cranson et chauffer à haute température pendant 1 heure
6. Remuer 9 fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre puis 4 fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
7. Ajouter simultanément l'Eau de miel et l'infusion de verveine en laissant couler goutte à goutte, une par seconde jusqu'à soixante pour l'eau de miel, et une par dix secondes jusqu'à six pour l'infusion de verveine
8. Chauffer à feu moyen durant 1 heure
9. Agiter sa baguette pour finaliser la préparation

Pimentine

Soigne les personnes du rhume et des refroidissements.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 2

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Soigne les personnes du rhume et des refroidissements

Durée des effets : Quasi-instantané

Effets secondaires : Fait fumer les oreilles du consommateur durant 1d6+2 heures.

Temps de préparation : Environ 6 heures

Visuel : Rouge

Ingrédients : Corne de Bicorne ; Impatiente du Cap, Racine de mandragore

Ouvrage de référence : Non-mentionné

Préparation de la Pimentine

1. Découper les racines de mandragore en triangles, puis les ajouter au chaudron
2. Chauffer à grand feu durant deux heures jusqu'à ce que la potion se colore en jaune
3. Pendant ce temps, broyer de la corne de Bicorne dans un mortier jusqu'à obtenir une poudre fine
4. Ajouter deux pincées de corne de Bicorne dans le chaudron ; chaque ajout provoque une explosion retentissante.
5. Chauffer à feu vif durant deux heures jusqu'à ce que la potion devienne orange
6. Dans le mortier contenant encore la poudre de Bicorne, ajouter deux pincées d'Impatiente du Cap, puis broyer à nouveau jusqu'à obtenir une poudre fine.
7. Ajouter deux pincées du mélange de poudre dans le chaudron ; chaque ajout provoque une explosion retentissante.
8. Chauffer à feu vif durant une heures jusqu'à ce que la potion devienne rouge
9. Agiter sa baguette pour finaliser la potion

Polynectar

Fait prendre temporairement l'apparence d'une autre personne.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 6

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Personnes (P)

Effets : Fait prendre temporairement l'apparence d'une autre personne.

Remarques : Doit contenir une partie du corps de la personne dont on veut prendre l'apparence. Cette potion est inadaptée aux métamorphoses animales. Si le sujet meurt avant que la potion s'estompe, il conservera les traits de la personne imitée

Durée des effets : 1d6+2 heures

Temps de préparation : 1 mois

Visuel : Liquide putride

Ingrédients : Chrysopes / Corne de bicorné / Peau de serpent d'arbre du Cap / Polygonum / Sangsues / Sisymbre + *Spécial* : Élément du corps de la personne dont on souhaite prendre l'apparence

Ouvrages de référence : Les Potions de grands pouvoirs de Phineas Bourne

Préparation du Polynectar

Partie 1 :

1. Cuire les Chrysopes durant 21 jours
2. Ajouter 3 mesures de sisymbre cueilli une nuit de pleine lune dans le chaudron
3. Ajouter 2 bottes de polygonum dans le chaudron
4. Mélanger 4 fois dans le sens des aiguilles d'une montre
5. Agiter sa baguette, puis laisser infuser la potion pendant 80 minutes (pour un chaudron en étain. Un chaudron en laiton ne nécessitera que 68 minutes, et un chaudron en cuivre seulement 60.)
6. Ajouter 4 sangsues dans le chaudron
7. Ajouter 2 chrysopes dans le mortier
8. Écraser avec le pilon jusqu'à l'obtention d'une poudre fine
9. Ajouter 2 mesures de chrysopes dans le chaudron
10. Faire chauffer à feu doux pendant 30 secondes
11. Agiter sa baguette pour terminer la première partie de la potion

Partie 2 :

1. Ajouter 3 mesures de peau de serpent d'arbre du Cap
2. Ajouter 1 mesure de corne de bicorné dans le mortier
3. Écraser finement
4. Ajouter 1 mesure de corne de bicorné écrasée dans le chaudron
5. Faire chauffer à une température élevée pendant 20 secondes
6. Agiter sa baguette, puis laissez infuser la potion pendant 24 heures (pour un chaudron en étain. Un chaudron en laiton ne prendra que 20h et 24 minutes, et un cuivre seulement 18 heures)
7. Ajouter 1 chrysope dans le chaudron
8. Mélanger 3 fois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
9. Diviser la potion en plusieurs doses, si désiré, puis ajouter les morceaux de la personne que l'on souhaite devenir.
10. Agiter sa baguette pour compléter la potion

Potion à hérissier les cheveux

Également connue sous le nom de potion pour la pousse des cheveux, cette potion permet de faire dresser les cheveux sur la tête



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 2

Rareté des ingrédients : Commun

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Fait dresser les cheveux sur la tête

Durée des effets : Permanente

Temps de préparation : Environ 1,5-2 heures

Visuel : Liquide vert

Ingrédients : Dard de Billywig / Épine de porc-épic / Queue de rat

Ouvrages de référence : Non-mentionné

Préparation de la potion à hérissier les cheveux

1. Ajouter 3 épines de porc-épic dans le chaudron.
2. Faire chauffer le mélange à 100°C, puis maintenir cette température pendant 30 minutes
3. Ajouter 6 dards de Billywig dans le mortier.
4. Écraser à l'aide du pilon pour obtenir une poudre fine.
5. Ajouter trois pincées de la poudre de dards de Billywig dans le chaudron
6. Faire chauffer le mélange à 150 °C pendant 20 minutes.
7. Ajouter deux pincées de la poudre de dards de Billywig dans le chaudron
8. Faire chauffer le mélange à 200 °C pendant 10 minutes.
9. Ajouter une pincée de la poudre de dards de Billywig dans le chaudron
10. Faire chauffer le mélange à 250 °C pendant 5 minutes.
11. Agiter sa baguette.
12. Ajouter trois queues de rat dans le chaudron
13. Laisser bouillonner la potion pendant 11 minutes.
14. Remuer 6 fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
15. Agiter sa baguette.

