

MALADIES, BLESSURES,
EMPOISONNEMENTS,
MALÉDICTIONS ET
OBJETS MAUDITS

≈

Comment survivre aux petites
afflictions quotidiennes ?



Table des matières

Avant-propos	5
1. Maladies du monde magique	6
1.1. VIRulence et contraction d'une maladie.....	6
1.1.1. Règle annexe – Jet de résistance	7
1.2. Effets et classe de la maladie.....	7
1.3. Effet primaire – Perte de points de vie	8
1.4. Effet secondaire – Perte de points de caractéristique	8
1.5. Forme classique et forme grave	8
1.6. Temps d'incubation.....	8
1.7. Guérison	8
1.7.1. Guérison naturelle	9
1.7.2. Guérison magique.....	9
1.7.3. Effets de la fatigue et du stress.....	9
1.7.4. Récupérer d'une maladie.....	9
1.8. La nature magique des Sorciers, une protection et une faiblesse.....	9
1.9. Classification internationale des maladies magiques et non-magiques.....	10
1.10. Tableaux des maladies en fonction de la classe et de la VIRulence.....	10
1.10.1. Maladies de classe 0 et spéciales.....	10
1.10.2. Maladies de classe 1	10
1.10.3. Maladies de classe 2	11
1.10.4. Maladies de classe 3	11
1.10.5. Maladies de classe 4	11
1.10.6. Maladies de classe 5	11
1.11. Fiches techniques des maladies	12
Allergie.....	12
Choléra	12
Conjonctivite	13
Démence	13
Disparition pathologique.....	13
Dragoncelle.....	14
Eclabouille	14
Eclabouille cérébrume.....	15
Fièvre	15
Grippe.....	15
Grippe intestinale.....	16
Grippe de malchance.....	16
Grippe du chat noir.....	16
Lycanthropie.....	17
Mal de lévitation.....	17
Mal de Portoloin.....	18
Mal des transports	18
Maladies et malédiction du sang.....	19
Narcolepsie.....	19
Oreillongoules	20
Peste.....	20
Pneumonie	20
Pouce vert.....	21
Rhume	21
Scrofulite	21

Souffle de Nundu.....	22
Tuberculose.....	22
Varicelle.....	22
Variole.....	23
2. Poisons, venins et empoisonnements.....	24
2.1. VIRulence d'un poison et empoisonnement.....	24
2.1.1. Poisons et venins dilués.....	24
2.1.2. Exemple d'un poison dilué.....	24
2.2. Temps d'incubation.....	25
2.3. Être empoisonné.....	25
2.3.1. Effets principaux.....	25
2.3.2. Effets secondaires.....	25
2.4. Atténuer les effets d'un poison.....	25
2.5. Guérir d'un empoisonnement.....	26
2.6. Fiches techniques des poisons et venins.....	27
Acné.....	27
Actée en épis.....	27
Amortentia.....	27
Arsenic.....	28
Breuvage de champignons mortels.....	28
Curare.....	28
Décoction hoqueteuse.....	29
Doxicide.....	29
Élixir malveillant.....	29
Essence de folie.....	30
Essence de trompettes d'anges.....	30
Furoncle.....	30
Infusion infecte.....	31
Mélange de bile de tatou.....	31
Philtre d'amour avancé.....	31
Philtre d'amour ordinaire.....	32
Philtre d'embrouille.....	32
Philtre de confusion.....	32
Philtre de Mort Vivante.....	33
Philtre du Calice de la Mort.....	33
Poison de raisin de couleuvre.....	33
Poison de vieillissement.....	34
Poison pernicieux.....	34
Poison Sang-Dragon.....	34
Poison d'Actée en épi.....	35
Poison de mélancolie.....	35
Potion N°7.....	35
Potion N°86.....	36
Potion N°113.....	36
Somnifère.....	36
Venin d'Acromentule.....	37
Venin de Basilic.....	37
Venin de Billywig.....	37
Venin de Cobra.....	38
Venin de Démonzémerville.....	38
Venin de Doxy.....	38
Venin de Dragon.....	39
Venin de Malagrif tacheté.....	39
Venin de Manticore.....	39
Venin de Runespoor.....	40
Venin de Verlieu.....	40

3.	<i>Antidotes aux poisons</i>	41
3.1.	Qu'est-ce qu'un antidote et comment fonctionne-il	41
3.2.	Neutraliser un poison ou un venin avec un antidote générique	41
3.3.	Fiches techniques des antidotes	42
	Antidote aux philtres d'amour	42
	Antidote aux poisons communs	42
	Antidote aux poisons rares	42
	Bezoard	43
	Larme de phénix	43
	Neutralisation	43
	Potion anti-paralyse	43
4.	<i>Blessures communes et extraordinaires</i>	44
4.1.	Blessures communes	44
	Blessures résultants d'une explosion	44
	Brûlures (feu, engelure, acide)	44
	Commotion cérébrale	45
	Contusion	45
	Os cassé	45
	Perte d'un membre	46
	Plaie ouverte et coupure	46
	Strangulation	46
4.2.	Blessures extraordinaires	46
	Brûlures magiques (feu, engelure, acide)	47
	Déflagration magique	47
	Désarticulation	48
	Morsure de dragon	48
	Morsure de loup-garou	48
	Plaie ouverte d'origine magique	49
	Perte d'un membre	49
	Pétrification partielle	49
5.	<i>Malédiction, maléfices et objets maudits</i>	50
5.1.	Catégories de malédiction	50
5.2.	La frontière floue entre mauvais sorts et malédiction	51
5.3.	Objets et personnes maudits par accident	51
5.4.	Les contre-malédiction et anti-malefices	51
5.4.1.	Contre-sort général	51
5.4.2.	Contre-sorts spécifiques	51
5.5.	Exemples de malédiction et objets maudits	52
	Bague maudite de filiation	52
	Bouilloire maudite	52
	Chapeau de Grande-Tête	52
	Chaussures de danse ensorcelées	52
	Cognard maudit	53
	Coffret maudit	53
	Collier d'opale	53
	Gants de Doigtengelée	54
	Les Contes de Crottes de Crapauds	54
	Lunettes de conjonctivite	54
	Malédiction des portraits	54
	Malédiction des statues	55
	Malédiction du Professeur de Défense contre les Forces du Mal de Poudlard	55
	Malédiction du rire incontrôlable	55
	Malédiction du sang - Maledictus	56
	Malédiction du somnambulisme	56

Peigne de Cheveux-drus	56
Plume de Cerveau-en-Gelée.....	57
Sonnets pour un Sorcier	57
Squelette maudit.....	57
6. Potions du domaine de la Médicomagie	58
7. Sortilèges du domaine de la Médicomagie	61
8. Sources.....	64

Avant-propos

« Bienvenue dans cet ouvrage sobrement nommé « Maladies, blessures, empoisonnements, malédictions et objets maudits - Comment survivre aux petites afflictions quotidiennes ? », un guide mis à la disposition des Soignants et autres Médicomages du Monde Magique.

A travers les quelques chapitres de celui-ci, nous autres travailleurs de l'Hôpital de St-Mangouste tenons à vous proposer une aide dans votre métier de tous les jours en recensant les petits tracas quotidiens auxquels vous serez confrontés durant votre travail. Car les maladies, blessures, empoisonnements et autres malédictions sont un point central qui se retrouve tout au long de la vie d'un jeune Sorcier. Celui-ci manipule des sortilèges qui peuvent le blesser, le mutiler, voire même faire disparaître certaines parties de son corps.

Les poisons étudiés lors de cours de potions et les erreurs de créations peuvent également lui causer de graves empoisonnements. Les sports pratiqués peuvent engendrer de sérieuses blessures également et peuvent mener Sorciers et Sorcières à fréquenter l'un des nombreux hôpitaux du monde magique.

Nous souhaitons donc, par ces quelques lignes, vous rassurer sur votre futur métier et vous prouver que, peu importe le cas auquel vous serez confrontés, vous pouvez compter sur le soutien de vos pairs.

Miriam Strout et Abasi Omar, Soignante et Soignant à l'Hôpital St-Mangouste»



1. Maladies du monde magique

« Les maladies représentent un danger auquel nombre de Sorciers ne sont pas préparés. Combattre en duel, élaborer de puissantes potions, observer les astres afin d'y déceler l'avenir ne posent aucun problème aux Sorciers de tout âge, mais lutter contre une simple grippe du chat noir peut s'avérer au-delà de leurs compétences. Mais pour quelles raisons les Sorciers semblent-ils incapables de se prémunir contre un simple rhume alors que la majorité des Moldus en sont capables ? Pour une simple et bonne raison : parce qu'ils ne prennent pas celles-ci au sérieux. Pour un Sorcier, une petite maladie ne représente pas un danger suffisant pour mériter un intérêt, aussi n'en font-ils pas cas. L'histoire nous apprend que les pires épidémies de maladies magiques auraient pu être évitées si seulement nous avions su mieux nous préparer à les soigner et si nous les avions prises au sérieux dès le début. En tant que Soignants et Médicomages, nous nous devons de prendre au sérieux toute maladie, aussi anodine nous semble-t-elle, et de la guérir dans les plus brefs délais.

Et que dire des écoles pour jeunes Sorciers ? Imaginez quelques centaines de jeunes enfants dans une même école, propageant malgré eux les maladies contagieuses lors de leurs cours en commun, et vous comprendrez qu'il est important de traiter celles-ci avec le plus grand soin avant qu'elles ne puissent se propager au-delà des murs de l'école. »

Abasi Omar, Soignant à l'Hôpital St-Mangouste

1.1. VIRulence et contraction d'une maladie

Les maladies possèdent toutes (ou presque), une valeur de VIRulence. Il s'agit de leur seule et unique caractéristique. Celle-ci est généralement comprise entre 1 et 20, mais peut dépasser cette valeur dans le cas des maladies des plus virulentes.

Les maladies s'attaquent à la constitution d'une personne via cette valeur de VIRulence. Si un Sorcier est en contact avec une maladie, opposez la VIRulence de la maladie à la CONstitution du personnage sur la table de résistance. Dans ce cas, la VIRulence est la caractéristique active et, si elle triomphe de la CONstitution, le Sorcier contracte celle-ci. Dans le cas contraire, le système immunitaire du Sorcier a résisté à la maladie et il ne la contracte pas.

Table des résistances																					
Caractéristique active																					
X	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95											
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95										
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95									
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95								
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95							
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95						
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95					
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95				
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95			
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95		
11		05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
12			05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13				05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14					05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15						05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16							05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17								05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18									05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19										05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20											05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21												05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Exemple : Un rhume a contaminé une bonne partie des élèves de Poudlard. Celui-ci possède une VIRulence de 4. L'élève Kelly est en contact avec plusieurs de ses camarades malades et remplit donc les conditions pour attraper la maladie. Il possède une valeur de CONstitution de 11 -5 dû à son âge. On prend donc une valeur de CONstitution de 6. En se référant à la table ci-dessus, on recherche le croisement des deux valeurs. On a 4 pour la maladie dans la ligne du haut (valeur active) et 6 dans la colonne de gauche (valeur passive). L'intersection des deux nous donne 40. Le Maître du jeu lance alors 1d100. S'il obtient 40 ou moins, Kelly contracte le rhume. Dans le cas contraire, il résiste.



1.1.1. Règle annexe – Jet de résistance

Si vous n'êtes pas adepte des jets sur la table des résistances, vous pouvez employer cette méthode plus directe : Quand un Sorcier est en contact avec une maladie, faites-lui faire un jet de CONstitution x5 pour voir s'il résiste à celle-ci. Dans le cas de maladies plus virulentes, vous pouvez simplement appliquer un multiplicateur plus faible. Pour ce faire, vous pouvez vous baser sur la classe de la maladie traitée dans le chapitre suivant.

1.2. Effets et classe de la maladie

En fonction de la gravité d'une maladie, les effets sur le malade peuvent considérablement varier. De la perte de quelques points de vie à la perte de points de caractéristiques en passant par des séquelles permanentes, les effets des maladies sont multiples. Si les effets d'une maladie mineure comme la grippe n'excèdent pas la perte d'un ou deux points de vie en quelques jours, d'autres comme la peste et les maladies magiques sont bien plus virulentes et peuvent mener à la mort si elles ne sont pas rapidement prises en main par des professionnels de la santé.

En règle générale, toute maladie s'attaque à la CONstitution du personnage et donc à la valeur dérivée « points de vie ». Une maladie fait donc perdre des points de vie à un malade. Cette perte équivaut à une blessure et les dégâts subis sont donc considérés comme des dégâts létaux.

La grande différence réside dans la rapidité à laquelle la maladie attaque le malade. Si une maladie mineure peut faire perdre quelques points de vie par semaine à un malade, une maladie plus virulente pourra tuer une personne en lui faisant perdre des points de vie toutes les heures.

Pour plus de simplicité, les maladies ont été désignées par une classe. La classe d'une maladie est fonction de sa VIRulence et est notée de 0 à 5, 0 étant la classe la plus faible, qui regroupe les maladies les moins graves, à 5, qui regroupe les maladies les plus violentes et dangereuses. Notez que certaines maladies possèdent des VIRulences variables, comprises entre deux valeurs. Un rhume par exemple possède une VIRulence comprise entre 1 et 3. Ces maladies peuvent donc se retrouver dans plusieurs classes. Les maladies en fonction des classes de VIRulence se retrouvent dans les tableaux du chapitre 1.10.

Pour connaître la perte de points de vie et les éventuelles pertes de caractéristiques ainsi que la fréquence de ces pertes, vous pouvez vous référer à la table ci-dessous. Les classes de maladies sont reprises dans les descriptions détaillées de celles-ci :

CLASSES ET EFFETS DE LA MALADIE				
Classe	VIRulence	Effet de la forme classique	Effet de la forme grave *	Vitesse des pertes
0*	0-1	Perte de points de vie = 0 <i>*Effets particuliers</i>	Perte de points de vie = 0 <i>*Effets particuliers</i>	-
1	2-5	Perte de PV = 1	Perte de PV = 1d4-2	Forme classique : 1x/sem. Forme grave : 1x/sem.
2	6-8	Perte de PV = 1d4-2	Perte de PV = 1d4-2	Forme classique : 1x/sem. Forme grave : 1x/5 jours
3	9-11	Perte de PV = 1d4-1 Perte de point de carac. = (1d4-3)	Perte de PV = 1d4-1 Perte de point de carac. = (1d4-1)	Forme classique : 1x/4j Forme grave : 1x/2j
4	12-15	Perte de PV = 1d4-1 Perte de point de carac. = (1d4-2)	Perte de PV = 1d4 Perte de point de carac. = (1d4)	Forme classique : 1x / 1j Forme grave : 1x / 12h
5	16 et +	Perte de PV = 1d4 Perte de point de carac. = (1d4-1)	Perte de PV = 1d4+1 Perte de point de carac. = (1d4+1)	Forme classique : 1x / 8h Forme grave : 1x / 2h

*Effets particuliers : mentionnés sous la fiche technique de la maladie

Remarque : Certaines maladies peuvent posséder une VIRulence de 0. Cela signifie qu'elles n'affectent une personne que sous certaines conditions. C'est par exemple le cas des allergies, qui ne peuvent affecter qu'une personne étant sensible à celle-ci (pour une personne qui n'est pas allergique, cette maladie est inoffensive), ou le mal des transports et ses formes alternatives, qui épuisent la personne.



1.3. Effet primaire – Perte de points de vie

Toutes les maladies, ou presque, font perdre des points de vie au malade. En fonction de leur VIRulence et de leur classe, cette perte est plus ou moins rapide et importante. Les maladies les plus virulentes peuvent tuer une personne en une journée ou deux alors que les moins virulentes peuvent mettre des semaines à tuer une personne. La majeure partie du temps, les maladies les moins virulentes sont soignées avant que le malade ne meure, surtout si celui-ci est soigné correctement. Les maladies les plus graves, surtout quand il s'agit de maladies d'origine magique, sont plus difficiles à soigner et nécessitent bien souvent une hospitalisation du Sorcier ou de la Sorcière dans un établissement spécialisé.

1.4. Effet secondaire – Perte de points de caractéristique

Les maladies les plus virulentes, celles de classe 3 et plus, s'attaquent également aux caractéristiques du personnage. Bien qu'il s'agisse en règle générale de la CONstitution, d'autres caractéristiques peuvent également être touchées. Pour ces maladies de classe 3 et plus, le premier point de caractéristique est perdu lorsque le personnage contracte initialement la maladie, c'est-à-dire lorsqu'il échoue au premier test. Par la suite, chaque perte successive est ajoutée au total à chaque échec au test de CONstitution effectué pour enrayer la maladie. Le type de maladie détermine quel ou quels point(s) de caractéristiques est ou sont perdu(s).

Remarque sur la perte de caractéristique : Lorsqu'un personnage atteint 0 dans une caractéristique, il meurt.

1.5. Forme classique et forme grave

Les maladies peuvent évoluer si elles ne sont pas soignées correctement ou si elles infectent un trop grand nombre de personnes. Dans ce cas, non seulement leur VIRulence peut augmenter, mais leurs effets également. Sous sa forme la plus faible, la maladie est appelée forme classique. Quand sa VIRulence et ses effets augmentent, on parle alors de forme grave.

Exemple : Un rhume possède de base une valeur de VIRulence de 4. C'est une maladie considérée comme mineure par les médecins et Médicomages. Cependant, lors de violentes épidémies de grippe, celle-ci peut se renforcer et gagner en virulence, atteignant une valeur de 6. Dans ce cas, elle est considérée comme une maladie grave. Sous cette forme, les effets de la « forme grave » s'appliquent.



1.6. Temps d'incubation

La plupart des maladies n'agissent pas instantanément. Leurs effets se déclarent au bout de 1d4 jours pour les classes 1 à 3, et 4d6 heures pour les classes 4 et 5. Ces temps peuvent cependant varier pour certaines maladies. Encore une fois, le temps d'incubation est mentionné sous la fiche descriptive de la maladie.

1.7. Guérison

Sauf certaines maladies particulières, toutes les maladies peuvent être guéries de manière naturelle. Bien entendu, des soins magiques ou non peuvent permettre de faciliter la guérison de celle-ci et d'accélérer la vitesse de récupération du malade.



1.7.1. Guérison naturelle

Une fois que la maladie a été contractée, le personnage devra réussir un jet de CONstitution pour se débarrasser de celle-ci. Le matin du deuxième jour, celui-ci effectue un jet de CONstitution $\times 2$. Si le test est réussi, le personnage est rétabli. En cas d'échec, la maladie persiste un jour de plus. Le matin du troisième jour, il effectue un jet de CONstitution $\times 3$, puis le multiplicateur est augmenté de 1 jusqu'à ce que la maladie soit enfin vaincue (pour un maximum de $\times 5$).