Potion contre la toux

Soigne de la toux



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 6

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Personnes (P)

Effets : Soigne de la toux

Durée des effets : Permanente

Temps de préparation : Environ 6 heures

Visuel : Rouge

Ingrédients : Corne de Licorne / Mauve douce / Menthe / Miel / Racine de Mandragore / Teinture de Thym

Ouvrages de référence : Non-mentionné

Préparation de la potion contre la toux

1. Râper de la corne de licorne
2. Dans un mortier, mélanger la poudre de corne de licorne, les feuilles de mauve et de menthe séchée, et broyer le tout jusqu'à obtenir une poudre fine.
3. Dans un chaudron contenant de l'eau froide, ajouter 9 pincées de la poudre obtenue et chauffer à feu doux durant 2 heures. La préparation prendra alors une teinte blanche
4. Couper les racines de mandragore en petits triangles, puis les ajouter à la préparation
5. Chauffer à grand feu durant 2 heures en remuant toutes les 15 minutes dans le sens des aiguilles d'une montre à 3 reprises. La préparation prendra alors une teinte jaune.
6. Ajouter une nouvelle fois 9 pincées de la poudre obtenue et chauffer à feu doux durant 2 heures. La préparation prendra alors une teinte blanche
7. Ajouter 1 goutte de teinture de Thym toutes les minutes durant 1 heure, jusqu'à ce que la potion devienne noire
8. Tout en remuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, faire couler délicatement l'équivalent de deux cuillères à soupe de miel dans la préparation. La préparation prendra alors une teinte rouge clair.
9. Agiter sa baguette en formant un 9. La préparation prendra alors une teinte rouge foncé.

Potion d'Aiguise-méninges

Aiguise les facultés de concentration et élimine une partie de la fatigue.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 4

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : +10% aux compétences de réflexion et à la méditation.

Remarque : Contre les effets du sortilège de Confusion.

Durée des effets : 1d6+1 heures

Temps de préparation : Entre 2 et 3 heures

Visuel : Liquide blanc, vert ou pourpre

Ingrédients : Bile de tatou / Gingembre / Œil de scarabée / Rate de triton / Thorax de scarabée

Ouvrages de référence : Non-mentionnés

Préparation de la potion d'Aiguise-méninge

1. Incorporer la racine de gingembre jusqu'à ce que la préparation devienne verte
2. Incorporer la bile de tatou jusqu'à ce que la préparation devienne bleue
3. Incorporer les thorax de scarabée jusqu'à ce que la préparation devienne rouge
4. Réincorporer de la bile de tatou jusqu'à ce que la préparation devienne jaune
5. Réincorporer de la racine de gingembre jusqu'à ce que la préparation devienne verte
6. Réincorporer de la bile de tatou jusqu'à ce que la préparation devienne pourpre

Potion d'Amnésie

Cette potion provoque une perte de mémoire chez celui qui en boit. En cela, elle possède des effets relativement semblables à ceux du sortilège d'oubliettes.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 1

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Efface la mémoire d'une personne de manière définitive.

Remarque : La puissance de la potion détermine jusqu'où remontent les souvenirs effacés

Durée des effets : Permanente

Temps de préparation : Environ 1 heure

Visuel : Liquide orange

Ingrédients : Baies de gui / Brins de valériane / Eau du fleuve Léthé / Ingrédient Standard

Ouvrage de référence : Potions Magiques d'Arsenius Beaulitron

Préparation de la potion d'Amnésie

1. Ajouter 2 gouttes d'eau du fleuve Léthé dans le chaudron
2. Faire chauffer à feu doux pendant 20 secondes
3. Ajouter 2 brins de valériane dans le chaudron
4. Remuer 3 fois, dans le sens des aiguilles d'une montre
5. Agiter votre baguette
6. Laisser bouillonner la potion pendant 51 minutes
7. Ajouter 2 mesures de l'Ingrédient Standard dans le mortier
8. Ajouter 4 baies de gui dans le mortier
9. Écraser à l'aide du pilon pour obtenir une poudre moyenne à fine
10. Ajouter 2 pincées du mélange écrasé dans le chaudron
11. Remuer 5 fois, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
12. Agiter sa baguette

Potion d'Enflure

Augmente considérablement la taille d'un animal, d'une personne ou d'une plante



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 2

Rareté des ingrédients : Commun

Cibles : Animaux (A), Personnes (P) et Végétaux (V)

Effets : Multiplie la caractéristique TAILLE par 3

Durée des effets : Permanente

Temps de préparation : Environ 1,5-2 heures

Visuel : Liquide jaune

Ingrédients : Foie de chauve-souris / Œil de poisson ballon / Ortie séchée

Ouvrages de référence : Potions Magiques d'Arsenius Beaulitron

Préparation de la potion d'enflure

1. Ajouter 2 mesures d'orties séchées dans le mortier.
2. Ajouter 3 yeux de poisson dans le mortier.
3. Écraser avec le pilon jusqu'à l'obtention d'une poudre moyenne à fine.
4. Ajouter 2 mesures du mélange concassé au chaudron
5. Ajouter deux cuillères à soupe d'eau à la poudre dans le chaudron et mélanger le tout ensemble
6. Faire chauffer le chaudron à température moyenne pendant 20 minutes.
7. Ajouter un peu d'eau au chaudron et mélanger avec précaution
8. Agiter sa baguette
9. Laisser chauffer entre 45 à 60 minutes en fonction du chaudron utilisé.
10. Ajouter 1 foie de chauve-souris dans le chaudron.
11. Mélanger 4 fois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
12. Faire chauffer à température basse pendant 30 secondes.
13. Agiter sa baguette pour finaliser la potion

Potion d'Hilarité

Provoque une forte hystérie chez la personne qui la consomme, qui peut durer jusqu'à une journée complète



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 6

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effet : -50% à toutes les actions.

Effets secondaires : Sauts émotionnels et développement de phobies.

Remarque : Mal préparée, les effets peuvent varier d'une folie hystérique à une profonde et inconsolable mélancolie

Durée des effets : 4d6 heures

Temps de préparation : Environ 8 heures

Visuel : Jaune

Ingrédients : Ailes de Billywig / Eau de source / Feuille d'Alihotsy / Piquant de noueux / Poils de Boursouf / Poudre de raifort / **Spécial** : des rires

Ouvrage de référence : Le livre des potions de Zygmunt Budge

Préparation de la potion d'Hilarité

1. Ajouter de l'eau de source claire dans le chaudron.
2. Couper les feuilles d'Alihotsy et les ajouter à l'eau.
3. Remuer lentement. Trop vite remué, les propriétés joviales des feuilles seraient abîmées.
4. Ricaner au-dessus de la préparation
5. Moudre les ailes de Billywig et les ajouter au chaudron. Remuer lentement.
6. Ajouter trois piquants de noueux (ni plus ni moins).
7. Chauffer le mélange, puis remuer vigoureusement.
8. Rire au-dessus de la préparation
9. Chauffer à nouveau le mélange.
10. Raser le Boursouf et disperser les poils sur la surface de la potion.
11. Remuer rapidement et chauffer à feu vif.
12. Rire très fort et de manière incontrôlable au-dessus de la préparation
13. Ajouter un peu de poudre de raifort.
14. Mélanger la potion et chauffer pour la dernière fois.
15. Agiter sa baguette sur le chaudron pour terminer la potion

Potion de cautérisation

Puissant antiseptique provoquant une intense sensation de brûlure quand elle est appliquée.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 5

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Arrête les saignements et referme les plaies

Effets secondaires : Redonne 1 point de vie

Durée des effets : Immédiat

Remarque : Mal préparée, cette potion cause davantage de dégâts et empire les blessures sur lesquelles elle est appliquée.

Temps de préparation : Environ 6 heures

Visuel : Violette

Ingrédients : Bétoine / Clou de Girofle / Sang de dragon / Vigne

Ouvrages de référence : Non-mentionné

Préparation de la potion de cautérisation

1. Dans un mortier, déposer 8 clous de girofle
2. Broyer jusqu'à obtenir une poudre très fine
3. Ajouter 4 pincées de poudre dans le chaudron et chauffer à grand feu durant 1 heure
4. Remuer la préparation en effectuant une spirale partant du centre du chaudron une fois dans le sens des aiguilles d'une montre, puis une fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en effectuant la spirale inverse.
5. Dans le mortier, ajouter 8 feuilles de bétoine séchée au reste de la poudre, puis broyer une nouvelle fois jusqu'à obtenir une poudre fine.
6. Ajouter 4 pincées de cette poudre à la préparation
7. Chauffer à feu vif durant 2 heures
8. Secouer énergiquement la fiole de sang de dragon durant 8 minutes, puis ajouter celle-ci à la préparation qui prendra une couleur noire
9. Remuer alternativement 4 fois dans le sens des aiguilles d'une montre, puis 4 fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
10. Ajouter 1 feuille de vigne à la préparation, puis chauffer à grand feu jusqu'à ce que la potion devienne subitement violette.

Potion de l'œil vif

Également connue sous le nom de potion d'Éveil, la potion d'œil-vif empêche le sommeil ou fait reprendre connaissance après une sédation ou un coup sur la tête.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 3

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Réveil immédiat

Effets secondaires : Insomnie durant 2d6+6 heures

Durée des effets : Immédiate / 2d6+6 heures

Temps de préparation : Entre 10 et 26 heures

Visuel : Bleue ou verte

Ingrédients : Aconit / Crochets de serpent / Dards Billywig / Ingrédient Standard

Ouvrage de référence : Potions magiques d'Arsenius Beaulitron

Préparation de la potion l'œil vif

1. Ajouter 6 crochets de serpent dans le mortier
2. Ajouter 4 mesures d'Ingrédient Standard dans le mortier
3. Ajouter 6 dards séchés de Billywig dans le chaudron
4. Faire chauffer à feu moyen pendant 30 secondes
5. Écraser finement les ingrédients dans le mortier
6. Ajouter 4 mesures du mélange d'ingrédients écrasés dans le chaudron
7. Remuer la potion 3 fois dans le sens des aiguilles d'une montre
8. Agiter sa baguette
9. Laisser mijoter entre 8 (chaudron en cuivre), 14 (chaudron en laiton) ou 23 (chaudron en étain) heures selon la qualité du chaudron utilisé
10. Ajouter 2 brins de Tue-loup
11. Remuer 3 fois, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
12. Agiter sa baguette pour finaliser la potion

Potion de Mémoire

Permet d'accéder plus facilement à ses souvenirs.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 6

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Personnes (P)

Effets : Bonus aux jets d'Idée visant à se rappeler un souvenir de 50%.

Durée des effets : 1d4+1 heures

Remarque : Cette potion est souvent employée avant d'extraire un souvenir pour le placer dans une Pensine.

Temps de préparation : Environ 6-7 heures

Visuel : Orange

Ingrédients : Galantus Nivalis / Mandragore cuite / Plume de Jobarbille / Saug

Ouvrages de référence : Non-mentionné

Préparation de la potion de Mémoire

1. Ajouter une mandragore entière et chauffer à grand feu durant 2 heures
2. Dans un mortier, ajouter 5 feuilles de sauge séchée et 5 fleurs de Galantus Nivalis. Broyer jusqu'à l'obtention d'une poudre fine
3. Ajouter une pincée de la poudre obtenue, chauffer à grand feu durant 5 minutes tout en remuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à raison d'un tour toutes les 5 secondes.
4. Arrêter de chauffer durant 1 heure
5. Reproduire l'étape 3 à 4 autres reprises. Chaque nouvelle étape assombriera la préparation jusqu'à ce qu'elle devienne noire.
6. Ajouter la plume de Jobarbille à la préparation
7. Remuer 5 fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La préparation prend alors une teinte blanchâtre.
8. Ajouter le reste de la poudre et chauffer durant 5 minutes à grand feu
9. Agiter sa baguette pour finaliser la préparation, qui prendra une teinte orangée.

Potion de Ratatinage

Cette potion possède des effets différents en fonction du support où elle est utilisée. Elle peut diminuer la taille ou inverser le processus de vieillissement



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 3

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Animaux (A) ; Objets (O), Personnes (P) et Végétal (V)

Effets : Sur un objet, elle permet de le faire rétrécir, diminuant sa caractéristique Taille par 2. Sur un animal, une plante ou un humain, elle permet également d'inverser le processus de vieillissement.

Remarque : Si on commet une erreur durant la préparation, elle devient un poison de vieillissement.