Il est important que le malade se repose et soit correctement soigné pendant qu'il se remet d'une maladie. Des conditions moins propices (aventure, combat, examen, sorties durant la nuit, etc.) réduisent le test de CONstitution d'un rang par condition exceptionnelle.

Des soins médicaux peuvent être utiles, mais le malade doit se rétablir naturellement en réussissant un test de CONstitution comme décrit ci-dessus. Un test de Médecine ou de Médicomagie réussi peut augmenter le multiplicateur de CONstitution d'un ou plusieurs rangs.

Exemple : Si le test de récupération est normalement CONstitution $\times 5$, on le réduira à CONstitution $\times 4$ si le personnage n'est pas à la maison au lit ou à l'infirmerie. S'il fait une randonnée dans la nature, on le réduira à CONstitution $\times 3$. S'il est engagé dans une activité intense, on le réduira à CONstitution $\times 2$, et s'il souffre déjà d'autres blessures, on le réduira à CONstitution $\times 1$.

1.7.2. Guérison magique

Si une potion ou un sortilège permettent de guérir d'une maladie, leur utilisation guérit immédiatement celle-ci. Il n'est dès lors plus nécessaire d'effectuer de jet de CONstitution. La perte de point de vie – si elle a eu lieu – est cependant encore effective et la récupération de ceux-ci se fait de manière classique.

Exemple : Un Sorcier atteint d'une grippe pourra être instantanément guéri de celle-ci par la consommation d'une potion de Pimentine

1.7.3. Effets de la fatigue et du stress

La fatigue accumulée et le stress influencent la maladie en renforçant sa valeur de VIRulence. Si un Sorcier est soumis à un trop fort stress sur une longue durée, vous pouvez aisément rajouter 1 voire 2 à la valeur standard de la maladie pour la contracter. Vous pouvez également faire de même pour la fatigue.

Les effets du stress et de la fatigue vont également influencer le temps de guérison du Sorcier. Plus un Sorcier est fatigué et stressé et plus la maladie durera. Certains cas de maladie peuvent même devenir chroniques si le Sorcier ne se repose pas.

1.7.4. Récupérer d'une maladie

Pour récupérer les points de vie et de caractéristique perdus, le malade doit préalablement être guéri. Tant que la maladie est encore présente, le malade ne peut espérer voir sa condition s'améliorer. Une fois guéri, le processus de récupération peut commencer. Il existe différents moyens de récupérer les points de vie ainsi que les points de caractéristiques perdus. La guérison naturelle, les traitements médicaux, le repos en sont quelques exemples parmi tant d'autres.

De manière générale, la restauration des points de caractéristiques et des points de vie perdus se fait à raison de 1 par semaine. Avec de bon traitement, cette récupération peut passer à 2 points par semaine.

1.8. La nature magique des Sorciers, une protection et une faiblesse

Les Sorciers ont le pouvoir de corriger ou de modifier les infections, maladies et blessures banales. Ils sont cependant beaucoup plus sensibles à toute blessure ou maladie d'origine magique. Dans les faits, cela signifie qu'un Sorcier est capable

d'attraper tout ce qu'un Moldu pourrait attraper. Grippe, fièvre et autres refroidissements font donc partie de la vie des Sorciers comme c'est le cas des Moldus. La différence réside dans le fait que les Sorciers guérissent vite de ces « petites maladies ».

De la même manière, les Sorciers guérissent de blessures plus graves avec facilité. Bras cassé, brûlures, coupures et autres piqûres de scorpion qui pourraient tuer un Moldu ne sont pas grand-chose pour un Sorcier.

D'un autre côté, un Sorcier pourra mourir s'il était mordu par une Tentacula Venimeuse, ou garderait des séquelles définitives en cas d'affrontement magique ou de blessures provenant de créatures fantastiques.

1.9. Classification internationale des maladies magiques et non-magiques



Toutes les maladies sont classées selon un code bien précis. Celui-ci prend en compte les symptômes, la virulence et les moyens à disposition pour lutter contre elles. Cette classification, établie par les différents Ministères de la Magie a été étendue au monde des Moldus afin de favoriser les soins. On nomme cette classification la « Classification internationale des maladies ou CIM » pour les maladies classiques, qui ne sont pas d'origine magique. Concernant les maladies magiques, celles-ci sont simplement nommées selon la « Classification internationale des maladies magiques ou CIMM ». A chaque maladie est attribué une série de codes et de chiffres qui lui donne une identité révélant ses symptômes, sa mortalité, sa contagion, etc. Dans la CIMM, les maladies d'origine non magiques reprennent les codes de la CIM employée par les Moldus. Les maladies d'origine magique débutent toutes par la lettre Z, lettre qui n'est pas utilisée dans la CIM moldue.

1.10. Tableaux des maladies en fonction de la classe et de la VIRulence

1.10.1. Maladies de classe 0 et spéciales

Maladie	VIRulence
Allergie	0
Démence	0
Rhume	1-3
Narcolepsie	1-6*
Mal de lévitation	5*
Mal de Portoloins	4-10
Mal des transports	6*
Pouce vert	6*
Varicelle	10*

1.10.2. Maladies de classe 1

Maladie	VIRulence
Rhume	1-3
Conjonctivite	2-3
Fièvre	4-6
Grippe du chat noir	4-6
Grippe	4-8

1.10.3. Maladies de classe 2

Maladie	VIRulence
Fièvre	4-6
Grippe du chat noir	4-6
Grippe	4-8
Oreillongoules	6-8
Grippe intestinale	6-9
Pneumonie	6-10
Grippe de malchance	7-10
Eclabouille	8-10

1.10.4. Maladies de classe 3

Maladie	VIRulence
Grippe intestinale	6-9
Pneumonie	6-10
Grippe de malchance	7-10
Eclabouille	8-10
Eclabouille cérébrume	9-10
Disparition pathologique	10-13
Scrofulite	10-11
Disparition pathologique	11-13
Variole	11-13

1.10.5. Maladies de classe 4

Maladie	VIRulence
Disparition pathologique	11-13
Variole	11-13
Dragoncelle	12-14
Choléra	12-15
Peste	14-20
Tuberculose	15-21

1.10.6. Maladies de classe 5

Maladie	VIRulence
Peste	14-20
Tuberculose	15-21
Souffle de Nundu	25
Morsure de Nundu	25

1.11. Fiches techniques des maladies

Les fiches techniques suivantes traitent de chaque maladie, de la plus anodine à la plus sérieuses, en donnant les caractéristiques principales de celles-ci comme les symptômes, la VIRulence, la classe, mais également, et c'est là le plus important, les remèdes connus pour les contrer.

Dans le cas des maladies de classe 3 et supérieure, la ou les caractéristique(s) à laquelle ou auxquelles la maladie s'attaque sont également mentionnées.

<i>Allergie</i>					
<p>L' allergie est une réaction d' hypersensibilité du corps à une certaine substance, généralement bénigne. L' allergie n' affecte que la personne qui est sensible à l' allergène. De fait, elle est totalement inopérante sur les autres personnes.</p> <p>En règle générale, une allergie n' est pas mortelle pour la personne qui la subit, même si certaines réactions particulièrement violentes peuvent laisser le Sorcier complètement épuisé après une crise.</p>					
Particularités des Sorciers	<p>Bien que les Moldus puissent développer une ou plusieurs allergies au cours de leur vie, il semble que les Sorciers puissent également développer des allergies particulières aux créatures et plantes magiques. Le cas le plus connu restant celui de Wilhelmina Tuft, qui mourut d' une allergie à l' Alihotsy, un plante magique causant l' hystérie et étant couramment utilisée dans la confection de potions comme cette de la goutte désopilante ou la potion d' Hilarité.</p>				
Symptômes	<p>Rougeurs, démangeaisons, éruptions cutanées, inflammations, éternuements, sécrétions nasales et oculaires. Dans sa forme la plus sévère, une allergie peut provoquer des difficultés respiratoires et des vertiges.</p>				
Remèdes	<p>Les antihistaminiques sont efficaces pour lutter contre les effets de la maladie. Une désensibilisation peut être envisagée pour certaines allergies, mais celle-ci est longue et ne permet pas de totalement éliminer l' allergie, seulement d' en diminuer la fréquence et la puissance.</p>				
Remarque sur la VIRulence	<p>Pour toute personne non-allergique, une allergie possède une VIRulence de 0. Pour la personne allergique, la substance déclenchant l' allergie possède une VIRulence de 10 sans occasionner de perte de point de vie ou de diminution de caractéristique.</p>				
VIRulence	0*	Classe	0	CIMM	T78.4



<i>Choléra</i>					
<p>Le choléra est une infection due à une bactérie présente dans le système intestinal. La contamination se fait de manière orale, par la consommation de boissons ou d' aliments souillés par des matières d' origine fécale.</p> <p>Une personne contaminée peut ne pas présenter de symptômes, voire des symptômes bénins, alors que d' autres développent des symptômes graves dès les premières heures d' infection. Les premiers symptômes peuvent apparaître entre 15 heures et 5 jours après la contamination du malade. Le choléra est une maladie extrêmement virulente qui peut tuer en quelques heures si elle n' est pas soignée correctement. Cette maladie est connue pour ses phases épidémiques.</p>					
Origines de la maladie	Bactérie				
Symptômes	Diarrhées violentes, grave déshydratation, vomissements				
Remède	Sels de réhydratation orale dissouts dans de grandes quantités d' eau (6-7 litres dans les cas les plus extrêmes) Vaccination				
VIRulence	12-15	Classe	4	CIMM	1A00

Conjonctivite

La conjonctivite est une inflammation de la membrane transparente de l'œil qui tapisse l'intérieur des paupières.

Elle peut provenir d'un virus, d'une bactérie ou d'une irritation due aux effets d'un sortilège ou des vapeurs d'une potion.

Elle se manifeste par la rougeur d'un ou des deux yeux, des démangeaisons importantes, des picotements et un écoulement clair ou purulent qui peut sécher pour former des croûtes.

Origines magies de la maladie	Allergie, bactérie ou virus Sortilèges de Conjonctivite ou de Larmes Vapeurs de certaines potions				
Symptômes	Irritation de l'œil, démangeaisons, douleurs, troubles de la vision				
Remèdes	Potion Oculi Cura				
VIRulence	2-3	Classe	1	CIMM	H10



Démence

La démence est une forme de folie. Il s'agit d'un terme général qui désigne certains comportements anormaux, qui dévient de ce qui normalement attendu d'un Sorcier.

Cet état est généralement associé à ceux et celles qui souffrent de maladie mentale. Bien que la démence puisse être due à des facteurs héréditaires, nombre d'objets magiques, de malédictions et de créatures magiques peuvent provoquer celle-ci.

Des expérimentation magiques peuvent, également aboutir à des cas de démences sévères chez certaines Sorciers.

Origines magies de la maladie	Chant de Focifères, Consanguinité des familles pures, Détraqueurs, Malédiction des portraits, Miroir d'Erised, Potion « Essence de folie », Sortilège de l'Imperium, Sortilège Doloris				
Symptômes	Comportements anormaux, chaotiques, pouvant aller de simples divagations à de l'automutilation, en passant par des comportements agressifs et autodestructeurs.				
Remèdes	Il n'existe pas de remède, ni classique, ni magique, à la démence				
VIRulence	0	Classe	0	CIMM	F03



Disparition pathologique

Cette maladie contagieuse, qui est transmise par un insecte, provoque la disparition de certaines parties du corps du malade. Les effets de cette maladie sont graves et peuvent provoquer la disparition totale et définitive du malade si elle n'est pas soignée correctement.

Origines magies de la maladie	Morsure/piqûre d'un insecte magique				
Symptômes	Disparition de parties du corps				
Remèdes	Soins spécialisés dans un établissement medicomagique spécialisé				
Caractéristique touchée	POUvoir				
VIRulence	10-13	Classe	3-4	CIMM	Z05

Dragoncelle

Également appelée variole du dragon, la Dragoncelle est une maladie extrêmement contagieuse qui rend le teint verdâtre et le visage grêlé.

Non soignée correctement, cette maladie peut être mortelle, comme en témoigne la mort de Chauncey Oldridge au 14^{ième} siècle.

Cette maladie est assez handicapante pour la personne qui la contracte et suffisamment contagieuse pour contraindre le malade à un isolement forcé.

Les symptômes les plus classiques comprennent une éruption cutanée verte et violette entre les orteils et des étincelles qui sortaient des narines lorsque le patient éternue, rendant la quarantaine de ce dernier complexe dans les hôpitaux pour maladies magiques..

Origines magies de la maladie	La Dragoncelle s' attrape principalement par les personnes en contact étroit avec des dragons malades.				
Symptômes	Identique à la varicelle moldue mais avec, en prime, un teint verdâtre et le visage grêlé, ainsi que des étincelles sortant du nez de la personne qui éternue.				
Remèdes	Potion de remède à la Dragoncelle				
Caractéristique touchée	CONstitution				
VIRulence	12-14	Classe	4	CIMM	Z01



Eclabouille

L' éclabouille est une maladie qui se caractérise par une violente éruption de boutons violets et des pustules sur le visage qui, en plus d' être très douloureux, rendent le visage de la personne méconnaissable.

L' éclabouille est connue pour être une maladie extrêmement contagieuse, aussi le malade est-il systématiquement mis en quarantaine quand celle-ci est diagnostiquée.

Des cas d' épidémies incontrôlées ont été recensées dans de nombreuses écoles pour jeunes Sorciers et Sorcières, si bien que le Ministère de la Magie veille à ce que les patients entrent le moins possible en contact avec leur camarades dès les premiers symptômes.

Origines de la maladie	Champignon infectieux				
Symptômes	Boutons violets et pustules douloureuses sur le visage qui peuvent laisser des marques permanentes une fois la maladie soignée Fatigue extrême Peut empêcher le malade de parler dans sa forme la plus grave				
Remèdes	Mise en quarantaine et plusieurs semaines de repos Un ancien remède contre cette maladie consistait à prendre un foie de crapaud, de l' attacher bien serré autour de sa gorge, et de se plonger nu à la pleine lune dans un tonneau rempli avec des yeux d' anguilles				
Effet secondaire	Une fois soignée, la maladie peut laisser des marques sur le visage du Sorcier sous la forme de petites cicatrices là où se trouvaient les pustules. Ces marques ne peuvent être supprimées, même par un traitement magique ou par une potion.				
Caractéristique touchée	CONstitution				
VIRulence	8-10	Classe	2-3	CIMM	Z491

Eclabouille cérébrume

L'éclabouille cérébrume est une variante particulièrement virulente de l'éclabouille classique qui, en plus des effets connus de sa version classique, provoque la confusion et des pertes de la mémoire. En 1877, on pense qu'une épidémie frappa la Coupe du Monde de Quidditch, car aucun des joueurs ou des spectateurs ne semble se souvenir si celle-ci s'est tenue ou non.

Origines de la maladie	Champignon infectieux				
Symptômes	Boutons violets et pustules douloureuses sur le visage Fatigue extrême Peut empêcher le malade de parler dans sa forme la plus grave Confusion et perte de mémoire				
Remèdes	Mise en quarantaine et plusieurs semaines de repos Un ancien remède contre cette maladie consistait à prendre un foie de crapaud, de l'attacher bien serré autour de sa gorge, et de se plonger nu à la pleine lune dans un tonneau rempli avec des yeux d'anguilles				
Effet secondaire	Une fois soignée, la maladie peut laisser des marques sur le visage du Sorcier sous la forme de petites cicatrices là où se trouvaient les pustules. Les souvenirs perdus lors de la maladie le sont définitivement				
VIRulence	9-10	Classe	3	CIMM	Z492



Fièvre

La fièvre est généralement l'un des symptômes d'une autre maladie, d'un dysfonctionnement du corps ou le résultat d'une grande fatigue physique ou mentale.

Origines de la maladie	Virus, bactérie, fatigue				
Symptômes	Augmentation de la température corporelle, tremblements, frissons, hallucinations auditives et visuelles dans sa forme la plus violente.				
Remèdes	Des œufs de Serpencendre peuvent être consommés pour annuler la fièvre ou le malade peut consommer une potion contre la fièvre.				
VIRulence	4-6	Classe	1-2	CIMM	R509



Grippe

La grippe est une maladie infectieuse qui provient d'un virus nommé Influenza.

Très contagieuse, elle se transmet par l'air et peut rapidement contaminer de nombreuses personnes car ses symptômes n'apparaissent qu'après deux ou trois jours d'incubation.

Bien que possédant de nombreux symptômes caractéristiques, tous les malades ne développent pas l'ensemble de ceux-ci. Plusieurs variantes de gripes magiques existent et se développent de manière épidémique dans le monde magique.

Origines de la maladie	Virus, Sortilège Glacius				
Symptômes	Fièvre, frissons, toux, maux de gorge, maux de tête, douleurs musculaires et articulaires, rhume, vertige et perte d'appétit.				
Remèdes	La potion de Pimentine peut éliminer certains symptômes				
VIRulence	4-8	Classe	1-2	CIMM	J9 ou J10

Grippe intestinale

La grippe intestinale, plus généralement appelée gastroentérite, n' a rien à voir avec une grippe classique.

Il s' agit d' une inflammation des muqueuses de l' estomac et de l' intestin grêle qui provoque de violentes crampes très douloureuses, souvent accompagnées de fièvre.

Origines de la maladie	Bactéries, virus				
Symptômes	Courbatures musculaires, fortes crampes, diarrhée intense, nausées, vomissements Cas les plus graves : forte fièvre				
Remèdes	La potion de Pimentine peut atténuer certains symptômes Beaucoup de repos et une hydratation constante à base de boissons sucrées ou salées pour compenser la perte de sels minéraux.				
VIRulence	6-9	Classe	2-3	CIMM	J118



Grippe de malchance

La grippe de malchance serait une variété particulière de grippe qui provoque la malchance et entraîne des échecs et des performances médiocres.

Bien qu' aucun cas avéré de cette grippe n' ait jamais pu être observé, de nombreux Sorciers prétendent en avoir souffert au cours de leur vie.

Comme la majorité d' entre eux étaient des sportifs renommés, il pourrait s' agir d' une simple affabulation de leur part.

Origines de la maladie	Inconnue				
Symptômes	Identiques à la grippe classique Malchance				
Remèdes	Inconnu				
VIRulence	7-10	Classe	2-3	CIMM	Z11



Grippe du chat noir

Une variante magique de la grippe, mais qui est portée et transmise uniquement par le chat noir.

Une terrible épidémie de grippe du chat noir s' est répandue dans la société magiques de Grande-Bretagne en 1996.

Origines de la maladie	Chats noirs contaminés				
Symptômes	Identiques à ceux de la grippe mais en plus virulents				
Remèdes	La potion de Pimentine peut éliminer certains symptômes				
VIRulence	4-6	Classe	1-2	CIMM	Z12

Lycanthropie

La Lycanthropie est une maladie magique incurable provoquée par la morsure d' un loup-garou sous sa forme lupuline.

Elle touche aussi bien les Moldus que les Sorciers, même si ces derniers semblent plus nombreux. Cela s' explique par le fait que les Moldus ont plus de chances de mourir quand ils contractent cette maladie.

Dans le monde de la magie, cette affliction est telle que les Sorciers qui en souffrent préfèrent souvent mourir plutôt que de continuer à vivre avec elle.

La maladie survient uniquement quand on est mordu par un Loup-Garou sous sa forme lupuline, même si certains symptômes semblent apparaître quand un loup-garou sous forme humaine mord un Sorcier ou un Moldu.

La Lycanthropie entre dans la catégorie des malédictions du sang

Origines de la maladie	Morsure de loup-garou				
Symptômes	Transformation en Loup-Garou à la pleine lune				
Remèdes pour la blessure	Un mélange d' argent en poudre et de Dictane appliqué sur une morsure fraîche scellera la blessure et permettra à la victime de vivre comme un Loup-garou.				
Remède contre la maladie	Il n' est pas possible de guérir de la Lycanthropie mais seulement possible de contrôler les transformations. La potion Tue-Loup, inventée par Damoclès, permet au Loup- garou de garder son esprit humain pendant la transformation.				
VIRulence	* Si la personne mordue survit à ses blessures, elle contracte automatiquement la maladie	Classe	-	CIMM	Z91



Mal de lévitation

Le Mal de lévitation est semblable au mal des transports, si ce n' est qu' il survient chez les Sorciers et Sorcières qui entrent en lévitation.

Cet état peut apparaître soit quand le Sorcier subit un sortilège, soit quand il use d' une potion, soit suite au contact avec certains venins de créatures magiques comme le Billiwig par exemple.

Origines de la maladie	Perception erronée				
Symptômes	Identiques au mal des transports : nausées, vertiges, étourdissements, affaiblissement général				
Spécial	La maladie fait perdre des points de vie au malade, mais sous forme de dégâts non létaux, jusqu' à l' amener à 1 point de vie. Une fois arrivé à cet état, le malade est incapable de se mouvoir tant les nausées sont fortes. La récupération des points de vie débute dès que le Mal de lévitation prend fin.				
Remède	Cesser de léviter				
VIRulence	5* Uniquement pour les personnes en souffrant	Classe	0*	CIMM	Z751

Mal de Portoloin

Le Mal de Portoloin est semblable au mal des transports, si ce n'est qu'il survient chez les Sorciers et Sorcières qui voyagent grâce à un Portoloin. Il s'agit d'un mal relativement commun qui touche presque tous les Sorciers, mais qui s'estompe quand on s'habitue à employer ce moyen de transport. La violence de ce mal augmente si le Sorcier emploie plusieurs Portoloins de suite.

Origines de la maladie	Utilisation de Portoloin				
Symptômes	Identiques au mal des transports : nausées, vertiges, étourdissements, affaiblissement général Cas graves : Hystérie				
Spécial	La maladie fait perdre des points de vie au malade, mais sous forme de dégâts non létaux, jusqu'à l'amener à 1 point de vie. Une fois arrivé à cet état, le malade est incapable de se mouvoir tant les nausées sont fortes. La perte de point de vie est de 1 par emploi de Portoloin dès que les effets débudent.				
Remède	Repos				
VIRulence	4-10 Augmente de 1 à chaque nouvelle utilisation dans l'heure suivant la première	Classe	0*	CIMM	2752



Mal des transports

Le mal des transports est causé par un contraste entre le mouvement enregistré par les yeux, et l'immobilité du corps perçue par l'oreille interne.

Les déclencheurs du mal des transports proviennent d'accélération et mouvements inhabituels pour le corps.

Ils perturbent le sens de l'équilibre.

Des facteurs psychiques peuvent encore renforcer le mal des transports, comme le stress ou l'anxiété par exemple.

Origines de la maladie	Perception erronée				
Symptômes	Étourdissements, fatigue et nausées Peut entraîner des vomissements dans des cas extrêmes				
Spécial	La maladie fait perdre des points de vie au malade, mais sous forme de dégâts non létaux, jusqu'à l'amener à 1 point de vie. Une fois arrivé à cet état, le malade est incapable de se mouvoir tant les nausées sont fortes.				
Remède	Eau de mélisse, Huile essentielle de menthe				
Formes alternatives de la maladie	Deux variantes magiques du mal des transports existent également. Il s'agit du mal du Portoloin et de la maladie de Lévitiation. Ceux-ci sont déclenchées spécifiquement lors du voyage ou du mouvement perçu par Portoloin, respectivement par la Lévitiation. Ceux deux variantes semblent plus fortement affecter les Sorciers que la variante classique du mal des transports.				
VIRulence	6* Uniquement pour les personnes en souffrant	Classe	0*	CIMM	T753

Maladies et malédiction du sang

Les maladies du sang sont des maladies magiques qui proviennent d'une malédiction lancée sur un Sorcier et qui possède la capacité de se transmettre d'une génération à une autre.

Origines de la maladie	Affaiblissement, Malédictions, Maledictus, Obscurial				
Symptômes	Variables selon la malédiction				
Spécial	Les Maladies du sang transformant la nature du Sorcier, celles-ci sont décrites en détail dans l'Encyclopédie des Esprits, Êtres et Non-Êtres.				
Remède	Aucun				
VIRulence	-	Classe	-	CIMM	Z9



Narcolepsie

La narcolepsie est un trouble du sommeil chronique. Les symptômes peuvent être assez légers comme devenir plus lourds avec le temps.

Ceux-ci peuvent inclure un temps de sommeil excessif, une impression de fatigue excessive, ou encore le fait de tomber en catalepsie involontairement à n'importe quel moment, comme au travail, à l'école, dans la rue ou sur un balai par exemple.

Autre effet secondaire de cette maladie, celui qui en souffre tombe très rapidement dans un sommeil profond, après quelques minutes seulement contre plus d'une heure pour une personne normale et il est excessivement difficile pour celui ou celle en souffrant de se réveiller totalement, souffrant alors d'un effet secondaire appelé ivresse du sommeil.

La catalepsie qui survient dans les cas les plus graves peut également être problématique car celle-ci survient dans les périodes de forte émotion et consiste en un relâchement des muscles et une perte de contrôle généralisée du corps qui mène au sommeil en quelques secondes, sans que la personne en souffrant ne puisse rien y faire.

Cette catalepsie est source de nombreuses blessures graves qui mènent Sorciers et Sorcières souffrant de narcolepsie à fréquenter régulièrement les hôpitaux.

Origines de la maladie	Grand stress, cause post-traumatique, surconsommation non-contrôlée de stimulants magiques				
Symptômes	Endormissement spontané, catalepsie, sommeil plus long que la moyenne, ivresse du sommeil.				
Remède	Cette maladie est actuellement incurable mais certains stimulants magiques comme des potions d'éveil permettent de limiter ses effets s'ils sont consommés selon prescription médicale étroitement surveillée				
Remarque sur la maladie	La narcolepsie n'est pas une maladie pouvant tuer celui qui en souffre. Pour cette raison, cette maladie appartient à la classe 0. La virulence de celle-ci augmente tant que les causes de celles-ci perdurent. Une fois contractée, elle devient souvent permanente.				
VIRulence	1-6*	Classe	0*	CIMM	G474

Oreillongoules

Les Oreillongoules est une maladie des Sorciers semblable aux oreillons classiques mais en plus virulent. Ceux-ci s'attrapent en côtoyant des goules.

Origines de la maladie	Virus ou bactéries portée par des goules				
Symptômes	Inflammation du cou et du visage, marmonnements				
Remède	Repos				
VIRulence	6-8	Classe	2	CIMM	Z26



Peste

La peste est une maladie très contagieuse et mortelle qui a provoqué de graves épidémies au cours de l'histoire, aussi bien du côté des Sorciers que de celui des Moldus.

La peste est considérée comme une maladie anthrozoonose, c'est-à-dire une maladie pouvant être attrapée aussi bien par les humains que les animaux, qui peuvent se la transmettre de manière directe.

Bien que se transmettant généralement par des piqûres de puces (qui puisent la maladie sur des rongeurs infectés), certaines variantes de la maladie comme la peste bubonique peuvent se transmettre par l'air. Sans traitement, cette maladie est mortelle pour celui ou celle qui la contracte.

Origines de la maladie	Bactérie				
Symptômes	Douleur dans les muscles et l'abdomen, fièvre, fatigue, vomissements, nausée, toux sanglante Dans certains cas : délire, essoufflement, maux de tête et saignements				
Remède	Antidotes aux poisons communs				
Caractéristiques touchées	CONstitution et FORce				
VIRulence	14-20	Classe	4-5	CIMM	A20



Pneumonie

La pneumonie est une forme d'infection aiguë des voies aériennes inférieures. Cette maladie se caractérise par une atteinte inflammatoire, voire purulente, des bronchioles, alvéoles pulmonaires et interstitium pulmonaire.

Une forme de pneumonie particulière, la bronchopneumonie, s'étend en plus aux bronches.

La pneumonie aiguë peut atteindre des personnes de tout âge, mais le risque majeur concerne les jeunes enfants, les personnes âgées, ainsi que les patients immunodéficients.

Le traitement des pneumonies passe le plus souvent par des agents antimicrobiens ou des antibiotiques.

Origines de la maladie	bactéries, virus, mycoplasmes, autres agents infectieux, comme les champignons, diverses substances chimiques, vapeurs de certaines potions				
Symptômes	Toux expectorante, fièvre, frissons et difficultés respiratoires				
Remède	Si virale : Repos et anti-douleur Si bactérienne : antibiotiques				
Caractéristiques touchées	CONstitution				
VIRulence	6-10	Classe	2-3	CIMM	J189

Pouce vert

Le pouce vert peut apparaître chez certains Sorciers et Sorcières sans raison apparente. Il s'agit d'une affection dans laquelle l'un des pouces prend un teint verdâtre et verruqueux. Le célèbre botaniste et personnalité de la radio Tilden Toots était connu pour avoir trois pouces verts, car il avait également une polydactylie radiale dans sa main gauche. Au début des années 1990, un élève de Poudlard était connu pour avoir attrapé un pouce vert.

Origines de la maladie	Inconnu (probablement la combinaison de diverses potions liées à la botanique)				
Symptômes	L'un des pouces devient vert et verruqueux				
Effets secondaires	Développe les compétences innées en botanique (bonus de 10% dans la compétence botanique)				
Remède	Aucun remède connu				
VIRulence	6	Classe	0*	CIMM	Z691



Rhume

Le rhume est une maladie causée par une grande variété de virus et qui affecte principalement l'appareil respiratoire supérieur. Peu dangereuse, elle est cependant gênante pour tout Sorcier qui se respecte. Bien que considérée jadis comme incurable dans le monde des Moldus, la potion Pimentine, inventée par Glover Hipworth à la fin du XVIIIe siècle, a permis de soigner rapidement cette maladie.

Origines de la maladie	Virus				
Symptômes	Toux, mal de gorge, éternuements et écoulement nasal.				
Remède	Potion de Pimentine				
VIRulence	1-3	Classe	0-1	CIMM	J00



Scrofulite

La Scrofulite est une maladie très contagieuse qui est provoquée par un champignon d'origine inconnu. La contraction de cette maladie provoque l'apparition de minuscules tentacules à travers le cou et le visage. Non traitée, cette maladie peut être mortelle.

Origines de la maladie	Champignon d'origine inconnue				
Symptômes	Apparition de tentacules sur le cou et le visage				
Remarque	La combinaison des sortilèges de Jambencoton et du Furoncles, lancés simultanément sur une même personne, peut provoquer l'apparition de tentacules qui peuvent être confondus avec la Scrofulite.				
Remède	Traitements médicaux dans un hôpital médicomagique spécialisé				
Caractéristique touchée	APParence				
VIRulence	10-11	Classe	3	CIMM	Z492

Souffle de Nundu

La Nundu est l' une des créatures les plus dangereuses du monde magique. Créature féline, excellent chasseur, il est capable de produire un souffle qui rend malade tous ceux et celles qui l' inhalent. Il est encore aujourd' hui considéré comme la maladie la plus VIRulente jamais recensée.

Mortelle dans grande majeure partie des cas, cette maladie peut également être contractée par la morsure du Nundu, qui contient un venin provoquant les mêmes effets.

Origines de la maladie	Souffle de Nundu Morsure de Nundu				
Symptômes	Mort				
Remède	Aucun remède connu				
VIRulence	25	Classe	5	CIMM	Z46



Tuberculose

La tuberculose, ou peste blanche, est une maladie infectieuse causée par une bactérie.

La tuberculose se transmet par voie aérienne et provoque des épisodes pandémiques si elle n' est pas soignée correctement

Elle touche les poumons et peut parfois atteindre d' autres organes. Les patients en souffrant doivent suivre un traitement long et épuisant, mais parviennent généralement à survivre à la maladie.

Origines de la maladie	Bactérie				
Symptômes	Douleurs dans la poitrine, toux, essoufflement Fatigue intense dans tout le corps, fièvre, transpiration Perte de poids importante et involontaire, perte musculaire				
Remède	Antibiotique				
Caractéristique touchée	CONstitution				
VIRulence	15-21	Classe	4-5	CIMM	A15



Varicelle

La varicelle est une infection virale très contagieuse. Elle commence habituellement par une éruption cutanée, principalement sur le torse et la tête plutôt que sur les extrémités.

Le malade se couvre ensuite de boutons rouge qui démangent affreusement mais qui guérissent la plupart du temps sans cicatrices, à condition que le malade ne gratte pas ceux-ci.

Très contagieuse, elle est l' une des maladies bénignes les plus redoutées des écoles de magies.

Origines de la maladie	Virus				
Symptômes	Boutons rouges, démangeaison, fatigue et fièvre				
Particularités de la maladie	En temps normal, la varicelle, ne peut s' attraper qu' une fois. Si la maladie n' a pas été suffisamment forte lors de la première contamination, celle-ci peut être contractée une seconde fois.				
Remède	Iode ou pommades à base d' iode				
Remarque sur la virulence	La virulence de la varicelle est considérée comme très élevée. Cependant, ces effets sont relativement faibles et ne peuvent tuer le malade. Pour cette raison, la maladie appartient à la classe 0 des maladies.				
VIRulence	9-10	Classe	0*	CIMM	B01

Variole

La variole, également connue sous le nom de petite vérole, est une maladie cutanée d'origine virale très contagieuse. La variole a provoqué de nombreuses épidémies au cours de l'histoire et touché de nombreux Sorciers et Moldus.

La variole provoque l'apparition de pustules très douloureuses sur tout le corps et sur le visage. Non soignée, elle est mortelle dans la majeure partie des cas.

Même si elle est correctement soignée, la variole laisse des cicatrices là où les pustules sont apparues, laissant le corps grêlé.

Origines de la maladie	Virus				
Symptômes	Apparition de pustules, grande fatigue, douleur abdominale, vomissements, fièvre et cicatrice				
Formes de la maladie	Une forme particulière de la variole, la variole du dragon (qui est plus communément appelée Dragoncelle), est plus virulente et mortelle que la forme classique.				
Remède	Vaccination				
Caractéristique touchée	APParence				
VIRulence	11-13	Classe	3-4	CIMM	B03

2. Poisons, venins et empoisonnements

« Avec les malédictions, les poisons représentent certainement l'une des plus grandes plaies du monde magique. Bien que pouvant s'avérer très utiles – comme pour lutter contre certains nuisibles par exemple – ils représentent également un grand danger pour ceux et celles qui ne savent pas les manipuler correctement. Nous ne comptons plus les fois où des Sorciers et Sorcières ont été hospitalisés à la suite d'un empoisonnement qu'ils jugeaient anodin mais qui, en réalité, a mis leur vie en danger. Que leur création soit volontaire ou non – nombre de potions ratées finissant inexorablement en poisons – leur utilisation devrait être encadrée, même dans le monde de la magie. Malheureusement, faute de législation en la matière, nous autres Soigneurs ne pouvons que traiter les empoisonnements qui se présentent à nous tout en espérant que les conseils que nous prodiguons en plus des soins suffisent à éviter de nouveaux cas par la suite

Miriam Strout, Soigneuse à St-Magouste »

2.1. VIRulence d'un poison et empoisonnement



Comme c'est le cas pour les maladies, les poisons et les venins ne sont définis que par une seule caractéristique : leur **VIRulence**. Celle-ci est généralement comprise entre 5 et 20, même si certains poisons dilués peuvent être plus faibles et que d'autres peuvent dépasser la valeur maximale mentionnée.

Si une personne entre en contact avec un poison ou un venin, on opposera la valeur de VIRulence du poison ou du venin à la CONstitution du personnage sur la table de résistance. Dans ce cas, la VIRulence est la caractéristique active et, si elle triomphe de la CONstitution, la personne est considérée comme empoisonnée. Les effets apparaissent alors après le temps d'incubation.

Les poisons ne permettent qu'un seul et unique jet de sauvegarde, contrairement aux maladies qui peuvent être contrées par de nouveaux jets ponctuels. Comprenez par là qu'une fois empoisonné, un Sorcier subit les effets du poison durant toute la durée de ceux-ci.

2.1.1. Poisons et venins dilués

Les poisons et venins dilués possèdent les mêmes caractéristiques qu'un poison ou un venin classique, si ce n'est que ceux-ci sont moins puissants. La VIRulence, les effets tels que les pertes de caractéristiques ou de points de vie, tout comme la durée des effets peuvent alors être drastiquement diminués. La règle est simple, plus un poison ou un venin est dilué et plus ses caractéristiques sont diminuées.