Durée des effets : 1d6+2 heures

Temps de préparation : Entre 3,5-4 heures

Visuel : Verte clair

Ingrédients : Chenilles / Ciguë aquatique / Figue de figuier d'Abyssinie / Jus de Sangsues / Pâquerette / Rate de rat

Ouvrages de référence : Le livre des potions de Zygmunt Budge / Manuel avancé de préparation des potions de Libatius Borage

Préparation de la potion de Ratatinage

selon Zygmunt Budge

1. Écraser deux figues d'Abyssinie et ajouter leur jus couleur rubis dans le chaudron
2. Remuer lentement
3. Chauffer la préparation à feu doux
4. Ajouter cinq chenilles poilues
5. Ajouter une infusion d'armoise vigoureusement agitée
6. Remuer vigoureusement
7. Écraser quatre sangsues et ajouter le jus à la préparation
8. Remuez lentement et avec précaution
9. Agiter une rate de rat dans un bocal et l'ajouter à la préparation
10. Ajouter la cigüe aquatique
11. Chauffer à haute température
12. Lancer le sortilège de Ratatinage

selon Libatius Borage

1. Ajouter cinq chenilles en tranches
2. Chauffer jusqu'à ce que la potion devienne rouge.
3. Secouer une fiole de jus de figue d'Abyssinie jusqu'à ce que ce soit prêt (ajouter le jus avant que l'étape 2 ne soit terminée provoquera l'émission de gaz verts nauséabonds et toxiques)
4. Ajouter du jus jusqu'à ce que la potion devienne jaune.
5. Chauffer jusqu'à ce que la potion devienne turquoise.
6. Chauffer jusqu'à ce que la potion devienne violette.
7. Ajouter quatre rates de rat à votre chaudron
8. Ajouter des racines de pâquerettes mixées jusqu'à ce que la potion devienne verte.
9. Ajouter cinq gouttes de jus de sangsues
10. Ajouter une nouvelle fois du jus de figue d'Abyssinie jusqu'à ce que la potion devienne rose.
11. Ajouter une chenille découpée en tranches
12. Chauffer jusqu'à ce que la potion devienne verte.

Potion de Regermination

Quelques gouttes de cette potion redonnent à une plante morte la capacité de germer



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 6

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Végétaux (V)

Effets : Soigne les végétaux

Durée des effets : Permanente

Temps de préparation : Environ 4-8 heures

Visuel : Orange dorée

Ingrédients : Algue séchée / Bouse de dragon / Eau de source / Écaille de dragon / Fougère / Menthe

Ouvrage de référence : Ouvrage inconnu de Tilden Toots

Préparation de la potion de Regermination

1. Ajouter 9 feuilles de fougère et 9 feuilles de menthe à la préparation
2. Chauffer à feu doux durant 1 heure
3. Remuer neuf fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour que la préparation prenne une couleur vert clair
4. Émietter de la bouse de dragon dans la préparation jusqu'à ce que celle-ci prenne une couleur rouge
5. Chauffer à feu moyen durant 2 heures
6. Dans un mortier, ajouter 9 écailles de dragon et les algues séchées puis broyer le tout en une poudre fine.
7. Saupoudrer la préparation de cette poudre jusqu'à ce qu'elle devienne noire et qu'un gaz nauséabond s'en dégage.
8. Ajouter de l'eau de source jusqu'à ce que la préparation redevienne blanche et que l'émission de gaz cesse.
9. Ajouter le reste de poudre et 9 nouvelles écailles de dragon à la préparation
10. Chauffer jusqu'à ce que la préparation devienne rouge terne
11. Agiter sa baguette. La préparation prendra alors une teinte orange dorée

Potion de Sommeil sans rêve

Cette potion endort immédiatement le consommateur et lui garantit un sommeil sans rêve.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 6

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Personnes (P)

Effets : Endort la cible

Durée des effets : 3d6+6 heures

Remarque : Mal préparée, cette potion peut plonger la cible dans un profond coma

Temps de préparation : Entre 6-7 heures

Visuel : Violette

Ingrédients : Coprin narcotique / Brin de valériane / Eau du fleuve Léthé / Lotos / Racine de Rêve / Racine de valériane

Ouvrages de référence : Non-mentionné

Préparation de la potion de Sommeil sans rêve

1. Ajouter 4 brins de valériane dans le mortier
2. Ajouter 2 coprins narcotiques dans le mortier
3. Ajouter 2 mesures d'eau du fleuve Léthé
4. Écraser le tout à l'aide du pilon pour obtenir une pâte crémeuse jaunâtre
5. Ajouter le reste d'eau du fleuve Léthé dans le chaudron
6. Faire chauffer à feu doux pendant trente minutes
7. Ajouter 3 mesures du mélange écrasé dans le chaudron
8. Agiter sa baguette
9. Laisser mijoter la potion 1 heure
10. Écraser deux fruits de Lotos et ajouter le jus au chaudron
11. Faire chauffer à haute température pendant 5 minutes
12. Couper les racines de valériane et de Rêve en petits morceaux et ajouter 7 pincées de celles-ci au chaudron
13. Remuer 7 fois dans le sens des aiguilles d'une montre très lentement
14. Chauffer le tout durant 3 heures
15. Agiter sa baguette pour finaliser la préparation.

Potion de Vieillessement

Permet de vieillir de quelques mois ou années en fonction de la quantité de potion absorbée.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 3

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Fait vieillir le consommateur

Durée des effets : En fonction de la consommation

Temps de préparation : Entre 30-36 heures

Visuel : Verte

Ingrédients : Banane ; Escargot orange ; Feuille verte ; Rate de triton

Ouvrages de référence : Non-mentionnée

Préparation de la potion de Vieillessement

1. Chauffer très lentement l'eau pour qu'elle entre en ébullition
2. Ajouter la rate de triton et chauffer à grand feu jusqu'à ce que celle-ci soit totalement désagrégée dans la potion
3. Remuer 1 fois dans le sens des aiguilles d'une montre
4. Chauffer à feu doux durant une heure
5. Répéter cette opération encore 23 fois, une pour chaque heure de la journée. (une pause peut être faite entre chaque étape)
6. Dans un mortier, broyer 24 escargots orange et les ajouter à la préparation. Celle-ci deviendra rouge.
7. Ajoutez une banane et chauffer à feu doux jusqu'à ce que la potion devienne entièrement translucide, et la banane entièrement noire.
8. Remuer lentement 24 fois dans le sens des aiguilles d'une montre, la banane devrait alors se désagréger entièrement dans la préparation et la potion devenir d'un bleu profond
9. Déposer délicatement la feuille verte sur la préparation avant que les circonvolutions du remuage ne prennent fin. Attention, la feuille doit impérativement rester à la surface, sans quoi la potion peut être recommencée depuis le début.
10. Agiter sa baguette pour finaliser la potion. La feuille doit virer au brun, se décomposer puis se désagréger dans la potion, qui prend alors une couleur verte semblable à celle de la feuille.