2.1.2. Exemple d'un poison dilué

<i>Elixir malveillant dilué</i>	
	Effets : Rend malveillant → Provoque certaines actions malveillantes
	Durée des effets : 1d6+2 heures → 1d4+1 heures
	Temps d'incubation : 2d4+2 minutes → 2d6+4 heures
	Ingrédients : Aconit ; Armotentia ; Chiendent étoilé ; Goudron ; Huile de ricin
	Antidote : Antidote aux poisons rares
	VIRulence : 15 → 10

2.2. Temps d'incubation

La plupart des poisons et des venins n'agissent pas instantanément. Comprenez par-là que ceux-ci n'agissent pas lors du round où le personnage est empoisonné. Les effets se déclarent généralement au bout d'1d6 rounds, parfois moins, et les plus insidieux mettent des heures avant d'agir. Une personne peut donc être empoisonnée depuis des heures sans présenter le moindre symptôme, puis être foudroyée par le poison en quelques secondes une fois que celui-ci fait effet. Le temps d'incubation est mentionné dans les fiches descriptives des poisons et venins.

Exemple : *L'Essence de folie agit après un temps d'incubation de 2d4+2 minutes. On additionne le résultat du lancer de 2d4 auquel on ajoutera 2. Mettons que nous obtenons 2 et 3 en lançant nos deux d4, ce qui nous donne 2+3+2 à savoir un temps d'incubation de 7 minutes. Une fois inoculé, le poison mettra donc 7 minutes avant de commencer à agir.*

2.3. Être empoisonné

Une personne qui échoue à sa confrontation avec la VIRulence d'un poison ou d'un venin est considérée comme empoisonnée. Les effets d'un empoisonnement peuvent être variés, allant d'une simple gêne, à la mort du Sorcier dans les heures voire même immédiatement après l'empoisonnement. On distingue deux effets aux poisons et venins : les **effets principaux** et les **effets secondaires**.

2.3.1. Effets principaux

Les effets principaux d'un poison apparaissent dès que le temps d'incubation est passé. Il s'agit généralement des premiers signes d'un empoisonnement.

Exemple : *L'effet principal de l'Essence de folie est de faire que la cible obtient un malus de 30% à toutes les actions nécessitant des interactions avec une autre personne. Si on reprend notre temps d'incubation précédent, ces effets apparaîtront dès 7 minutes après l'empoisonnement.*

2.3.2. Effets secondaires

Les effets secondaires apparaissent une fois le temps d'incubation une nouvelle fois passé et sont signes que le poison est toujours présent dans le corps de la personne. Ces effets secondaires sont également décrits en détail dans chaque fiche descriptive des poisons. Certains poisons et venins ne possèdent pas d'effets secondaires. Dans ces cas, tous les effets apparaissent comme effets principaux.

Exemple : *Dans notre exemple, l'Essence de folie agit après 7 minutes. Les effets secondaires apparaîtront une fois que le Sorcier empoisonné aura passé une nouvelle fois 7 minutes soit 14 minutes après l'empoisonnement.*

2.4. Atténuer les effets d'un poison



Il est possible d'atténuer les effets d'un poison lorsqu'une personne a été empoisonnée par un poison ou un venin si on s'y prend suffisamment rapidement. Pour ce faire, la compétence « Secourisme » doit être employée par la personne intervenant sur la personne souffrante. Le secouriste peut alors retirer une partie du poison du corps avant que celui-ci n'en subisse tous les effets. Si le secouriste parvient à employer cette compétence, différents effets s'appliquent sur le poison :

Emploi avant la fin du temps d'incubation : La majeure partie des effets du poison peut être contrée. La personne empoisonnée ne subit alors pas les éventuels effets secondaires du poison et les effets principaux sont diminués de moitié, tout comme la durée d'effet du poison. En cas de réussite critique, le poison est immédiatement neutralisé avant de faire effet.

Emploi après la fin du temps d'incubation : La durée des effets du poison est diminuée de moitié et les effets principaux et secondaires sont diminués d'un tiers. En cas de réussite critique, les effets secondaires sont supprimés et les effets principaux sont diminués de moitié.

Exemple : Une jeune Sorcière vient d'être empoisonnée par un breuvage de champignons mortels. Son camarade, qui possède la compétence *secourisme*, désire l'aider. Pour rappel, le breuvage de champignons mortels occasionne une perte de points de vie à raison de 1 par heure et ce durant 2d4+2 heures. L'effet secondaire est de perdre 1d4-2 point de CONstitution. Le temps d'incubation est de 1d6 minutes. Le Maître du Jeu détermine les caractéristiques du poison en lançant les dés : **Temps d'incubation** : 2 minutes / **Effet principal** : Perte de 1 point de vie par heure / **Durée des effets** : 6 heures / **Effets secondaire** : Perte de 2 points de CONstitution.

Un jet de *secourisme* réussi de manière critique avant les 2 minutes d'incubation éliminera totalement le poison

Un jet de *secourisme* réussi avant les 2 minutes d'incubation donnera les caractéristiques suivantes au poison : **Effet principal** : Perte de 1 point de vie par heure / **Durée des effets** : 6 3 heures / **Effets secondaire** : Perte de 2 points de CONstitution.

Un jet de *secourisme* réussi après les 2 minutes d'incubation donnera les caractéristiques suivantes au poison : **Effet principal** : Perte de 1 point de vie par heure / **Durée des effets** : 6 3 heures / **Effets secondaire** : Perte de 2 points de CONstitution.

Employer la compétence « *Secourisme* » lors d'un empoisonnement peut donc s'avérer salvateur pour la personne empoisonnée, lui donnant suffisamment de temps pour consommer un antidote et supprimer totalement les effets du poison ou du venin.

2.5. Guérir d'un empoisonnement



Contrairement à une maladie, le corps ne peut pas se débarrasser naturellement d'un poison ou d'un venin une fois que ces derniers font effet. Lorsque le premier jet de CONstitution est raté et que la personne est considérée comme empoisonnée, le poison fera effet jusqu'à la fin. Il est cependant possible de contrer un poison via divers moyens. Pour ce faire, il est nécessaire d'employer un antidote correspondant au poison ou venin, ou un antidote générique. D'autres moyens comme l'emploi d'un bézoard peuvent permettre de lutter contre les effets d'un poison. Les différents antidotes, contre-poisons et anti-venins sont décrits dans un chapitre dédié de cet ouvrage.

2.6. Fiches techniques des poisons et venins

<i>Acné</i>	
Cette potion provoque une éruption d'acné sur la personne qui la boit.	
	Effets : Diminution de l'APParence de 1d4
	Durée des effets : 1d4+1 jours
	Temps d'incubation : 1d6 rounds
	Ingrédients : Beurre ; Bubonox ; Mucus de Veracrasse ; Ortie ; Sébum
	Antidote : Potion anti-acné
	VIRulence : 5



<i>Actée en épis</i>	
Poison qui provoque de violents troubles digestifs et de violentes crampes qui empêchent le consommateur d'agir.	
	Effets principaux : Vomissements durant 1 heure
	Effets secondaires : -10% à toute activité physique
	Durée des effets : 1d4+6 heures
	Temps d'incubation : 1d4 heures
	Ingrédients : Baie d'Actée en épi
	Antidote : Antidote aux poisons communs
	VIRulence : 11



<i>Amortentia</i>	
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. L'Amortentia peut être identifiée grâce à sa couleur nacré, sa vapeur qui s'élève en spirales et l'odeur attirante qu'elle dégage, différente pour chacun.	
	Effets : Copie le sentiment d'amour
	Durée des effets : 1 jour
	Temps d'incubation : 1 heure
	Ingrédients : Épine de rose ; Menthe poivrée ; Œuf de Serpencendre ; Pétale de rose ; Poudre de pierre de lune ; Poussière de perle
	Antidote : Antidote aux poisons rares
	VIRulence : 15

Arsenic

Poison sournois étant à la fois inodore, insipide, et presque incolore, et qui provoque la mort du consommateur



Effets : Violentes douleurs abdominales, nausées, salivation excessive, vomissements, convulsions et crampes, sueurs froides

Effets secondaire : Délire et mort

Durée des effets : 2d6 heures

Temps d' incubation : 1d4 heures

Ingrédients : Arsenic

Antidote : Antidote aux poisons communs

VIRulence : 15

Niveau de la potion/poison : -



Brewage de champignons mortels

Un poison pouvant être mortel et qui cause de grands dommages à la santé de celui qui le consomme



Effets : Perte de 1 point de vie / heure

Effets secondaires : Perte de 1d4-2 points de CONstitution

Durée des effets : 2d4+2 heures / -

Temps d' incubation : 1d6 minutes

Ingrédients : Calice de la mort

Antidote : Antidote aux poisons communs

VIRulence : 18

Niveau de la potion/poison : 5



Curare

Poison extrait de certaines lianes d'Amazonie qui provoque la paralysie de celui qui entre en contact avec lui.



Effets : Paralysie complète du corps

Durée des effets : 2d6 minutes

Temps d' incubation : 2d4+2 minutes

Ingrédients : Curare

Antidote : Antidote aux poisons communs

VIRulence : 20

Niveau de la potion/poison : -

Décoction hoquetteuse

Provoque un hoquet irrésistible et impossible à arrêter avant la fin de l'effet de la potion.



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

Durée des effets : 1d6+1 heures

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

Temps d'incubation : 1d6 rounds

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

Antidote : Antidote aux poisons communs

VIRulence : 13

Niveau de la potion/poison : 5



Doxicide

Cette potion s'apparente plus à un poison, qui permet de se débarrasser des Doxys en les paralysant. Peu dangereuse pour les humains, elle peut tout de même provoquer une paralysie partielle



Effets : Malus de 5% aux actions physiques si elle touche un humain.

Durée des effets : 2d4+2 heures

Temps d'incubation : 1d6 rounds

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

Antidote : Antidote aux poisons communs

VIRulence : 5

Niveau de la potion/poison : 1



Élixir malveillant

Ce poison de couleur violet pourpre agit sur le comportement de la personne ou de l'animal qui le consomme et le rend malveillant durant les heures pendant lesquels il fait effet.



Effets : Rend malveillant

Durée des effets : 1d6+2 heures

Temps d'incubation : 2d4+2 minutes

Ingrédients : Aconit ; Armotentia ; Chiendent étoilé ; Goudron ; Huile de ricin

Antidote : Antidote aux poisons rares

VIRulence : 15

Niveau de la potion/poison : 4

Essence de folie

Provoque la folie chez celui ou celle qui la consomme



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

Effets secondaires : Comportement erratique et chaotique. Prise de décisions illogiques voir dangereuses

Durée des effets : 2d4+2 heures

Temps d'incubation : 2d4+2 minutes

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

Antidote : Antidote aux poisons rares

VIRulence : 16

Niveau de la potion/poison : 5



Essence de trompettes d'anges

Un poison rendant la cible confuse en l'empêchant de se concentrer efficacement. La cible oublie ce qu'il s'est passé après la consommation de la potion une fois qu'elle se réveille.



Effets : Provoque des vertiges et des difficultés à se concentrer, ce qui occasionne un malus de 30% à toutes les actions visant à se concentrer.

Effets secondaires : Perte des souvenirs d'après la prise de la potion jusqu'au réveil.

Durée des effets : 1d6+1 heures

Temps d'incubation : 1d4 minutes

Ingrédients : Trompettes des anges

Antidote : Antidote aux poisons communs

VIRulence : 12

Niveau de la potion/poison : 3



Furoncle

Provoque l'apparition douloureuse de furoncles sur le corps de la personne.



Effets : -1 point de vie et -1 en APParence.

Temps d'incubation : 1d6 rounds

Durée des effets : -

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

Antidote : Anti-furoncles

VIRulence : 6

Niveau de la potion/poison : 1

Infusion infecte

Mélange de divers ingrédients de potions nauséabonds, cette potion s'apparente plus à un poison.

	Effets : Provoque de violentes nausées et des douleurs à l'estomac, ce qui occasionne un malus de 30% à toutes les actions. Fait perdre 1d4-1 points de vie.	
	Durée des effets : -	
	Temps d'incubation : 1 round	
	Ingrédients : Calocère cornue ; Champignon vénéneux sauteur ; Chou puant ; Jus de Horglup ; Plume de vautour ; Poudre de raifort	
	Antidote : Antidote aux poisons communs	
	VIRulence : 12	Niveau de la potion/poison : 3



Mélange de bile de tatou

Une potion excessivement corrosive pour la peau qui peut provoquer de violentes brûlures. En cas de contact avec la peau, on doit immédiatement se frotter la zone touchée avec du crin de licorne.

	Effets : Occasionne 1d4-1 dégâts d'acide par round (minimum 1)	
	Durée des effets : 1d4+1 rounds	
	Temps d'incubation : -	
	Ingrédients : Aile de chauve-souris ; Aconit ; Armoise ; Armotentia ; Bile de tatou ; Eau standard pour potion ; Venin d'Acromentule	
	Antidote : Crin de licorne	
	VIRulence : -	Niveau de la potion/poison : 2



Philtre d'amour avancé

Cette potion fait tomber amoureux de la première personne croisée.

	Effets : La première personne vue par le consommateur est celle sur qui l'amour fictif créé par la potion est effectif	
	Durée des effets : 1d6+2 heures.	
	Temps d'incubation : -	
	Ingrédients : Épine de rose ; Menthe poivrée ; Œuf de Serpencendre ; Pétale de rose ; Poudre de pierre de lune ; Poussière de perle	
	Antidote : Antidote aux philtres d'amour	
	VIRulence : 10	Niveau de la potion/poison : 4

Philtre d'amour ordinaire

Cette potion fait tomber amoureux de la première personne croisée.



Effets : La première personne vue par le consommateur est celle sur qui l'amour fictif créé par la potion est effectif

Durée des effets : 1d4 rounds

Temps d'incubation : -

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

Antidote : Antidote aux philtres d'amour

VIRulence : 8

Niveau de la potion/poison : 2



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.



Effets : Conduite téméraire, confusion

Durée des effets : 1d4+2 heures

Temps d'incubation : 1d6 rounds

Ingrédients : Achillée sternutatoire ; Cranson ; Livèche

Antidote : Antidote aux poisons communs

VIRulence : 10

Niveau de la potion/poison : 3



Philtre de confusion

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.



Effets : Conduite téméraire, confusion

Durée des effets : 1d4-1 heure(s)

Temps d'incubation : 1d6 rounds

Ingrédients : Achillée sternutatoire ; Cranson ; Livèche

Antidote : Antidote aux poisons communs

VIRulence : 11

Niveau de la potion/poison : 3

Philtre de Mort Vivante

Également connue sous le nom de Goutte de Mort vivant, cette potion endort la cible.



Effets : Endort la cible

Durée des effets : 2d4+2 jours

Temps d'incubation : 1d4+1 minutes

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

Antidote : Potion Wiggeweld.

VIRulence : 18

Niveau de la potion/poison : 5



Philtre du Calice de la Mort

Un concentré des effets du Calice de la Mort qui entraîne de violentes douleurs à l'estomac quand il est consommé, avant de provoquer la mort de la personne.



Effets : Douleurs violentes entraînant la mort

Durée des effets : -

Temps d'incubation : 1d4 heures

Ingrédients : Calice de la mort

Antidote : Antidote contre les poisons rares

VIRulence : 18

Niveau de la potion/poison : 5+



Poison de raisin de couleuvre

Cause de violentes crampes à l'estomac et liquéfie les entrailles, obligeant le consommateur à rester sur les toilettes durant de nombreuses heures.



Effets : Cause 1 dégât et des crampes douloureuses

Effets secondaires : Laxatif puissant

Durée des effets : - / 1d6+4 heures

Temps d'incubation : 1 heure

Ingrédients : Raisin de couleuvre

Antidote : Antidote contre les poisons communs

VIRulence : 10

Niveau de la potion/poison : 5+

Poison de vieillissement

Cette potion - obtenue à partir d' une potion de Ratatinage manquée - fait vieillir la cible, qui devient une personne âgée.



Effets : Fait vieillir la cible de plusieurs années	
Durée des effets : 1d6+2 heures	
Temps d' incubation : 1d4 rounds	
Ingrédients : Chenilles ; Ciguë aquatique ; Figue de figuier d' Abyssinie ; Jus de Sangsues ; Pâquerette ; Rates de rat	
Antidote : Antidote contre les poisons communs	
VIRulence : 10	Niveau de la potion/poison : 3



Poison pernicieux

Ce poison provoque durant 1 heure de violents vomissements qui affaiblissent la cible.



Effets : -1 point de vie et malus de 10% à toutes les compétences physiques durant 1 jour.	
Durée des effets : 1 heure pour les vomissements / 1 jour pour les malus	
Temps d' incubation : 1d4 minutes	
Ingrédients : Aconit ; Œuf de Doxy ; Sanguinaire	
Antidote : Antidote contre les poisons communs	
VIRulence : 12	Niveau de la potion/poison : 3



Poison Sang-Dragon

Un poison extrêmement violent qui cause d' atroces douleurs à celui qui le consomme et provoque sa mort. De plus, tout soin magique est sans effet avant l' élimination du poison.



Effets : Occasionne 1d4+1 dégâts par round jusqu' à la mort	
Effets secondaires : Coma	
Durée des effets : 2d4+2 heures	
Temps d' incubation : 1d6 rounds	
Ingrédients : Sanguinaire	
Antidote : Aucun	
VIRulence : 22	Niveau de la potion/poison : 5+

Poison d'Actée en épi

Un poison fait à partir de baies rouges et blanches d'Actée en épi.



Effets : Vomissements durant 1 heure	
Effets secondaires : -10% à toute activité physique	
Durée des effets : 1 heure / 1d4+6 heures	
Temps d'incubation : 2d4+2 minutes	
Ingrédients : Baies d'Actée en épi	
Antidote : Aucun	
VIRulence : 11	Niveau de la potion/poison : 3



Poison de mélancolie

Ce poison provoque un profond abattement de la personne qui la consomme. Dès lors, celle-ci ne désire plus rien faire d'autre que rester couchée.



Effets : POUx1 pour effectuer une action, sinon inaction.	
Effets secondaires : Grave mélancolie et crises de larmes incontrôlables	
Durée des effets : 4d6 heures	
Temps d'incubation : 1 heure	
Ingrédients : Ailes de Billywig ; Eau de source ; Feuille d'Alihotsy ; Piquant de noueux ; Poils de Boursouf ; Poudre de raifort.	
Antidote : Antidote contre les poisons communs	
VIRulence : 15	Niveau de la potion/poison : 4



Potion N°7

Provoque une violente douleur qui est rapidement suivie par l'épuisement et la paralysie de celui qui la consomme.