Potion de Wiggenweld

La potion de Wiggenweld est une potion régénérante très efficace



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 5

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Animaux (A), Personnes (P) et Végétaux (V)

Effets : Redonne 1d4+1 pv puis 1 pv par heure

Remarque : Antidotes à la Goutte du Mort vivant

Durée des effets : 3 heures

Temps de préparation : Environ 4 à 6 heures

Visuel : Verte, rouge, rose ou bleu en fonction de la recette

Ingrédients : Aconit / Baie explosive / Bave de dards de Billywi / Cerveille de paresseux / Corne de licorne / Crocs de Cisburine / Dictame / Eau de miel / Écorce de wiggentree / Épines de poisson-diable / Jus de Horglup / Mandragore cuite / Menthe / Moly / Mucus de Veracrasse / Rosée du matin / Sang de salamandre

Ouvrage de référence : Manuel avancé de préparation des potions de Libatius Borage

Préparation de la potion de Wiggenweld

1. Secouer une fiole de sang de salamandre, puis ajouter ce dernier au chaudron jusqu'à ce que la potion devienne rouge.
2. Remuer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la couleur passe à l'orange.
3. Secouer une nouvelle fois la fiole contenant le sang de salamandre, puis ajouter celui-ci au chaudron jusqu'à ce que la potion devienne jaune.
4. Remuer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la couleur passe au vert.
5. Secouer une fiole de sang de salamandre, puis ajouter le sang jusqu'à ce que la potion devienne turquoise.
6. Chauffer la potion jusqu'à ce que la couleur devienne bleue
7. Secouer une fiole de sang de salamandre, puis ajouter le sang jusqu'à ce que la potion devienne rose.
8. Chauffer jusqu'à ce que la couleur passe au rouge.
9. Ajouter cinq épines de poisson-diable pour que la potion devienne orange.
10. Chauffer jusqu'à ce que la potion devienne jaune.
11. Ajouter cinq épines de poisson-diable jusqu'à ce que la couleur passe au vert.
12. Secouer une fiole de mandragore cuite liquéfiée, puis ajouter la mandragore jusqu'à ce que la potion devienne violette.
13. Remuer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la potion devienne rouge.
14. Secouer une fiole de mandragore cuite liquéfiée, puis ajouter la mandragore jusqu'à ce que la couleur passe à l'orange.
15. Remuer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la potion devienne jaune.
16. Secouer une fiole de mandragore cuite liquéfiée, puis ajouter la mandragore jusqu'à ce que la couleur passe à l'orange.
17. Ajouter de l'hydromel jusqu'à ce que la couleur passe au turquoise.
18. Chauffer jusqu'à ce que la couleur passe au bleu.
19. Chauffer jusqu'à ce que la couleur passe au violet.
20. Chauffer jusqu'à ce que la couleur passe au rose.
21. Ajouter du mucus de Veracrasse jusqu'à ce que la couleur passe au jaune.
22. Secouer une fiole de sang de salamandre, puis ajouter le sang jusqu'à ce que la couleur passe au vert

Potion fortifiante

Ce breuvage peu ragoûtant redonne des forces à celui qui la boit.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 3

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Redonne 1 point de vie

Effets secondaires : Octroie 1d4 points de vie temporaires qui disparaissent à raison de 1 par heure

Durée des effets : Immédiat

Temps de préparation : Environ 6 heures

Visuel : Rouge ou verte

Odeur : Putride

Ingrédients : Aile de fée / Hippocampe volant / Œuf de Doxy / Thorax de libellule

Ouvrage de référence : Potions magiques d'Arsenius Beaulitron

Préparation de la potion fortifiante

1. Ajouter une paire d'ailes de fée
2. Chauffer jusqu'à ce que la potion devienne turquoise.
3. Ajouter une poignée d'œufs de Doxy
4. Chauffer jusqu'à ce que la potion devienne rose.
5. Ajouter des thorax de libellule grillés en poudre jusqu'à ce que la potion devienne orange.
6. Ajouter un hippocampe volant
7. Chauffer jusqu'à ce que la potion devienne turquoise.
8. Ajouter des thorax de libellule grillés en poudre jusqu'à ce que la potion devienne pourpre.
9. Chauffer jusqu'à ce que la potion devienne rouge
10. Ajouter trois poignées d'œufs de Doxy
11. Ajouter des thorax de libellule grillés en poudre jusqu'à ce que la potion devienne bleue.
12. Ajouter trois hippocampes volants
13. Chauffer jusqu'à ce que la potion devienne verte.

Potion jaillissante

Provoque un effet d'explosion quand elle touche de la matière autre que la fiole.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 6

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Animaux (A), Objets (O), Personnes (P) et Végétaux (V)

Effets : Provoque un effet d'explosion qui détruit des objets (magiques ou non) et qui blesse les êtres vivants en leur infligeant 2d6+2 dégâts.

Durée des effets : Immédiat

Temps de préparation : Environ 8-10 heures

Visuel : Rouge ou orange

Ingrédients : Corne d'Éruptif / Fluide explosif / Queue d'Éruptif

Ouvrages de référence : non-mentionné

Préparation de la potion jaillissante

Remarque préalable : Attention, la préparation de cette potion est extrêmement dangereuse et doit être faite avec la plus grande attention pour éviter toute explosion qui pourrait s'avérer fatale au Sorcier.