Effets : 1d4-1 dégâts non létaux lors de la consommation	
Effets secondaires : Paralysie totale du corps et incapacité à bouger durant 1d4 heure(s) au bout d'une minute	
Durée des effets : - / 1d4 heures	
Temps d'incubation : 1 minute	
Ingrédients : Épine de poisson-diable ; Feuille de Tentacula vénéneuse	
Antidote : Antidote aux poisons courants	
VIRulence : 11	Niveau de la potion/poison : 3

Potion N°86

Provoque de violentes douleurs, un refroidissement du corps et des convulsions



Effets : Intense sensation de froid (1d4-2 dégâts non-létaux), convulsions

Effets secondaires : Faiblesse intense (malus de 50% à toutes ses actions)

Durée des effets : 1d6+3 minutes / 1d6+1 heures

Temps d' incubation : 1 minute

Ingrédients : Ellébore ; Pierre de lune

Antidote : Antidote aux poisons courants

VIRulence : 12

Niveau de la potion/poison : 4



Potion N°113

La personne ingérant ce poison est prise de vertiges, de palpitations et de violents maux de ventre. Puis, une fois ces premiers symptômes passés, se met à répéter toutes les conversations entendues en partant de la dernière pour revenir en arrière dans le temps.



Effets : Vertiges, douleurs et palpitations durant 1d10 minutes

Effets secondaires : Reproduit les conversations passées

Durée des effets : 2d10+5 minutes / 1d10+5 minutes

Temps d' incubation : 1d6 minutes

Ingrédients : Plumes de Jobarbille ; Sirop d' arnica

Antidote : Antidote aux poisons courants

VIRulence : 10

Niveau de la potion/poison : 2



Somnifere

Plonge la cible dans un profond sommeil.



Effets : Endort la cible

Durée des effets : 2d6+3 heures.

Temps d' incubation : 1d6 minutes

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

Antidote : Potion de l' œil vif

VIRulence : 13

Niveau de la potion/poison : 3

Venin d'Acromentule

Le venin des Acromentules affecte une victime qui a subi une morsure et provoque une perte de points de vie de la part de la cible jusqu' à la mort de celle-ci.
La virulence augmente avec l' âge de l' Acromentule.



Effets : Perte de 1d3 points de vie par minute jusqu' à la mort	
Effets secondaires : Fièvre	
Durée des effets : 2d6+3 heures.	
Temps d' incubation : 6 rounds	
Source : Animal fantastique (Acromentule)	
Antidote : Antidote aux poisons rares	
VIRulence : 14-17	Niveau de la potion/poison : -



Venin de Basilic

Le venin du Basilic est un venin mortel et hautement corrosif. Très violent, ce venin ne possède qu' un seul remède connu : les larmes d' un phénix



Effets : Mort	
Durée des effets : -	
Temps d' incubation : 1d6 rounds	
Source : Animal fantastique (Basilic)	
Antidote : Larmes de Phénix	
VIRulence : 25	Niveau de la potion/poison : -



Venin de Billywig

Le venin du Billiwig fait léviter la personne piquée durant plusieurs jours.
En cas d' allergie, la personne peut même léviter de manière permanente.



Effets : Lévitation incontrôlable	
Durée des effets : 1d4+1 jours	
Temps d' incubation : 1d6 rounds	
Source : Animal fantastique (Billywig)	
Antidote : Antidote aux poisons courants	
VIRulence : 11	Niveau de la potion/poison : -

Venin de Cobra

Le venin de Cobra provoque des douleurs intenses, une vue brouillée, des vertiges et une paralysie



Effets : Douleurs intenses, vue brouillée, vertiges et paralysie

Effets secondaires : Nécrose des tissus touchés

Durée des effets : 2d4+3 heures / 1d4+1 jours

Temps d' incubation : 1d4 rounds

Source : Animal (Cobra)

Antidote : Antidote aux poisons courants

VIRulence : 16

Niveau de la potion/poison : -



Venin de Démonzémerville

Le venin de Démonzémerville possède un effet similaire à la capacité de la créature à aspirer les souvenirs, à une différence près : le venin se contente de retirer les mauvais souvenirs pour une certaine période donnée



Effets : Efface 10d6 jours de mauvais souvenirs.

Durée des effets : 1d10 rounds

Temps d' incubation : 1d6 rounds

Source : Animal fantastique (Démonzémerville)

Antidote : Antidote aux poisons rares

VIRulence : 18

Niveau de la potion/poison : -



Venin de Doxy

Le venin contenu dans les dents des Doxys peut paralyser toute personne qui subit une morsure de la part de la créature.



Effets : Paralysie

Durée des effets : 1d4 heure(s)

Temps d' incubation : 1d6 rounds

Source : Animal fantastique (Doxy)

Antidote : Antidote aux poisons communs

VIRulence : 10

Niveau de la potion/poison : -

Venin de Dragon

Le venin des dragons affecte une victime qui a subi les dégâts d' une morsure et provoque une perte de points de vie de la part de la cible jusqu' à la mort de celle-ci.

La virulence augmente avec l' âge du Dragon

	Effets : Perte de 1d4 point de vie par heure jusqu' à la mort
	Effets secondaires : Fièvre, douleurs et inflammation
	Durée des effets : -
	Temps d' incubation : 3 rounds
	Source : Animal fantastique (Dragons)
	Antidote : Antidote aux poisons rares
	VIRulence : 14-20



Venin de Malagrif tacheté

Le venin de Malagrif tacheté provoque la malchance de celui qui est contaminé

	Effets : Attire la malchance : Compétence chance baissée à 5%
	Durée des effets : 1d6+1 jours
	Temps d' incubation : 1d6 rounds
	Source : Animal fantastique (Malagrif tacheté)
	Antidote : Antidote aux poisons communs
	VIRulence : 14



Venin de Manticore

Le dard de la Manticore contient un poison mortel qu' elle injecte à ses ennemis et ses proies quand elle les attaque. Très violent et rapide, ce venin ne possède aucun antidote connu à ce jour et provoque une mort immédiate de la cible s' il n' est pas contré par son système immunitaire

	Effets : Mort
	Durée des effets : -
	Temps d' incubation : -
	Source : Animal fantastique (Manticore)
	Antidote : Aucun
	VIRulence : 22

Venin de Runespoor

La tête droite du Runespoor contient un venin qui cause d'effroyables douleurs et peut causer la mort de la personne qui est mordue.



Effets : 1d4-2 dégâts

Durée des effets : 1d4+2 rounds

Temps d'incubation : -

Source : Animal fantastique (Runespoor)

Antidote : Antidote aux poisons communs

VIRulence : 12

Niveau de la potion/poison : -



Venin de Verlieu

Le Venin de Verlieu est contenu dans un petit sac que la créature contracte pour projeter son contenu sur ses ennemis en cas de danger



Effets : 1d4+1 dégâts et vive douleur

Effets secondaires : Suffocation

Durée des effets : - / 2d4+2 rounds

Temps d'incubation : - / 2 rounds

Source : Animal fantastique (Verlieu)

Antidote : Aucun

VIRulence : 17

Niveau de la potion/poison : -

3. Antidotes aux poisons

« Comme vous avez pu vous en rendre compte en parcourant les fiches techniques des poisons et venins que contient cet ouvrage, il existe une multitude de poisons et de venins auxquels un Sorcier peut être confronté durant son existence. Bien entendu, la liste présentée est loin d'être exhaustive et nombre de nouveaux poisons et venins sont découverts chaque année, venins et poisons auxquels, nous autres Soigneurs et Médicomages, devons trouver un remède. Cette section de notre compendium se concentre donc sur les moyens connus de lutter contre les poisons et les venins que nous vous avons précédemment présentés. En espérant que celle-ci vous permette de soigner efficacement vos malades.

Miriam Strout, Soigneuse à St-Magouste »

3.1. Qu'est-ce qu'un antidote et comment fonctionne-il

Si de nombreuses potions n'ont besoin que de temps pour que leurs effets s'estompent, il en est certaines qui nécessitent l'emploi d'une autre potion pour contrer ces effets. Les poisons et autres venins entrent également dans cette catégorie, car leurs effets indésirables font que ceux et celles qui en souffrent veulent s'en débarrasser au plus vite. Les potions permettant de contrer les effets d'une potion, d'un poison ou d'un venin, sont regroupées sous l'appellation « antidotes ».

Au sein des antidotes, il existe deux catégories distinctes :

Les antidotes génériques : Il s'agit d'antidotes qui agissent sur un large spectre de potions, de poisons ou de venins, et qui diminuent la caractéristique VIRulence de ceux-ci. Ceux-ci permettent de grandement diminuer les effets de ces substances mais sans toutefois garantir que la personne qui les consomme sera totalement débarrassée des effets indésirables. Les antidotes génériques donnent donc une chance supplémentaire à l'organisme du malade de se débarrasser des effets du produit indésirable dont il souffre.

Les antidotes spécifiques : Ces antidotes agissent directement sur la substance qui attaque le malade en la neutralisant. Conçus spécifiquement pour celle-ci, ils sont inefficaces sur les autres substances. Cependant, ils permettent de neutraliser complètement les effets d'une substance indésirable. La fabrication d'antidote spécifique est cependant plus longue et complexe que celle des antidotes génériques.

3.2. Neutraliser un poison ou un venin avec un antidote générique

Bien qu'il existe plusieurs manières de lutter contre un poison ou un venin, le plus simple reste encore de lui opposer un antidote. Un antidote générique, à défaut de supprimer totalement un poison ou un venin, l'affaiblit suffisamment pour permettre un jet de CONstitution pour le neutraliser tout en diminuant la VIRulence du poison. Le type d'antidote à employer est mentionné sous la fiche descriptive du poison ou du venin. La puissance de cette diminution dépendra du type d'antidote employé. Quand on emploie un antidote générique, la VIRulence du venin ou du poisons se comportent comme ceci :

- Elle diminue de 8 pour un antidote aux poisons commun et de 12 pour un antidote aux poisons rares lorsque le poison ou le venin est considéré comme standard.
- Elle diminue de 4 pour un antidote aux poisons commun et de 6 pour un antidote aux poisons rares quand on se trouve en face d'une substance inhabituelle, rares ou inconnue.

Voici deux exemples d'utilisation d'antidotes générique et la manière dont ils agissent :

Exemple 1 : Un Sorcier est empoisonné par du Venin de Cobra. Ce dernier possède une VIRulence de 16. Sous la fiche technique de ce venin, on peut lire « Antidote : Antidote aux poisons communs ». Il s'agit donc d'un venin standard (en opposition aux venins rares). En employant un antidote aux poisons communs, la VIRulence du venin passerait à 16-8 donc 8. Une fois consommé, le personnage a donc droit à un nouveau jet sur la table de résolution universelle en croisant la valeur active (sa CONstitution) contre la valeur passive (la nouvelle VIRulence du venin, soit 8).

Exemple 2 : Reprenons maintenant le même exemple mais avec l'utilisation d'un antidote contre les poisons rares. Cette fois-ci, la VIRulence du poison est diminuée de 12 ce qui la fait passer à 16-12 soit 4. Une fois consommé, le personnage a donc droit à un nouveau jet sur la table de résolution universelle en croisant la valeur active (sa CONstitution) contre la valeur passive (la nouvelle VIRulence du venin, soit 4).

Les antidotes génériques sont donc très puissants, et permettent de lutter contre la majeure partie des poisons connus et inconnus en plus de donner une seconde chance d'éliminer ce dernier. Dans le cas de poisons ou de venins qui possèdent une VIRulence inférieure à la diminution de l'antidote – comprenez par là qu'une fois la diminution effectuée, vous obtenez 0 ou moins – cela signifie que le poison, respectivement le venin, est neutralisé complètement. Il n'est donc pas nécessaire d'effectuer de jet en opposition dans ce cas. Pour ces poisons et venins, l'antidote purifie magiquement l'organisme et élimine alors toute trace de leur présence.

3.3. Fiches techniques des antidotes

Antidote aux philtres d'amour

Annule immédiatement les effets d' un philtre d' amour



Effets : Annule les effets d' un philtre d' amour ordinaire et avancé.

Effets secondaires : Annule partiellement les effets de la potion d' amour d' Amortensia.

Durée des effets : -

Ingrédients : Écorce de wiggentree ; Extrait de Ravegourde ; Huile de ricin

Niveau de la potion/poison : 4



Antidote aux poisons communs

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



Effets : Annule l' effet de poisons et venins jusqu' à une VIRulence 8

Effets secondaires : Diminue les effets des poisons et venins rares et inconnus de 4 points de VIRulence.

Durée des effets : -

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

Niveau de la potion/poison : 3



Antidote aux poisons rares

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



Effets : Annule l' effet de poisons et venins classiques jusqu' à une VIRulence 12

Effets secondaires : Diminue les effets des poisons et venins rares et inconnus de 6 points de VIRulence.

Durée des effets : -

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

Niveau de la potion/poison : 3

Bezoard

Masse pierreuse prélevée dans l'estomac d'une chèvre. Agit comme antidote à la plupart des poisons et venins



Utilisation : Consommé intégralement, le Bezoard fonctionne de la même manière qu'un antidote aux poisons rares.

Durée des effets : -

Emplois : Le Bezoard est utilisé dans la préparation de l'antidote aux poisons communs et d'antidotes plus spécifiques

Composition : Poils, fibres végétales et/ou de matières indigestes similaires qui restent dans l'intestin d'un animal et forment une boule dure ou une sorte de pierre



Larme de phénix

Une larme provenant d'un phénix et étant capable de neutraliser n'importe quel poison de manière instantanée



Utilisation : Consommé ou en contact sur le lieu d'inoculation du poison ou venin

Effets : Neutralise immédiatement n'importe quel poison ou venin, quelle que soit sa valeur de VIRulence.

Durée des effets : -

Remarque : Les larmes de phénix sont le seul remède connu pour neutraliser le venin de Basilik



Neutralisation

Rend inopérant tous les effets d'une potion de même niveau ou inférieur



Effets : Neutralise une potion ou un poison de niveau 4 ou inférieur

Durée des effets : -

Ingrédients : Alcool ; Corne de Grapcorne ; Eau de source ; Écaille de dragon ; Ingrédients standards ; Moly

Remarque : Aucun effet sur les potions et poisons de niveau 5 ou plus

Niveau de la potion/poison : 4



Potion anti-paralysie

Permet de contrer les effets de la paralysie engendrés par un sortilège, un poison ou un venin



Effets : Neutralise la paralysie engendrée par un sortilège, une potion, un poison ou un venin

Durée des effets : -

Ingrédients : Camomille ; cannelle ; gingembre ; Teinture de thym ; valériane

Remarque : Nécessite un round avant d'agir

Niveau de la potion/poison : 2

4. Blessures communes et extraordinaires

« Avant de parler des blessures et des moyens à notre disposition pour les soigner, il convient de mettre en lumière un point d'une importance capitale connus des Sorciers de Sang-pur et Sang-Mêlé mais qui n'est que peu connu des Né-Moldus : les Sorciers et les Moldus ne sont pas égaux face aux blessures et aux maladies. Loin de nous l'idée d'établir ici une quelconque hiérarchie entre les Moldus et les Sorciers, tel n'est pas le propos. Il s'avère cependant, et c'est un fait reconnu et moult fois expérimenté, que les Sorciers résistent mieux aux accidents et blessures communs que les Moldus. Un simple accident, fatal à un Moldu, ne saurait pas venir à pour d'un Sorcier, de même qu'une blessure qui pourrait incapacité un Moldu toute sa vie ne sera pour un Sorcier qu'un simple désagrément passager. En contrepartie, nous autres Sorciers semblons plus sensibles à la magie et à ses effets, et ne pouvons pas guérir de blessures occasionnées par celle-ci, si ce n'est très difficilement. Voilà pourquoi nous autres Soigneurs et Médicomages considérons notre magie tout à la fois comme un don et une malédiction.

Abasi Omar, Soignant à l'Hôpital St-Mangouste

4.1. Blessures communes

Les blessures quotidiennes rassemblent les cas les plus courants du métier de Soignant, mais aussi les plus simples à traiter à l'aide de potions ou de sortilèges communs.

Contusions, coupures, os brisés, membres tranchés et autres commotions et brûlures en sont quelques exemples. Si ces blessures peuvent paraître impressionnantes de prime abord, elles sont toutes soignables à l'aide de sortilèges et de potions cités plus avant dans cet ouvrage et qui forment l'arsenal à la disposition de chaque Médicomage et Soignant digne de ce nom.

Blessures résultants d'une explosion

Les blessures qui résultent d'explosions sont multiples et de natures variées. Entre les coupures, les contusions, les brûlures, les os brisés et les fragments d'objets encore dans les plaies, ce genre de blessures est assez complexes à traiter.

Origines de la blessure : Explosion d'un objet (chaudron, rocher, fenêtre, Portoloïn, etc.), Poudre de Cheminette défaillante, Venin d'Eruptif

Symptômes : État de choc, os brisés, hémorragie, contusion

Soins : Soins magiques pour les blessures extérieures / Potion d'aiguise-méninge, Élixir cérébral de Baruffio ou Solution scintillante dans le but de soigner le désordre mental.

Domaine(s) de compétence : Secourisme, Médicomagie



Brûlures (feu, engelure, acide)

Les brûlures proviennent d'un contact avec du feu ou une source de chaleur intense. Des blessures semblables peuvent cependant être provoquées par un froid intense

Origines de la blessure : Feu, chaleur intense, froid

Symptômes :

☞ **Feu :** Dans les cas les moins graves, la peau est rouge, sans cloques. Au deuxième degré, la peau comporte des cloques remplies de liquide. Au troisième degré, la peau est noire ou blanchâtre et insensible.

☞ **Engelure :** La peau est rouge et enflammée. Le blessé perd toute sensation dans la zone touchée ou celle-ci est engourdie dans les cas les moins graves.

☞ **Acide :** La peau est irritée, cloquée et une intense sensation de brûlure est ressentie.

Soins :

☞ **Feu :** Soins magiques et application d'une source froide

☞ **Engelure :** Soins magiques et application d'une source de faible chaleur pour réchauffer petit à petit la blessure

☞ **Acide :** Soins magiques après neutralisation de l'acide par une solution alcaline

Domaine(s) de compétence : Secourisme, Médicomagie

Commotion cérébrale

Une commotion cérébrale est blessure particulière due à une lésion cérébrale. Cette lésion est le plus souvent causée par un choc qui peut perturber le fonctionnement du cerveau. Nombreux sont les sortilèges qui peuvent causer des commotions. Non soignée, la commotion peut être dangereuse pour un Moldu et handicapante pour un Sorcier.