1. Nettoyer la Corne d'Éruptif afin que celle-ci soit entièrement débarrassée des résidus de fluides qui pourraient encore s'y trouver
2. Râper celle-ci dans le mortier, puis broyer délicatement pour obtenir une poudre très fine
3. Dans un chaudron rempli d'eau froide, ajouter 2 pincées de la poudre de Corne d'Éruptif
4. Chauffer à feu très doux et s'arrêter juste avant l'ébullition
5. Retirer le chaudron en évitant les gestes brusques
6. Agiter sa baguette de bas en haut pour que la préparation prenne une couleur noire
7. Ajouter la queue d'Éruptif, puis chauffer jusqu'à ébullition
8. Remuer 2 fois dans le sens des aiguilles d'une montre, puis retirer du feu
9. Ajouter goutte à goutte le fluide explosif, 2 gouttes par minute jusqu'à 20 gouttes (attention, chaque goutte provoquera une petite explosion sonore et lumineuse)
10. Laisser refroidir pour que la préparation prenne une couleur jaune
11. Ajouter 2 pincées de la poudre de Corne d'Éruptif
12. Chauffer à feu très doux et s'arrêter juste avant l'ébullition
13. Retirer le chaudron en évitant les gestes brusques
14. Remuer 2 fois dans le sens des aiguilles d'une montre puis retirer du feu
15. Agiter sa baguette de bas en haut pour que la préparation prenne une couleur rouge ou orange

Potion Tue-Loup

Cette potion soulage et atténue les symptômes les plus terribles de ceux qui deviennent des loups-garous à la pleine lune.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 6-7

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Personnes (P)

Effets : Garder son esprit en cas de Lycanthropie

Durée des effets : 24 heures

Temps de préparation : Environ 8-10 heures

Visuel : Violet, émet de la fumée bleue

Goût : Désagréable

Remarque : Devient inopérante si mélangée avec du sucre

Ingrédients : Absinthe / Aconit / Passiflore / Liqueur de Millepertuis / Poils ou sang de Loup-garou (provenant d'un autre Lycanthrope) / Racine de Mandragore

Ouvrages de référence : Non-mentionné

Préparation de la potion Tue-Loup

1. Faire bouillir 1 litre de liqueur de Millepertuis dans le chaudron en chauffant à feu doux pour éviter les projections
2. Ajouter 4 fleurs d'Absinthe à la préparation et chauffer à grand feu durant quelques secondes jusqu'à ce que la préparation se teinte de bleu.
3. Ajouter 4 feuilles d'Aconit une par une en remuant 9 fois dans le sens des aiguilles d'une montre, puis 9 fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre entre chaque feuille.
4. Chauffer la préparation à feu moyen pendant 9 minutes
5. Pendant ce temps, broyer 4 fleurs de passiflore séchées dans un mortier jusqu'à l'obtention d'une poudre très fine que l'on ajoutera à la préparation, qui se teintera de brun.
6. Couper les racines de mandragore en rondelle de moins d'un millimètre (l'épaisseur doit être assez fine qu'on puisse voir passer la lumière à travers) puis ajouter 9 tranches à la préparation une à une en remuant 9 fois dans le sens des aiguilles d'une montre pour la première, puis 9 fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour la seconde, et ainsi de suite jusqu'à la dernière tranche. La préparation prendra alors une teinte blanche.
7. Ajouter finalement le sang ou les poils de loup-garou dans la préparation. Ceux-ci doivent provenir d'un loup-garou différent de celui qui boit la potion. La préparation se teinte alors de violet et commence à émettre des vapeurs bleutées.

Posologie : Le Lycanthrope doit prendre une dose de la potion une fois par jour pendant une semaine avant la prochaine pleine lune. En manquer une rend les effets de la potion inefficaces.

Poussos

Fait repousser les os et soigne les fractures.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 4

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Fait lentement repousser les os

Durée des effets : Plusieurs jours

Effets secondaires : Provoque de violentes douleurs et brûle la gorge quand elle est bue

Temps de préparation : Environ 16 heures

Visuel : Blanc

Ingrédients : Chou mordeur de Chine / Œil de poisson-ballon / Œil de scarabée / Thorax de scarabées

Ouvrage de référence : Non-mentionné

Préparation du Poussos

1. Hacher le chou mordeur de Chine et le placer dans le chaudron avant de verser une quantité d'eau suffisante pour le recouvrir
2. Chauffer celui-ci pour que la température augmente de dix degrés toutes les heures jusqu'à ébullition.
3. Remuer deux cent six fois dans le sens des aiguilles d'une montre (une fois par os du corps humain)
4. Dans un mortier, broyer une dizaine d'yeux de poisson-ballon pour obtenir une poudre fine.
5. Ajouter la poudre obtenue à la préparation
6. Laisser mijoter durant une heure, puis retirer du feu
7. Une fois à température ambiante, la seconde partie peut être entamée.
8. Dans un mortier, broyer une dizaine d'yeux de scarabée pour obtenir une poudre fine.
9. Ajouter la poudre obtenue à la préparation
10. Chauffer à grand feu durant une heure, puis retirer du feu
11. Une fois à température ambiante, la troisième partie peut être entamée
12. Dans un mortier, broyer une dizaine de thorax de scarabée pour obtenir une poudre fine.
13. Ajouter la poudre obtenue à la préparation
14. Chauffer à grand feu durant une heure, puis retirer du feu
15. Une fois à température ambiante, la quatrième partie peut être entamée
16. Une fois à température ambiante, remuer deux cent six fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (une fois par os du corps humain)
17. Agiter sa baguette pour finaliser la potion

Ratconfortant

Une potion qui permet de fortifier et de soigner les rats



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 6-7

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Animaux (A)

Effets : Redonne 1d4+1 points de vie à un rat

Effets secondaires : Soigne les maladies, mais fait anormalement grandir le rat si elle est consommée en excès.

Durée des effets : Immédiat

Temps de préparation : Environ 3 heures

Visuel : Rouge ou verte

Odeur : Putride

Ingrédients : Plume de hibou grand-duc / Plumes de paon / Poils de rat / Verrues de crapaud violet géant

Ouvrages de référence : Non-mentionné

Préparation du Ratconfortant

1. Dans un mortier, broyer 2 plumes de hibou grand-duc et 2 plumes de paon jusqu'à obtenir une poudre grossière
2. Verser cette poudre dans un chaudron rempli d'eau et faire chauffer à grand feu durant 1 heure
3. Ajouter les poils de rat, puis remuer 9 fois dans le sens des aiguilles d'une montre, la préparation prend alors une teinte brun clair
4. Dans un mortier, broyer 2 verrues de crapaud violet jusqu'à obtention d'une pâte
5. Ajouter la pâte obtenue à la préparation et chauffer à grand feu durant 1 heure
6. Agiter sa baguette pour finaliser la préparation

Solution de force

Potion augmentant temporairement la force physique du consommateur.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 5

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Ajoute 2d6+2 points à la caractéristique FORce du personnage.

Durée des effets : 1d6+1 heures.