Origines de la blessure : Coup violent sur la tête, sortilège, explosion

Symptômes : Maux de tête, difficulté à se concentrer, pertes de mémoire, sensibilité à la lumière et problèmes d'équilibre ou de coordination. Dans les cas graves, une commotion cérébrale peut provoquer l'évanouissement de la personne qui en souffre.

Soins : Soins magiques pour les blessures extérieures / Potion d'aiguise-méninge, Élixir cérébral de Baruffio ou Solution scintillante dans le but de soigner le désordre mental.

Domaine(s) de compétence : Secourisme, Médicomagie



Contusion

Une contusion est une blessure qui résulte d'un choc violent. Elle se caractérise pour un gonflement de la zone touchée et par la prise d'une couleur bleuté ou violacée plus ou moins prononcée en fonction de la violence du choc. Bien que moins impressionnante qu'une plaie ouverte, une contusion peut cependant cacher de gros dégâts invisibles voir une hémorragie interne aussi est-il très important de les traiter correctement.

Origines de la blessure : Choc

Symptômes : Inflammation de la zone touchée, sensation de chaleur et douleur, couleur bleuté ou violacée

Soins : Soins magiques et source de froid pour diminuer l'inflammation

Domaine(s) de compétence : Secourisme, Médicomagie



Os cassé

Un os brisé est une blessure relativement commune, qui provient de chocs ou de torsions violentes, voir, dans certains cas, d'une explosion d'un objet à proximité. Non soigné correctement, un os brisé se ressoudera naturellement, mais dans une mauvaise position, provoquant des douleurs chroniques et des difficultés à se mouvoir.

Origines de la blessure : Chocs violents, chute, explosion, torsion trop forte

Symptômes : Difficulté ou incapacité à bouger la partie du corps où l'os est cassé

Soins : Réduction de la fracture puis sortilèges et potions de soins

Cas graves : Dans les cas les plus graves, les os doivent partiellement être reformés par une potion de Poussos

Domaine(s) de compétence : Secourisme, Médicomagie

Remarque : Afin que la blessure n'empire pas le temps que des soins puissent être appliqués correctement, il convient de réduire la fracture avec un sortilège d'attelle.

Perte d'un membre

Un membre sectionné provoque une vive douleur mais, si l'origine de la blessure n'est pas magique, il est tout à fait possible de rattacher ce dernier à l'aide de sortilège sans que le blessé n'en garde de séquelles.

Origines de la blessure : Sectionnement par un objet tranchant, désarticulation, explosion

Symptômes : Très fort saignement, état de choc

Soins : Soins magiques et potion de cautérisation, puis potion de régénération sanguine

Domaine(s) de compétence : Secourisme, Médicomagie



Plaie ouverte et coupure

Les plaies ouvertes et autres coupures provoquent des saignements qui, eux-mêmes, mènent à l'affaiblissement du blessé. Une plaie ouverte peut également s'infecter et provoquer une maladie plus grave que la blessure elle-même.

Origines de la blessure : Coupure, griffure, morsure

Symptômes : Saignement et affaiblissement du blessé

Soins : Soins magiques et potion de cautérisation, puis potion de régénération sanguine

Domaine(s) de compétence : Secourisme, Médicomagie



Strangulation

La strangulation ou l'étranglement d'une personne est l'action de serrer l'avant du cou pour comprimer les veines jugulaires ainsi que les artères carotides et la trachée. Elle peut causer l'évanouissement puis la mort de la victime par asphyxie

Origines de la blessure : Plantes étrangleuse, étranglement par une autre personne, sortilège, gaz étrangleur

Symptômes : Asphyxie, gonflement de cou, marques bleu-violettes sur le cou, difficultés à respirer et à parler

Soins : Soins magiques

Domaine(s) de compétence : Secourisme, Médicomagie

4.2. Blessures extraordinaires



Les blessures extraordinaires représentent le principal défi du métier de Soignant. Il s'agit de toutes les blessures d'origine magique qui nécessitent des traitements très spécifiques et adaptés à chaque cas pour être correctement soignés. Dans la

grande majorité des cas, ces blessures ne peuvent être que réduites ou traitées de manière symptomatique. Comprenez par-là qu'il n'est souvent pas possible de guérir celles-ci totalement et que notre seul pouvoir en tant que Soignant est de permettre au blessé de reprendre une vie « normale » sans souffrir outre mesure de sa blessure.

Désarticulation, blessures issues d'animaux fantastiques, disparition corporelle partielle, effets secondaires indésirables de potions, brûlures de Feudeymon en sont quelques exemples que vous serez peut-être amenés à rencontrer au cours de votre carrière.

<i>Brûlures magiques (feu, engelure, acide)</i>	
Les brûlures proviennent d'un contact avec du feu ou une source de chaleur intense. Des blessures semblables peuvent cependant être provoquées par un froid intense. Quand elles sont d'origine magique, les blessures peuvent persister durant des années avant de disparaître totalement. Certaines brûlures causées par des créatures magiques ou des sortilèges particulièrement puissantes peuvent même ne jamais totalement guérir	
Origines de la blessure : Souffle de dragon, sortilèges de feu, potions, sécrétion de Bandimon, limaces de feu, venin de Musard	
Symptômes :	
<p> Feu : Dans les cas les moins grave, la peau est rouge, sans cloques. Au deuxième degré, la peau comporte des cloques remplies de liquide. Au troisième degré, la peau est noire ou blanchâtre et insensible</p> <p> Engelure : La peau est rouge et enflammée. Le blessé perd toute sensation dans la zone touchée ou celle-ci est engourdi dans les cas les moins grave.</p> <p> Acide : La peau est irritée, cloquée et une intense sensation de brûlure est ressentie.</p>	
Soins :	
<p> Feu : Soins magiques et application d'une source froide</p> <p> Engelure : Soins magiques et application d'une source de faible chaleur pour réchauffer petit à petit la blessure</p> <p> Acide : Soins magiques après neutralisation de l'acide par une solution alcaline</p>	
Domaine(s) de compétence : Secourisme, Médicomagie	
Remarque : Les brûlures d'origine magique mettent du temps à guérir et laissent toujours des cicatrices apparentes dont il est impossible de se débarrasser, même avec de puissantes potions.	



<i>Déflagration magique</i>	
Quand elles sont abîmées ou incorrectement employées, les baguettes peuvent provoquer des déflagrations magiques qui viennent frapper le Sorcier en retour. Ces puissantes déflagrations provoquent des blessures invisibles à l'œil nu mais qui, si elles ne sont pas soignées, peuvent empêcher toute utilisation ultérieure de la magie	
Origines de la blessure : Défaut dans une baguette ou mauvaise utilisation	
Symptômes : La personne est désorientée, prise de vertige et tient des propos incohérents. En fonction de la puissance de la déflagration, elle peut également présenter des contusions ou des coupures qui découlent de l'explosion de la baguette.	
Soins : Essence de dictame	
Domaine(s) de compétence : Médicomagie	

Désartibulement

Le désartibulement, ou séparation de certaines parties du corps, se produit quand l'esprit d'un Sorcier n'est pas suffisamment déterminé lors d'un transplanage. La perte peut être légère, allant de quelques cheveux à quelques fibres de vêtements, à importante, laissant un membre ou toute une autre partie de son corps en arrière. Les blessures subies, bien que très douloureuses et pouvant causer l'évanouissement du Sorcier, sont très simple à guérir du moment que la partie manquante est accessible. On peut alors rattacher celle-ci par un contre-sort qui change la partie manquante en une brume violette qui réintègre le corps.

Origines de la blessure : Erreur commise lors de Transplanage

Symptômes : Blessures ouvertes, perte de membres ou d'autres parties du corps

Soins : Essence de dictame, puis contre-sort adéquat

Domaine(s) de compétence : Médicomagie



Morsure de dragon

Les morsures de dragons sont l'une des morsures les plus douloureuses et dangereuses du monde magique. Le venin contenu dans la blessure empêche celle-ci de guérir correctement et peut provoquer la mort ou la perte du membre blessé.

Origines de la blessure : Dragon

Symptômes : La plaie de cicatrise pas correctement, s'infecte ou se nécrose

Soins : Il convient de contrer les effets du venin avant de traiter la blessure. Tant que le venin n'est pas neutralisé, la plaie risque de se rouvrir ou de s'infecter, provoquant fièvre et hallucinations.

Domaine(s) de compétence : Médicomagie



Morsure de loup-garou

Quand elles ne sont pas mortelles, les blessures de loup-garou provoquent une maladie du sang nommée Lycanthropie qui, à chaque pleine lune, transforme le blessé en loup-garou.

Origines de la blessure : Loup-garou une nuit de pleine lune

Symptômes : Hémorragie, provoque la Lycanthropie

Soins : Les morsures de loup-garou ne se referment pas naturellement et ne peuvent pas être soignées magiquement par un sortilège. Seul l'emploi d'un mélange de poudre d'argent et de dictame sur une morsure de loup-garou peut fermer la blessure et éviter à la victime de mourir par hémorragie. Il est cependant impossible de guérir la Lycanthropie induite par une morsure de loup-garou.

Domaine(s) de compétence : Médicomagie

Plaie ouverte d'origine magique

Une plaie ouverte provoque des saignements qui eux-mêmes mènent à l'affaiblissement du blessé. A la différence d'une blessure commune de ce type, une plaie d'origine magique ne peut être soignée que par la magie.

Origines de la blessure : Sortilèges blessant la cible, griffures ou morsures d'animaux fantastiques

Symptômes : Saignements violent et grand affaiblissement du blessé. La blessure ne peut se refermer d'elle-même et les saignements continuent malgré les soins non-magiques apportés

Soins : Soins magiques et potion de cautérisation, puis potion de régénération sanguine

Remarque : Les plaies ouvertes d'origine magique mettent du temps pour se refermer totalement et le blessé doit se reposer pour espérer récupérer complètement de la perte de sang

Domaine(s) de compétence : Médicomagie



Perte d'un membre

Un membre sectionné par un sortilège, une explosion magique pour par la morsure ou les griffes d'un animal fantastique ne peut être soigné. Seule la blessure peut être réduite mais le membre est définitivement perdu pour le blessé.

Origines de la blessure : Attaque de créature fantastique, explosion

Symptômes : Très fort saignement, état de choc

Soins : *Pour réduire la blessure :* Soins magiques et potion de cautérisation, puis potion de régénération sanguine

Domaine(s) de compétence : Secourisme, Médicomagie

Remarque : Il existe des prothèses magiques qui permettent au blessé de retrouver sa mobilité même si celles-ci ne sont pas aussi efficaces qu'un membre réel.



Pétrification partielle

Nombre de créatures et sortilèges sont capables de provoquer une pétrification partielle. Qu'il s'agisse d'un membre, d'une partie du torse, du dos ou de toute autre partie du corps, la pétrification va empêcher le corps de fonctionner correctement. Même si elle n'est pas mortelle pour un Sorcier, cet état est douloureux et très désagréable.

Origines de la blessure : Sortilège, potions, pouvoirs de créatures magiques

Symptômes : Partie du corps changée en pierre, empêchant celle-ci de fonctionner correctement. Généralement accompagné d'une vive douleur autour de la partie pétrifiée

Soins : Philtre de mandragore, sortilèges d'annulation de métamorphose et anti-maléfice du Supplice de la Métamorphose

Domaine(s) de compétence : Médicomagie

5. Malédiction, maléfic et objets maudits

« Les malédictions représentent la manifestation la plus malveillante de la magie, causant peines et souffrances et avilissant ceux et celles qu'elles touchent. Étant quotidiennement confrontés à leurs effets, nous autres Soignants ne pouvons bien souvent qu'atténuer leur effets, faute de contre-sort adéquat pour les lever. Les malédictions, maléfic et objets magiques maudits font l'objets de recherches constantes afin de trouver des moyens efficaces visant à contrer leurs effets. Une aile particulière consacrée à ces recherches se trouve dans chaque hôpital du monde magique.

Miriam Strout, Soigneuse à St-Magouste »

Les malédictions sont des mauvais sorts particuliers qui appartiennent au domaine de la magie noire. De manière générale, sont considérées comme des malédictions tous les sortilèges qui affectent une personne, un animal ou un objet d'une manière négative et qui nécessitent des sortilèges particuliers pour être levés.

Tout Sorcier ou Sorcière se demandera cependant en quoi les malédictions diffèrent des simples mauvais sorts qui sont enseignés aux jeunes élèves des écoles de magie. La différence est simple. Alors qu'un mauvais sort génère un inconfort relatif chez sa cible, la malédiction est bien plus forte et puissante que ce dernier.

Les malédictions sont également plus durables que de simples mauvais sorts, dont les effets s'estompent au bout de quelques minutes ou quelques heures, les malédictions pouvant même affecter leurs cibles de manière permanente pour les plus puissantes d'entre-elles.



Certaines malédictions particulières – appelées malédictions du sang – sont capables de perdurer dans le corps de leur victime durant toute leur vie et de se transmettre à leur descendance durant plusieurs générations.

La maîtrise des malédictions et de la magie noire n'est cependant pas à la portée de tout le monde et nécessite une certaine habileté qui, fort heureusement, n'est accessible que pour une minorité de Sorciers et de Sorcières. Seules quelques maléfic et malédictions, les plus simples et les plus bénignes, sont enseignées aux Sorciers lors de leur scolarité. Le but de cet apprentissage est de permettre aux futurs Sorciers et Sorcières de pouvoir s'en défendre en apprenant leurs effets mais aussi les anti-maléfics permettant de les contrer. Une utilisation défensive, lors de duels par exemple, peut également s'avérer intéressante.

5.1. Catégories de malédictions

Les malédictions et maléfic se classent en deux catégories distinctes :

1. **Les malédictions et maléfic directs :** Cette catégorie comprend toutes les malédictions qui sont lancées directement par un Sorcier sur un être vivant. Les malédictions directes ont toutes en commun le fait que le lanceur doit garder un contact visuel avec sa cible.
2. **Les malédictions et maléfic indirects :** Cette catégorie comprend toutes les malédictions qui sont jetées sur un objet et qui peuvent infecter un être vivant par contact avec le dit objet. Bien que quelques malédictions d'objets ne puissent affecter qu'une personne, la majeure partie d'entre-elles perdure sur l'objet, contaminant toutes les personnes qui le touchent, et ce jusqu'à ce qu'elle soit dissipée par un contre-sort spécifique.



5.2. La frontière floue entre mauvais sorts et malédictions



Bien que de grands Sorciers et Sorcières aient clairement définis quels sortilèges appartiennent au domaine des malédictions et quels sortilèges appartiennent aux mauvais sorts, la frontière entre les deux reste assez floue. En réalité, chaque Sorcier et Sorcière possède sa propre idée sur la question. Ceci explique que certains sortilèges possèdent plusieurs noms pour des effets identiques, l'une des appellations faisant référence à ce sort comme une malédiction alors que l'autre fait référence à un mauvais sort.

5.3. Objets et personnes maudits par accident

La majeure partie des malédictions est due à des sortilèges lancés de manière volontaire ou par l'ensorcellement d'objets à des fins maléfiques. Ce n'est pas le cas de toutes les malédictions et maléfices. Une part d'entre elles provient d'accidents lors du lancement de sortilèges ou de farces de jeunes Sorciers et Sorcières ayant mal tourné. Ce n'est pour rien que l'apprentissage de nouveaux sortilèges est encadré par des enseignants et que la magie ne doit pas être pratiquée hors de leur surveillance. Une mauvaise maîtrise des formules, un tracé de sortilège erroné ou une incantation prononcée de manière incorrecte peut alors ensorceler un objet ou une personne d'une manière inconnue et totalement chaotique. On ne compte plus les accidents de ce genre où la mauvaise maîtrise d'un sortilège de lévitation a provoqué l'envol incontrôlable d'objets dans les airs, où un maléfice de Crache-limace a provoqué l'ensorcellement de toute la nourriture présente alentours, et où un sortilège d'attraction mal prononcé a provoqué l'ensorcellement de l'objet invoqué qui s'est mis à attaquer le lanceur de manière répétée. Les exemples ne manquent pas et sont chaque année plus nombreux, sans parler des créations de nouveaux sortilèges qui provoquent des catastrophes à n'en plus finir.

5.4. Les contre-malédictions et anti-maléfices

En fonction de la puissance de la malédiction ou du maléfice utilisé, il existe différentes manières de le contrer. La plus simple reste l'utilisation d'un contre-sort général, même si cela ne fonctionne que pour les sortilèges mineurs. Les sortilèges les plus puissants nécessitent des contre-sorts spécifiquement développés pour en contrer les effets. Finalement, certaines potions permettent d'éliminer les effets de certaines malédictions et maléfices.

5.4.1. Contre-sort général

L'utilisation d'un contre-sort général permet de mettre fin à tous les effets de sortilèges simples, mais reste globalement inefficace contre les sortilèges de magie noire, les maléfices et les malédictions. Pour ce faire, l'emploi d'un contre-sort spécifique est nécessaire. Il est cependant avéré que l'emploi du contre-sort général par un grand nombre de Sorciers de manière simultanée permet de mettre fin aux effets de sortilèges de hauts niveau comme Protego Diabolica par exemple.

5.4.2. Contre-sorts spécifiques

Comme certains sortilèges peuvent être contrés par des contre-sorts, les malédictions et maléfices peuvent être contrés par des contre-malédictions et contre-maléfices. Ces sortilèges particuliers permettent d'éliminer les effets d'une malédiction ou d'un maléfice. Comme pour ces dernières, un contact visuel permanent doit être gardé avec la cible du sortilège pour que ce dernier fonctionne correctement.

5.5. Exemples de malédictions et objets maudits

Bague maudite de filiation

Une bague familiale qui provoque la mort de quiconque tenterait de la porter et n'appartenant pas à la famille de son créateur.



Effets : Fait mourir le porteur s'il n'appartient pas à la famille du créateur

Activation de la malédiction : Porter l'anneau

Durée des effets : -



Bouilloire maudite

Une bouilloire maudite pour brûler son possesseur.



Effets : Brûle la personne qui manipule la bouilloire remplie d'eau chaude, même à travers l'anse en bois.

Activation de la malédiction : Chauffer de l'eau dans la bouilloire

Durée des effets : -

Particularité : Nombre de ces bouilloires étaient employées pour jouer des mauvais tours aux Moldus lorsque ce genre de passe-temps était encore autorisé chez les Sorciers



Chapeau de Grande-Tête

Un chapeau de Sorcier à l'apparence banal mais qui maudit le porteur à l'aide du maléfice de Grande-Tête, l'empêchant de retirer celui-ci.



Effets : Fait grossir la tête de manière disproportionnée, comme sous l'effet d'un maléfice de Grande-Tête

Activation de la malédiction : Porter le chapeau

Durée des effets : Permanent

Particularité : Dès que la malédiction est activée, il devient impossible de retirer le chapeau à moins de contrer celle-ci. Un anti-maléfice de Grande-Tête permet de se débarrasser des effets de la malédiction.



Chaussures de danse ensorcelées

Des chaussures de danse qui, une fois enfilées, font danser la personne de manière incontrôlable



Effets : Fait danser la victime sans qu'elle ne puisse s'arrêter

Activation de la malédiction : Porter les chaussures

Durée des effets : Permanent

Particularité : Ces chaussures provoquent l'épuisement de la victime si celle-ci ne parvient pas à les retirer à temps

Cognard maudit

Un Cognard qui fut ensorcelé pour n'attaquer que l'équipe adverse mais qui finit maudit, attaquant de manière très violente toute personne passant à proximité.



Effets : S'attaque violemment à toute personne passant à portée

Activation de la malédiction : -

Durée des effets : Permanent

Particularité : Ce Cognard est plus rapide et violent qu'un Cognard ordinaire et bien plus difficile à maîtriser. Le frapper pour l'envoyer au loin ne fera que le rendre plus agressif envers la personne qui l'a frappé.



Coffret maudit

Un coffret maudit avec un sortilège anti-voleur, qui brûle tous ceux et celles qui tentent de l'ouvrir à mains nues



Effets : Brûle les mains de ceux qui tentent de l'ouvrir

Activation de la malédiction : Ouvrir le coffret

Durée des effets : -

Description des effets : Cause des brûlures quand on tente de l'ouvrir à mains nues et se referme immédiatement.



Collier d'opale

Un collier fait d'opale qui est connu pour avoir tué dix-neuf Moldus.



Effets : Cause la mort de celui qui touche le collier

Activation de la malédiction : Toucher le collier

Durée des effets : Permanent

Description des effets : La personne touchant le collier se met à flotter dans les airs, les yeux clos et les bras écartées comme pour s'envoler. Puis elle ouvre des yeux révoltés avant de pousser un cri atroce, empreint de peur et d'angoisse, avant de retomber au sol, inerte.

Particularité : Un simple contact est suffisant pour maudire la cible. Plus le contact est long et plus la malédiction tue rapidement sa cible. Même correctement soignée, cette malédiction mettra plusieurs années à s'effacer complètement.

Gants de Doigtengelée

Des gants ensorcelés par un maléfice de Doigtengelée



Effets : Provoque les mêmes effets que le maléfice de Doigtengelée

Activation de la malédiction : Porter les gants

Durée des effets : Permanent

Particularités : Dès que la malédiction est activée, il devient impossible de retirer les gants à moins de contrer celle-ci. Un anti-maléfice de Doigtengelée permet de se débarrasser des effets de la malédiction.



Les Contes de Grottes de Grapauds

Une série de livres pour enfants de Beatrix Bloxam et interdits dans le Monde Magique



Effets : Provoquent de violentes nausées et des vomissements

Activation de la malédiction : Lecture des ouvrages

Particularités : Les effets augmentent à mesure que les ouvrages sont lus. La lecture de tous les ouvrages peut provoquer des effets permanents

Durée des effets : Quelques heures après l'arrêt de la lecture



Lunettes de conjonctivite

Des lunettes ensorcelées pour causer une conjonctivite quand elles sont portées



Effets : Provoque les mêmes effets qu'un sortilège de conjonctivite

Activation de la malédiction : Porter les lunettes

Particularités : Peu également s'appliquer sur des lunettes de soleil, sur des monocles, sur des Multiplottes ou tout autre objet étant porté aux yeux

Durée des effets : Permanent



Malédiction des portraits

La malédiction des portraits est un puissant enchantement d'emprisonnement placé sur un portrait magique qui possède la capacité d'aspirer une ou plusieurs personnes à l'intérieur de celui-ci



Effets : Aspire une personne à l'intérieur d'un portrait

Activation de la malédiction : Passer proche du portrait maudit

Particularités : Une fois bloqué à l'intérieur, la personne est incapable d'en sortir par elle-même. Plus le temps passé dans le portrait est long et plus la santé mentale de la personne commence à défaillir, lui faisant petit à petit oublier qui elle est. Au final, la personne sera totalement incorporée à l'œuvre et cessera même de bouger, devenant une simple peinture inanimée comme celle des Moldus.

Durée des effets : Permanent

Malédiction des statues

Transforme des êtres vivants en statue de pierre



Effets : Transforme une personne en pierre

Activation de la malédiction : Quelques minutes

Particularités : Les personnes victimes de cette malédiction semblent conscientes de ce qui leur arrive car elles se retrouvent toutes figées dans des positions où l'angoisse et la peur sont clairement visibles sur leur visage. La malédiction, lancée sur un objet ou sur un lieu, semble cependant choisir ses victimes de manière aléatoire

Durée des effets : Permanent



Malédiction du Professeur de Défense contre les Forces du Mal de Poudlard

VolDEMORT, s'étant vu refusé le poste de Professeur de Défense contre les Forces du Mal à l'école pour jeunes Sorciers et Sorcière de Poudlard, a maudit ce poste pour que personne ne puisse le garder plus d'une année après nomination.



Effets : Empêche un professeur de rester plus d'une année au poste de Défense contre les Forces du Mal à l'École de Poudlard

Activation de la malédiction : Entrer en poste

Particularités : Cette malédiction perdure tant que le lanceur est vivant

Durée des effets : Moins d'une année



Malédiction du rire incontrôlable

Cette malédiction, qui peut être appliquée sur n'importe quel objet, provoque des rires incontrôlables de la part de ceux et celles qui entrent en contact avec celle-ci



Effets : Provoque des rires incontrôlables

Activation de la malédiction : Toucher l'objet maudit

Particularités : il est très difficile de se débarrasser de cette malédiction pour une personne affectée même si un simple sortilège d'annulation est suffisant. En effet, le Sorcier ne cessant de rire peut difficilement produire une formule correcte - autant au niveau verbal qu'au niveau gestuel - pour se débarrasser de la malédiction.

Durée des effets : Permanent

Forme avancée : Une version plus avancée de cette malédiction existe et ne peut être dissipée qu'en détruisant l'objet qui a été maudit. De plus, si l'objet utilisé pour être porteur de la malédiction est un objet magique, il ne pourra être détruit que par la magie. Inversement, s'il s'agit d'un objet moldu, il ne pourra être détruit que par un objet moldu.

Malédiction du sang - Maledictus

Les Maledictus sont toutes des Sorcières qui ont vu leur sang maudit.



Effets : Cette malédiction leur permet de se changer en animal à volonté mais chaque transformation rapproche la Sorcière du point de non-retour.

Effets secondaires : Une fois celui-ci passé, la transformation en animal est définitive. Contrairement aux Animagus qui gardent leur faculté de penser et réfléchir comme des Sorciers, le Maledictus devient entièrement l'animal et est limité par ses capacités

Activation de la malédiction : Lancée par un Sorcier

Particularités : Cette malédiction se transmet automatiquement aux filles de la Sorcière maudite, qui pourront à leur tour la transmettre à leurs filles.

Durée des effets : Permanent



Malédiction du somnambulisme

Les personnes affectées par cette malédiction se mettent à se déplacer dans leur sommeil en direction d'un lieu défini préalablement par le lanceur de la malédiction. Ces phases de somnambulisme durent plus longtemps que celles de Sorciers et Sorcières souffrant de ce trouble du sommeil en temps normal.



Effets : Déplacement durant le sommeil sans tenir compte de l'environnement qui entoure le Sorcier maudit.

Activation de la malédiction : Sommeil

Particularités : Dans les cas les plus violents de cette malédiction, les personnes ne se réveillent simplement pas, continuant à se déplacer en direction du but défini par celui ou celle qui les a maudits.

Durée des effets : Permanent

Remède : Une potion d'œil vif peut contrer les effets des malédiction de somnambulisme les moins sévères.



Peigne de Cheveux-drus

Un peigne banal qui est maudit par un maléfice de Cheveux-Drus



Effets : Provoque les mêmes effets que le maléfice de Cheveux-drus

Activation de la malédiction : Utiliser le peigne

Durée des effets : Permanent

Particularité : Un anti-maléfice de Cheveux-drus permet de se débarrasser des effets de la malédiction.

Plume de Cerveau-en-Gelée

Une plume qui est maudite par un maléfice de Cerveau-en-Gelée



Effets : Provoque les mêmes effets que le maléfice de Cerveau-en-Gelée

Activation de la malédiction : Utiliser la plume

Durée des effets : Permanent

Particularité : Un anti-maléfice de Cerveau-en-Gelée permet de se débarrasser des effets de la malédiction.



Sonnets pour un Sorcier

Livre maudit qui condamne quiconque le lirait à parler en vers pour le reste de ses jours.



Effets : Oblige le lecteur à parler en sonnets

Activation de la malédiction : Lecture de l'ouvrage

Particularités : La lecture complète de l'ouvrage est nécessaire pour que les effets soient permanents.

Durée des effets : Permanent



Squelette maudit

Un squelette humain ou animal qui fut maudit par un Sorcier maléfique. Aujourd'hui habité par un esprit malveillant, il obéit aux ordres donnés par le Sorcier lors de sa création



Effets : Anime un squelette humain ou animal

Activation de la malédiction : Au lancement de la malédiction

Particularités : Ces squelettes sont employés comme gardiens de cryptes ou de trésors, comme ce fut le cas de squelettes de pirates qui ont alimenté les mythes et légendes moldus au fil du temps.

Durée des effets : Permanent

6. Potions du domaine de la Médicomagie

« La maîtrise des potions est un art qui est vital pour n'importe quel Soigneur ou Médicomage qui se respecte. Plus sûres et fiables que nombres de sortilèges, la fabrication de potions permet également d'être paré à toute éventualité et de soigner un grand nombre de malades sans risque de s'épuiser à la tâche. Mais bien qu'une partie de notre travail consiste à fabriquer de telles potions, leur nombre serait insuffisant sans le recours aux écoles pour jeunes Sorciers et Sorcières qui fournissent les établissements de soins en potions de qualité, sous l'égide de professeurs hautement compétents. Pensez à ceci la prochaine fois que vous serez hospitalisés dans l'un de nos hôpitaux, car il se pourrait que vous deviez la vie à ces jeunes Sorciers et Sorcières et à leurs talents en créations de potions.

Miriam Strout, Soigneuse à St-Magouste »

Les potions citées ci-dessous représentent les potions et philtres que tout Soigneur ou Médicomage qui se respecte se devrait de connaître afin d'exercer au mieux son métier. Il ne s'agit cependant que d'un petit échantillon et de nombreuses découvertes sont faites chaque année, permettant d'affiner l'art de la médicomagie et de soigner au mieux nos patients.

Niv.	Nom	Ingrédients	Cibles	Malus	Effets	Ingrédients
1	Anti-acné	Rares	P	-10%	Élimine toute trace d'acné sur la personne Effet : octroie +1 en APParence Durée : 24 heures	Dent de dragon ; Pus de Bubobulb
1	Anti-furoncle	Communs	A/P	-10%	Élimine les furoncles en quelques minutes. Remarque : effet inverse si mal préparé.	Crochets de serpent (ou épine de Sharak) ; Épines de porc-épic ; Limaces à cornes ; Mucus de Veracrasse ; Oignon de Pungous (facultatif) ; Orties séchées
1	Fergus Fungal Budge	Rares	P	-10%	Une sorte de pansement médical imbibé de fongicide qui permet de traiter la teigne quand il est appliqué sur les pieds. Effet : Traitement contre la teigne Durée : 1 jour	Huile de Neem ; Impatiente du Cap ; Jus d'oignon
1	Philtre dégonflant	Communs	A/P /V	-10%	Contre les effets de la potion d'enflure	Gingembre ; Lavande ; Ortie ; Venin de raie des rivières
2	Essence de Murlap	Rares	A/P	-20%	Faite à base de tentacules de Murlap, cette potion soigne les blessures légères et supprime la douleur. Effet : redonne 1 point de vie Effet secondaire : peut provoquer l'apparition de poils violets dans les oreilles	Tentacule de Murlap
2	Pimentine	Rares	A/P	-20%	Soigne les personnes du rhume. Effet secondaire : fait fumer les oreilles du consommateur durant 1d6+2 heures.	Corne de Bicornie ; Impatiente du Cap ; Racine de mandragore
2	Poussos	Rarissimes	A/P	-20%	Fait repousser les os et soigne les fractures. Effet secondaire : provoque de violentes douleurs.	Chou mordeur de Chine ; Œil de poisson-ballon ; Œil de scarabée ; Thorax de scarabées
2	Remontant de Pomfresh	Communs	A/P	-20%	Redonne immédiatement 1 point de vie et octroie un bonus temporaire de 1D4 dans la caractéristique constitution durant 1 heure.	Eau de source ; Essence de Consoude ; Essence de Rue ; Gingembre ; Infusion de verveine ; Livèche
2	Volubilis	Rares	A/P	-20%	Permet de restaurer le volume de la voix d'une personne et neutralise également les effets du sortilège de langue de plomb.	Eau de miel ; Ellébore ; Mandragore cuite ; Menthe poivrée ; Sirop d'ellébore
3	Antidote aux poisons courants	Rarissimes	A/P	-30%	Permet de contrer ou de considérablement diminuer les effets des poisons les plus communs. Effet : Annule l'effet de poisons jusqu'à une VIRulence 10. Diminue les effets des poisons rares et inconnus de 5 points de VIRulence.	Baies de gui ; Bézoard ; Huile de ricin ; Corne de licorne ; Eau de miel ; Ingrédient Standard ; Mandragore cuite ; Menthe poivrée ; Rosée de lune
3	Baume de lewisie brûlante	Rarissimes	A/P	-30%	Ce baume de couleur bleue est à appliquer sur les plaies et les contusions Effet : soigne 1d4 points de vie, referme les plaies et résorbe des contusions. Effet secondaire : Intense sensation de brûlure	Lewisie
3	Philtre calmant	Rares	A/P	-30%	Permet de calmer une personne qui a subi un choc, un traumatisme ou un choc émotionnel. Effet : Supprime le stress en diminuant les effets de celui-ci de 15%. Les diminutions sont cumulables en cas de consommation de plusieurs doses. 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	Cœur de crocodile ; Lavande ; Menthe poivrée
3	Potion d'ataraxie	Rares	A/P	-30%	Permet de passer une nuit sans faire de cauchemars, dans un état de béatitude. Effet : Empêche le Sorcier de rêver Effets secondaires : Cette potion rend le sommeil moins réparateur. A très fortes doses et prise sur une longue période, cette potion peut provoquer un coma de quelques jours à quelques semaines	Coprin narcotique ; Brin de Valériane ; Eau du fleuve Léthé ; Lotos ; Racine de Rêve ; Racine de valériane

3	Potion fortifiante	Rarissimes	A/P	-30%	Ce breuvage peu ragoutant redonne des forces à celui qui le boit. Effet : redonne 1 point de vie. Effet secondaire : Octroie 1d4 points de vie temporaires qui disparaissent à raison de 1 par heure. Remarque : Si le consommateur se blesse durant les effets de cette potion, ce sont tout d'abord les points de vie temporaire qui sont supprimés. Ceux-ci agissent en quelque sorte comme une réserve de points de vie supplémentaires.	Aile de fée ; Hippocampe volant ; Œuf de Doxy ; Thorax de libellule
3	Régénération sanguine	Rarissimes	A/P	-30%	Cette potion de couleur rouge permet de redonner du sang à quelqu'un.	Bourgeon de châtaigner ; Bourgeon de sorbier ; Sang de dragon ; Vigne
3	Somnifère	Rares	A/P	-30%	Plonge la cible dans un profond sommeil. Durée : 2d6+3 heures. VIRulence : 13	Brin de valériane ; Ingrédients standards ; Lavande ; Mucus de Veracrasse
4	Antidote aux philtres d'amour	Rares	A/P	-40%	Annule immédiatement les effets d'un philtre d'amour. Effets : Annule les effets d'un philtre d'amour ordinaire et avancé. Effets secondaire : Annule partiellement les effets de l'Amortensia. Durée : -	Écorce de wiggentree ; Extrait de Ravegourde ; Huile de ricin
4	Antidote aux poisons rares	Rarissimes	A/P	-40%	Permet de contrer ou de considérablement diminuer les effets des poisons les plus rares. Effet : Annule l'effet de poisons jusqu'à une VIRulence 15. Diminue les effets des poisons inconnus de 6 points de VIRulence.	Carapaces de Ciseburine ; Corne de Grapcorne ; Dars de Billywig ; Graines de feu
4	Potion contre la toux	Rarissimes	P	-40%	Soigne de la toux Durée : - Remarques : Mal préparée, cette potion cause des quintes de toux incontrôlables.	Corne de Licorne ; Mauve douce ; Menthe ; Miel ; Racine de Mandragore ; Teinture de Thym
4	Remède à la Dragoncelle	Rarissimes	A/P	-40%	Cette potion soigne les effets de la Dragoncelle Effet : Élimine la maladie	Corne de licorne ; Cristal de roche en poudre ; Sang de dragon ; Verrues de crapaud violet géant
4	Sommeil sans rêve	Rares	P	-40%	Cette potion endort immédiatement le consommateur et lui garantit un sommeil sans rêve. Effet : Endort la cible pour 3d6+6 heures	Coprin narcotique ; Brin de valériane ; Eau du fleuve Léthé ; Lotos ; Racine de Rêve ; Racine de valériane
4	Traitement des morsures de chiens fous	Rares	A/P	-40%	Une potion complexe, contenant de nombreux ingrédients et pouvant soigner tous les types de morsures de chien. Empêche les infections et la transmission de maladie. Prise suffisamment tôt, celle-ci pourrait également empêcher la transmission de la lycanthropie. Durée : -	Agripaume ; Bétoine ; Centaurée ; Distillat de camphre ; Essence de myrrhe ; Essence de Rue ; Fougère ; Mélisse ; Menthe ; Millepertuis ; Plantain ; Poudre de chair de vipère ; Saugé ; verveine ; Vin blanc ; White spirit
5	Baume des paquerettes	Rares	A/P	-50%	Appliqué sur des blessures, ce baume diminue considérablement la douleur et double le regain de points de vie quand le personnage est au repos. Doit être appliqué quotidiennement.	Paquerette
5	Essence de dictame	Rares	A/V /P	-50%	L'essence de dictame permet de soigner les blessures et les plaies ouvertes, laissant la place à une peau neuve. Effet : redonne 2d4+1 points de vie. A fortes doses, cette essence peut devenir un poison mortel ou incapacitant. Remarque : Peut également soigner les blessures dues à la désarticulation	Dictame
5	Onguent d'amnésie du Dr Oubbly	Rarissimes	A/P	-50%	Cette potion permet d'atténuer les effets des pensées pour contrer les effets des attaques magiques sur l'esprit.	Brin de valériane ; Eau du fleuve Léthé ; Gelée de pétrole ; Infusion d'absinthe ; Lotos ; Venin de Démonzémerville
5	Philtre de Paix	Rarissimes	P	-50%	Calme l'anxiété et l'agitation. Effet : Suppression immédiate des malus dus au stress. Durée : 1 jour Remarque : Mal dosée, la potion est un puissant somnifère dont les effets peuvent être irréversibles	Corne de licorne ; Épine de porc-épic ; Poudre de pierre de lune ; Racine de valériane ; Sirop d'ellébore
5	Philtre de mandragore	Communs	A/P	-50%	Cette potion – créée à partir de mandragores ayant atteint leur maturité – guérit celui qui la consomme des effets de la pétrification.	Mandragore cuite
5	Philtre de Mort Vivante	Rarissimes	P	-50%	Également connue sous le nom de Goutte de Mort vivant, cette potion endort la cible. Durée : 2d4+2 jours. VIRulence : 18 ; Remarques : Mal préparée, cette potion peut même tuer celui qui la consomme. L'antidote est la potion Wiggenweld.	Eau standard pour potion ; Poudre de racine d'Asphodèle ; Infusion d'armoise (ou d'absinthe) ; Racine de valériane ; Fèves sopophoriques ; Cerveille de paresseux
5	Philtre revigorant	Rares	P	-50%	Soigne la fatigue du consommateur et élimine immédiatement tous les dégâts non-létaux reçus. Ajoute également 2 points de vie temporaires qui disparaissent une fois l'effet de la potion arrivé à terme. Effet : Annulation des dégâts non-létaux. Effet secondaire : Ajoute 2 points de vie temporaires. Durée : 1d6+1 heure Remarque : une fois les points de vie temporaires disparus, le consommateur reste au minimum à 1 point de vie.	Cranson, Eau de miel, Infusion de vervaine, Livèche
5	Potion de cautérisation	Rarissimes	A/P	-50%	Puissant antiseptique provoquant une intense sensation de brûlure quand elle est appliquée. Effet : Arrête immédiatement les saignements et referme les plaies Effet secondaire : Redonne 1 point de vie Remarque : Si elle est mal préparée, ce qui se remarque par un fort dégagement de fumée, cette potion cause davantage de dégâts et empire les blessures sur lesquelles elle est appliquée.	Bétoine ; Clou de Girofle ; Sang de dragon ; Vigne