Temps de préparation : Environ 1 jour

Visuel : Turquoise

Ingrédients : Griffes de griffon / Sang de Salamandre

Ouvrages de référence : non-mentionné

Préparation de la solution de force

1. Secouer une fiole de sang de salamandre, puis ajouter ce dernier au chaudron jusqu'à ce que la potion prenne une couleur rouge.
2. Écraser 5 griffes de griffon dans un mortier avec le pilon jusqu'à l'obtention d'une poudre grossière
3. Ajouter deux pincées de griffes de griffon pilées dans le chaudron
4. Remuer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la couleur passe au noir.
5. Secouer une nouvelle fois la fiole contenant le sang de salamandre, puis ajouter celui-ci au chaudron jusqu'à ce que la potion devienne orange.
6. Ajouter deux pincées de griffes de griffon pilées dans le chaudron
7. Remuer dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la couleur passe au jaune.
8. Secouer une fiole de sang de salamandre, puis ajouter le sang jusqu'à ce que la potion devienne incolore.
9. Agiter sa baguette
10. Chauffer à feu moyen jusqu'à ce que la couleur passe au rouge.
11. Laisser reposer pendant 7 jours
12. Secouer une fiole de sang de salamandre, puis ajouter le sang jusqu'à ce que la potion devienne verte.
13. Chauffer jusqu'à ce que la couleur passe au rouge.
14. Ajouter de l'hydromel jusqu'à ce que la couleur passe au turquoise.
15. Chauffer jusqu'à ce que la couleur passe au bleu.
16. Chauffer jusqu'à ce que la couleur passe au violet.
17. Chauffer jusqu'à ce que la couleur passe au rose.
18. Ajouter du mucus de Veracrasse jusqu'à ce que la couleur passe au jaune.
19. Secouer une fiole de sang de salamandre, puis ajouter le sang jusqu'à ce que la couleur passe au vert
20. Ajouter deux pincées de griffes de griffon pilées dans le chaudron
21. Faire chauffer à feu doux pendant 1 heure en remuant une fois toutes les 10 minutes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
22. Ajouter deux pincées de griffes de griffon pilées dans le chaudron
23. Faire chauffer à feu doux pendant 1 heure en remuant une fois toutes les 10 minutes dans le sens des aiguilles d'une montre.
24. Laisser mijoter la potion entre 1 et 2 heures en fonction du chaudron utilisé jusqu'à ce qu'elle prenne une couleur turquoise
25. Agiter sa baguette pour finaliser la préparation.

Somnifère

Aussi appelée potion de sommeil, cette préparation plonge la cible dans un profond sommeil



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 3

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Endort la cible

Durée des effets : 2d6+3 heures.

Temps d'incubation : 1d6 minutes

Virulence : 13

Temps de préparation : Environ 1,5 heures

Visuel : Pourpre sombre

Ingrédients : Brin de valériane / Ingrédients standards / Lavande / Mucus de Veracrasse

Ouvrages de référence : Le livre des potions de Zygmunt Budge / Potions magiques d'Arsenius Beaulitron

Préparation de somnifère

1. Ajouter quatre brins de lavande dans votre mortier
2. Ajouter deux mesures de l'Ingrédient Standard dans votre mortier
3. Écraser le tout à l'aide du pilon pour obtenir une pâte crémeuse
4. Ajouter deux grosses gouttes de mucus de Veracrasse dans le chaudron
5. Ajouter deux mesures de l'Ingrédient Standard dans le chaudron
6. Faire chauffer à feu doux pendant trente secondes
7. Ajouter trois mesures du mélange écrasé dans le chaudron
8. Agiter sa baguette
9. Laisser mijoter la potion entre cinquante-deux et septante minutes en fonction du chaudron utilisé
10. Ajouter deux mesures de l'Ingrédient Standard dans le chaudron
11. Faire chauffer à haute température pendant une minute
12. Ajouter quatre brins de valériane dans le chaudron
13. Remuer sept fois dans le sens des aiguilles d'une montre
14. Agiter sa baguette pour finaliser la préparation.

Solution scintillante

Potion destinée à augmenter la concentration et la capacité à se remémorer des souvenirs.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 6

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Personnes (P)

Effets : +20% aux compétences de réflexion et à la méditation, ainsi qu'aux jets de souvenirs

Durée des effets : 2d4+2 heures.

Temps de préparation : Environ 2,5 heures

Visuel : Turquoise scintillante

Ingrédients : Ailes de fées / Champignon vénéneux sauteur / Cerveille de crapaud / Œuf de runespoor / Griffes de dragon / Poudre de pierre de lune

Ouvrages de référence : Non-mentionné

Préparation de la Solution scintillante

1. Broyer 10 ailes de fée jusqu'à l'obtention d'une poudre fine
2. Ajouter la poudre obtenue et remuer dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la préparation devienne jaune.
3. Saupoudrer de poudre de pierre de lune tout en remuant jusqu'à ce que la préparation devienne blanche
4. Incorporer la cervelle de crapaud et chauffer à grand feu jusqu'à ce que la préparation devienne rouge
5. Ajouter trois œufs de runespoor et chauffer à feu moyen jusqu'à ce que la préparation devienne transparente.
6. Broyer 2 griffes de dragon et 4 champignons sauteurs jusqu'à l'obtention d'une poudre grossière
7. Ajouter celle-ci à la préparation, qui prendra une teinte bleu outremer.
8. Saupoudrer une nouvelle fois la préparation de poudre de pierre de lune et lancer le sortilège de scintillement. La potion prend alors une teinte turquoise scintillante.

Traitement des morsures de chiens fous

Une potion complexe, contenant de nombreux ingrédients et pouvant soigner tous les types de morsures de chien.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 4

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Animaux (A) et Personnes (P)

Effets : Empêche les infections et la transmission de maladie.

Remarque : Prise suffisamment tôt, celle-ci pourrait également empêcher la transmission de la lycanthropie.

Durée des effets : Permanente, mais doit être prise quotidiennement durant 52 à 104 jours

Temps de préparation : Environ 1 heure

Visuel : Vert clair

Ingrédients : Agripaume / Bétoine / Centaurée / Distillat de camphre / Essence de myrrhe / Essence de Rue / Fougère / Mélisse / Menthe / Millepertuis / Plantain / Poudre de chair de vipère / Sauge / verveine / Vin blanc / White spirit

Ouvrage de référence : Une collection de plus de trois cents recettes en cuisine, physique et chirurgie de Mary Kettlby

Préparation du traitement des morsures de chiens fous

1. Rassembler des quantités égales de feuilles de rue, de verveine, de sauge, de plantain, de fougère, d'agripaume, de menthe, de millepertuis, de mélisse, de Bétoine et de centaurée, les attacher en paquets, les envelopper dans du papier et les accrocher à l'ombre.
2. Quand les plantes sont correctement séchées, broyer le tout dans un mortier jusqu'à obtenir une poudre fine.
3. Mélanger deux à trois petits verres (dram) de cette poudre avec un verre (dram) de poudre de chair de vipère dans un verre de bon vin blanc, et le prendre le matin à jeun pendant cinquante-deux jours (la dose doit être doublée si la morsure est près de la tête ou du visage).

Nettoyer la plaie non pas avec de l'eau de mer, comme c'est la pratique anglaise, mais avec du Baume ou distillat de Camphre, ou de l'essence de myrrhe

Si possible, prendre le foie du chien, le sécher et le réduire dès que possible en poudre. Mélanger trois à six onces de celui-ci avec du vin, du sirop ou tout autre moyen pour faire avaler au patient. Boire le mélange dans les 24 heures suivant l'incident, si possible.

Veritaserum

Le Veritaserum est un puissant sérum de vérité qui oblige le consommateur à dire la vérité.



Informations sur la potion

Années d'apprentissage : 6-7

Rareté des ingrédients : Rarissime

Cibles : Personnes (P)

Effets : Empêche de mentir

Effets secondaires : Fait parler d'une voix monocorde.

Durée des effets : Jusqu'à prise d'un antidote

Temps de préparation : 1 mois

Visuel et odeur : Sans couleur, sans odeur

Ingrédients : Corne de licorne / Chrysanthème / Eau de source / Pensée sauvage / Plume de Jobarbille / Poudre de pierre de lune

Ouvrages de référence : Non-mentionné

Préparation du Veritaserum

1. Ajouter 8 fleurs de chrysanthèmes, puis chauffer à feu doux pendant 1 minute.
2. Ajouter 8 fleurs de pensée sauvage, puis chauffer à feu intermédiaire durant 1 minute
3. Râper de la corne de licorne dans la préparation, puis remuer 8 fois dans le sens des aiguilles d'une montre. La préparation prendra alors une teinte blanche
4. Saupoudrer la préparation d'une pincée de poudre de pierre de lune et chauffer à grand feu durant 1 minute tout en remuant vigoureusement. Reproduire cette étape à 7 autres reprises
5. Laisser refroidir jusqu'à température ambiante. La préparation prendra alors une couleur noire
6. Ajouter une plume de Jobarbille à la préparation et chauffer celle-ci durant 1 heure à petit feu.
7. Saupoudrer la préparation de poudre de pierre de lune. Celle-ci va aller s'accrocher à la plume de Jobarbille, puis dissoudre cette dernière dans la préparation qui deviendra parfaitement incolore.
8. La potion doit mûrir pendant un cycle complet de la lune

Remarques : le Veritaserum n'est pas infallible. Il est plus efficace sur des personnes vulnérables, insuffisamment compétentes pour s'en protéger ou inconscientes du fait qu'on va l'utiliser sur elles. Un Sorcier peut se sceller la gorge et produire de fausses déclarations, transformer la potion en un breuvage inoffensif ou utiliser l'occlumancie pour en contrer les effets

Sources des images

- ❖ Aiguise-méninge : https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Potion_d%27Aiguise-M%C3%A9ninges
- ❖ Amortentia : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Love_potion
- ❖ Anti-furoncle : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Cure_for_Boils
- ❖ Antidote aux poisons communs : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Antidote_to_Common_Poisons
- ❖ Antidote aux poisons rares : <https://www.lisesik.com/index.php>
- ❖ Décoction hoqueteuse : <https://www.pinterest.se/magician177>
- ❖ Élixir d'euphorie : <https://www.pinterest.fr/shendarrod/potions/>
- ❖ Herbicide : <https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Herbicide>
- ❖ Philtre calmant : <https://theop.games/wp-content/uploads/2020/06/Harry-Potter>
- ❖ Philtre de Confusion : <https://www.hp-lexicon.org/magic/confusing-befuddlement-draught/>
- ❖ Philtre de Mort-Vivante : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Draught_of_Living_Death
- ❖ Philtre de paix : <http://www.parsimonious.org/>
- ❖ Philtre revigorant : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Invigoration_Draught
- ❖ Polynectar : <https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Polynectar>
- ❖ Potion d'amnésie : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Forgetfulness_Potion
- ❖ Potion d'Hilarité : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Laughing_Potion
- ❖ Potion de cautérisation : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Wound-Cleaning_Potion
- ❖ Potion de force : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Strengthening_Solution
- ❖ Potion de l'œil Vif : https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Potion_de_l%27%C5%92il_Vif
- ❖ Potion de Ratatinage : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Shrinking_Solution
- ❖ Potion de Wiggeweld : https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Potion_Wiggeweld
- ❖ Potion fortifiante : <https://toppng.com/red-potion-png->
- ❖ Potion jaillissante : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Erumpent_Potion
- ❖ Poussos : <https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Poussos>
- ❖ Somnifère : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Sleeping_Draught
- ❖ Traitement des morsures des chiens fous : <https://www.deviantart.com/alia-moosvi/art/Plant-Potion-877363967>
- ❖ Potion de Regermination : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Regerminating_Potion
- ❖ Potion scintillante : https://shop-heroes.fandom.com/wiki/Speed_Potion
- ❖ Ratconfortant : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Rat_Tonic
- ❖ Veritaserum : <https://harrypotter.fandom.com/wiki/Veritaserum>

Sources des informations

Nous tirons les informations sur les potions de différentes sources, comme les romans de la saga Harry Potter bien entendu, mais aussi du Livre des Potions et des différents Wiki à disposition, qu'ils soient proposés en français ou en anglais. Lors de différences entre les versions françaises et anglaises, nous avons systématiquement choisi les versions anglaises, qui sont considérées comme canon par rapport aux romans. Quand aucune description de fabrication de potion n'existait, nous avons pris le parti de faire nos propres recettes. Celles-ci sont indiquées « en bleu » jusqu'à ce qu'une version officielle soit présentée, auquel cas nous adapterons ce document en conséquence.

Révisions

Versions	Modifications
v1.1	Corrections ou ajout des VIRulences et temps d'incubation des poisons et venins