5	Potion de haine	Rarissimes	A/P	-50%	<p>Effet : Révèle les pires défauts et habitudes d'une personne visée aux yeux du buveur</p> <p>Durée : 1d6+1 heures</p> <p>Remarque : Antidote à une potion d'amour</p>	Épine de rose ; Menthe poivrée ; Œuf de Serpencendre ; Pétale de rose ; Poudre de pierre de lune ; Poussière de perle
5	Potion Tue-Loup	Rares	P	-50%	<p>Cette potion soulage et atténue les symptômes les plus terribles de ceux qui deviennent des loups garous à la pleine lune.</p> <p>Durée : 24 heures</p>	Aconit
5	Wiggenweld	Rarissime	A/V /P	-50%	<p>La potion de Wiggenweld est une potion régénérant très efficace.</p> <p>Effet : redonne 1d4+1 points de vie puis 1 point de vie par heure durant 3 heures.</p> <p>Remarque : il s'agit de l'un des antidotes à la Goutte du Mort vivant. Plusieurs recettes employant des ingrédients différents existent actuellement.</p>	Aconit ; Baie explosive ; Bave de dards de Billywig ; Cerveau 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

7. Sortilèges du domaine de la Médicomagie

« Bien que les potions représentent « l'arme » principale de lutte contre les maladies et autres empoisonnements, le métier de Soigneur et de Médicomage ne consiste pas simplement à lutter contre les maladie. Notre métier est également proche de celui des Conjureurs de Sorts, qui luttent contre les malédictions et envoûtements et qui doivent, ce faisant, être capable de détecter ceux-ci afin de les lever de manière rapide et efficace. Pour cette raison, les Soigneurs et les Médicomages possèdent presque tous des connaissances, ne serait-ce que basiques, en conjuration de sortilèges.

Miriam Strout, Soigneuse à St-Magouste »

Les sortilèges cités ci-dessous représentent les armes permettant aux Soigneurs et Médicomages de lutter contre les malédictions, les enchantements et les envoûtements en tout genre. On y retrouve aussi nombre de sortilèges de soins et de régénération qui permettent, lorsqu'ils sont maîtrisés correctement, de pallier à l'utilisation de potions et autres philtres. Comme pour ces derniers, les sortilèges mentionnés ne sont qu'une petite part de ceux qui sont maîtrisés par le corps Soignant des hôpitaux magiques. La liste ci-dessous consiste donc en un canevas de base que tous et toutes devraient posséder pour exercer les métiers de Soigneurs et Médicomages.

Niv	Nom	Type	Incantation	Cibles	Malus	Effets
1	Anti-maléfice de Crâne-Chauve	E	-	P	FC : 5%	Permet de contrer les effets du maléfice de Crâne-Chauve Formule extrême : -
1	Anti-maléfice de Doigtencoton	E	-	P	FC : 15%	Permet de contrer les effets du maléfice de Doigtencoton Formule extrême : -
1	Anti-maléfice de Foloreille	E	-	P	FC : 10%	Permet de contrer les effets du maléfice de Foloreille Formule extrême : -
1	Anti-maléfice de Doigtencoton	E	-	P	FC : 10%	Permet de contrer les effets du maléfice de Doigtencoton Formule extrême : -
1	Anti-maléfice de Jambencoton	E	-	P	FC : 15%	Permet de contrer les effets du maléfice de Jambencoton Formule extrême : -
1	Attelle	E	Ferula	A/P	FC : 15% FE : 5%/20%	Employé lors de fractures, ce sort fait apparaître une attelle et empêche la blessure de s'aggraver. Effet : Rend 1 point de vie. Durée : - Formule extrême : rend 2 points de vie
1	Purification	M	X	O	FC : 20%	Sépare des substances différentes (permet de trier ses lentilles, de retirer les impuretés d'une poudre, de retirer le sable de ses chaussures) Durée : permanente Formule extrême : -
1	Réchauffement	M	Calefare	O	FC : 5% FE : 0%/15%	Permet de faire chauffer un objet de quelques degrés ou de faire bouillir une petite quantité de liquide (3L). Durée : - Formule extrême : Quantité jusqu'à 10L
1	Récurage	M	Récurvite	X	FC : 5%	Nettoie la saleté en créant des bulles de savon, ou en la faisant disparaître. Durée : permanente Formule extrême : -
1	Refroidissement	M	Frigidus	O	FC : 5% FE : 0%/15%	Permet de faire refroidir un liquide ou un objet jusqu'à 5° C. Durée : - Formule extrême : diminution jusqu'à 0°C
1	Repousse des cheveux	E	X	P	FC : 10%	Permet de faire rapidement repousser les cheveux Durée : - Formule extrême : -
1	Révélation	E	Aparecium	O	FC : 20% FE : 10%/30%	Fait apparaître quelque chose qui a été caché par magie ou non (Opposition : Niv / Niv). Durée : - Formule extrême : révèle tous les objets cachés dans un rayon de POUvoir mètres autour du Sorcier
1	Sortilège d'eau	E	Aguamenti	X	FC : 5%	Produit de l'eau qui sort à l'extrémité de la baguette. La puissance du jet est variable, et peut aussi bien servir à éteindre la soif qu'à éteindre un incendie. Durée : permanente Formule extrême : -
1	Tergeo	E	Tergeo	A, O, P, V	FC : 5%	Créer un siphon depuis la baguette qui débarrasse une cible du sang, de la graisse et d'autres taches et saletés. Durée : permanente Formule extrême : -
1	Ventilation	E	Anapneo	P	FC : 5% FE : 0%/10%	Libère instantanément les voies respiratoires d'une personne en train de s'étouffer. Durée : - Formule extrême : Fonctionne sur toutes les personnes dans un rayon de POUvoir mètres autour du Sorcier
2	Annulation de métamorphose	M	Réparifagex	A/O /P/ V	FC : 15%	Sortilège qui annule un sortilège de métamorphose incomplet. Ne fonctionne cependant pas sur les métamorphoses complètes. Durée : - Formule extrême : -

2	Anti-Sort général	E	Finite incantatum	S	FC : 20%	Supprime immédiatement les effets de tous les sortilèges (Opposition : POU / POU). Durée : - Formule extrême : -
2	Anti-maléfice de Bloque-Jambe	E	-	P	FC : 20%	Permet de contrer les effets du maléfice de Bloque-Jambe Formule extrême : -
2	Anti-maléfice de Conjonctivite	E	-	P	FC : 30%	Permet de contrer les effets du maléfice de Conjonctivite Formule extrême : -
2	Anti-maléfice de Grande-Tête	E	-	P	FC : 20%	Permet de contrer les effets du maléfice de Grande-Tête Formule extrême : -
2	Anti-maléfice de Videntrailles	E	-	P	FC : 20%	Permet de contrer les effets du maléfice de Videntrailles Formule extrême : -
2	Changement de couleur	M	Colovaria	A/O P/V	FC : 25%	Permet de changer la couleur d'un objet, d'un animal, d'une plante ou même de certaines parties du corps d'un Sorcier. Durée : POU/2 heures Formule extrême : -
2	Déplacement	E	Mobili « nom »	A/O P/V	FC : 35% FE : 20%/45%	Permet de déplacer un objet ou une personne inconsciente par télékinésie. Maximum : POU x 5 kg. Durée : volontaire Formule extrême : POU x10 kg
2	Tortue en tasse à thé	M	X	A	FC : 20%	Métamorphose une tortue en tasse à thé Durée : permanente Formule extrême : -
2	Videntraille	S	Laxativus	A/P	FC : 20%	Oblige la cible à aller se soulager pour vider ses intestins le plus rapidement possible. POUxCON Formule extrême : -
3	Anti-hoquet	E	X	A/P	FC : 20%	Permet de contrer les effets d'un sortilège de hoquet ou d'un hoquet classique. Durée : - Formule extrême : -
3	Anti-maléfice de Crache-Limaces	E	-	P	FC : 30%	Permet de contrer les effets du maléfice de Crache-Limaces Formule extrême : -
3	Anti-maléfice de Crottes-de-nez	E	-	P	FC : 25%	Permet de contrer les effets du maléfice de Crottes-de-nez Formule extrême : -
3	Anti-maléfice de Furoncles	E	-	P	FC : 25%	Permet de contrer les effets du maléfice de Furoncles Formule extrême : -
3	Anti-maléfice de Gemino	E	-	P	FC : 35%	Permet de contrer les effets du maléfice de Gemino Formule extrême : -
3	Anti-maléfice de Jambespongieuses	E	-	P	FC : 30%	Permet de contrer les effets du maléfice de Jambespongieuses Formule extrême : -
3	Anti-maléfice de Mouche-Sardine	E	-	P	FC : 30%	Permet de contrer les effets du maléfice de Mouche-Sardine Formule extrême : -
3	Anti-maléfice de Saucisson	E	-	P	FC : 30%	Permet de contrer les effets du maléfice de Saucisson Formule extrême : -
3	Contre-Enchantement	E	Surgito	A/P	FC : 30%	Surgito est une incantation permettant de contrer les effets d'un enchantement ou d'un envoûtement. Effets : Met immédiatement fin aux effets d'un envoûtement magique ou des effets d'un enchantement. Durée : - Formule extrême : -
3	Découpe	M	Diffindo / Cracadabum	O	FC : 25%	Sectionne la matière en deux parties. Durée : permanente Formule extrême : -
3	Flottement	E	X	A/O P/V	FC : 30%	Permet de faire flotter lentement quelque chose dans les airs d'une place à une autre. L'objet flotte alors à environ un à deux mètres du sol. Le sort cesse une fois l'objet arrivé à destination. Durée : - Formule extrême : -
3	Glacius	E	Glacius	A/O P	FC : 30% FE : 20%/40%	Fait apparaître un bloc de glace autour de l'objet ou de la créature visée afin de l'immobiliser. Il peut aussi permettre de geler des surfaces liquides, afin de pouvoir marcher dessus. Durée : 1d6+1 rounds Formule extrême : 1d6+1 heures
3	Mise en place	E	X	O	FC : 25%	Permet de placer un objet à distance. Durée : volontaire Formule extrême : -
3	Remplissage	E	X	O	FC : 30%	Permet de remplir un contenant avec le contenu liquide qui le remplissait auparavant. Formule extrême : -
3	Réveil	E	Enervatum	P	FC : 20%	Réveille toute personne endormie, par magie ou non, et toute personne touchée par le sort de Stupéfixion. Durée : - Formule extrême : -
3	Révélation du PH	E	Alkalacidium Revelio	V	FC : 15%	Permet de déterminer l'acidité ou l'alcalinité d'une matière Durée : Volontaire Formule extrême : -
3	Soins	E	Episkey	A/P	FC : 35% FE : 25%/45%	Redonne 1d4+1 points de vie à une personne blessée et ressoude les os après les avoir remis en place. Une fois lancé, ce sortilège ne peut plus faire effet sur cette blessure. Durée : - Formule extrême : Redonne 1d4+2 points de vie

4	Annulation de sort	E	Destructum	X	FC : 30%	Sortilège permettant d'effacer les effets d'un autre sortilège. Durée : - Formule extrême : -
4	Anti-maléfice de Cerveau-en-gelée	E	-	P	FC : 40%	Permet de contrer les effets du maléfice de Cerveau-en-gelée Formule extrême : -
4	Anti-maléfice du rire	E	-	P	FC : 40%	Permet de contrer les effets du maléfice du rire Formule extrême : -
4	Humanité	E	Homomorphus	P	FC : 40%	Rend sa forme humaine à un garou, un animagus ou à un humain métamorphosé (Opposition : POU/POU). Durée : - Formule extrême : -
4	Révélasort de Scarpin	E	Specialis revelio	A/O P/V	FC : 45%	Ce sort permet d'identifier les sorts jetés sur un objet ou les ingrédients d'une potion. Lancé une deuxième fois sur une potion, il permet de savoir si celle-ci a été correctement préparée. Durée : - Formule extrême : -
4	Reviviscence	E	Revigor	P	FC : 40%	Permet de redonner de l'énergie à une personne très affaiblie, étourdie ou bien inconsciente. Bien qu'il soit efficace contre la plupart des sorts, il n'a pas d'effets concluants contre les actes de magie noire. Durée : Volontaire Formule extrême : -
5	Anti-maléfice de Flagrance	E	-	P	FC : 45%	Permet de contrer les effets du maléfice de Flagrance Formule extrême : -
5	Anti-maléfice du Voleur	E	-	P	FC : 60%	Permet de contrer les effets du maléfice du Voleur Formule extrême : -
5	Legilimens	E	Legilimens	P	FC : 80%	Permet d'entrer dans l'esprit d'une personne, de lire ses pensées et de parcourir ses souvenirs. Opposition : POU/(POUx1). Durée : volontaire Formule extrême : -
5	Régénération corporelle	E	Revigore Vulnera Sanentur	A/P	FC : 70%	Régénère les blessures subies sur un corps mort Effet : Fait disparaître les blessures subies par un corps sans vie Durée : Volontaire / jusqu'à disparition complète des blessures Formule extrême : -
5	Soin des blessures	E	Vulnera Sanentur	A/P	FC : 60%	Permet de refermer les blessures d'une personne ou d'un animal à raison de 1 point de vie par round. Le sorcier lançant ce sortilège doit rester concentrer sur sa tâche pour ne pas risquer d'empirer les blessures. On peut ainsi remonter les points de vie jusqu'au ¾ de leur maximum. Durée : Volontaire
5+	Annésie	S	Oubliettes	A/P	60%	Efface instantanément la mémoire d'une personne. Durée : permanente Opposition : POU/POU. Remarque : Un regard plus lointain et une expression d'indifférence rêveuse sont des symptômes d'une modification de la mémoire. Il est possible de contrer les effets d'un sortilège d'annésie mais les conséquences pour la personne peuvent être terribles et endommager son esprit de manière irrémédiable.
5+	Anti-maléfice du Supplice de Métamorphose	E	-	P	FC : 75%	Permet de contrer les effets du maléfice du Supplice de Métamorphose Formule extrême : -
5+	Guérisons magiques	Varie	X	P	Varie	Regroupe tous les sorts capables de soigner une blessure grave d'origine magique ou non. Provoque une lente régénération du corps ou de l'esprit qui est douloureux et pas toujours efficace. Durée : en fonction des blessures.

8. Sources

- ❖ Poison d'acné : <https://artlanding.artstation.com/projects/mw56E>
- ❖ Doxycide : <https://harrypotter.fandom.com/wiki/Doxycide>
- ❖ Mélange de bile de Tatou : <https://www.pinterest.com/cavanmayo63/magics-potions/>
- ❖ Potion d'amour ordinaire : <https://www.pinterest.jp/pin/576671927267419460/>
- ❖ Mélange infecte : <https://www.pinterest.ch/pin/1337074884022156/>
- ❖ Actée en épis : www.thegaeleanchronicles
- ❖ Philtre de Calice de la mort : <https://www.pinterest.ch/pin/323203710769025310/>
- ❖ Poison de raisin de couleuvre : <https://www.pinterest.ch/pin/60517188730892796/>
- ❖ Poison pernicieux : <https://www.pinterest.ch/pin/33495590967950849/>
- ❖ Poison Sang-Dragon : https://harrypotter.fandom.com/wiki/Bloodroot_Poison?file=Bloodroot_Poison.jpg
- ❖ Poison d'Actée en épi : https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Potion_dActée_en_épi
- ❖ Poison de mélancolie : <https://www.pinterest.ch/amirake/potions/>
- ❖ Venin de Billywig : <https://www.pinterest.ch/robinemi000/potion-bottle-references/>
- ❖ Venin de Démonzémerville : <https://www.pinterest.ch/amirake/potions/>
- ❖ Venin de Malarif tacheté : <https://patriciaguerreiro.artstation.com/projects/oN5JW>
- ❖ Jeu : Hogwarts Mystery

