



**LE GRAND GRIMOIRE  
DES SORTILÈGES,  
POTIONS ET INGRÉDIENTS**

**Pour  
Harry Potter JdR**

Par Keul  
v1.11





# Livre des sortilèges

Niv	Nom	Type	Incantation	Cibles	Malus	Effets	Maîtrisé
0	Air Chaud	E	-	A, O, P, V	FC : 5%	Provoque un vent chaud qui fait sécher instantanément la cible. <b>Formule extrême</b> : -	
0	Boule de neige	E	-	A, P	FC : 5%	Agglomère la neige en une boule de neige pure qui file sur une cible <b>Portée</b> : POUvoir mètres <b>Opposition</b> : POUxDEX <b>Formule extrême</b> : -	
0	Bulles	E	-	X	FC : 0%	Convoque des bulles qui viennent flotter dans les airs sans éclater <b>Durée</b> : Permanente <b>Formule extrême</b> : -	
0	Chauffe-boisson	E	-	O	FC : 0%	Réchauffe instantanément une boisson <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -	
0	Création temporaire	M	-	X	FC : 5%	Métamorphose mineure, ce sort permet de faire apparaître de petits objets (dés, verre, plume, etc.) qui disparaissent très rapidement. <b>Durée</b> : 2d4 minutes <b>Formule extrême</b> : -	
0	Flocon de neige	E	-	X	FC : 5%	Fait tomber des flocons de neige sur POUvoir mètres alentours. <b>Durée</b> : POUvoir minutes <b>Formule extrême</b> : -	
0	Magie domestique	E	-	O	FC : 10%	Magie employée à la maison qui permet de faire la vaisselle, recoudre un bouton, enlever des taches. <b>Durée</b> : 1d4+1 heures, <b>Remarque</b> : il existe vraisemblablement une multitude de sorts de magie domestique (un pour chaque tâche) mais ceux-ci sont tous réunis sous la même appellation. <b>Formule extrême</b> : -	
0	Nettoyage	E	-	O	FC : 5%	Enchante des objets comme des balais ou des serpillères pour qu'ils fassent le ménage d'eux-mêmes <b>Durée</b> : 1 heure <b>Formule extrême</b> : pas de formule extrême	
0	Parapluie	E	-	X	FC : 5%	Crée un dôme transparent au bout de la baguette qui peut être utilisé comme parapluie. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -	
0	Ruban	E	-	X	FC : 5%	Permet de faire apparaître des rubans <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -	
0	Tricot	E	-	O	FC : 5%	Enchante des aiguilles pour qu'elles tricotent d'elles-mêmes un vêtement <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -	
1	Allumette en aiguille	M	Acusfors	O	FC : 5%	Métamorphose une allumette en aiguille <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -	
1	Annihilare	E	Annihilare	O	FC : 20%	Une variante ancienne du sortilège d'ouverture, un peu plus complexe à employer mais permettant d'ouvrir les portes et les serrures. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -	
1	Anti-maléfice de Crâne-Chaue	E	-	P	FC : 5%	Permet de contrer les effets du maléfice de Crâne-Chaue <b>Formule extrême</b> : -	
1	Anti-maléfice de Doigtencoton	E	-	P	FC : 15%	Permet de contrer les effets du maléfice de Doigtencoton <b>Formule extrême</b> : -	
1	Anti-maléfice de Foloreille	E	-	P	FC : 10%	Permet de contrer les effets du maléfice de Foloreille <b>Formule extrême</b> : -	
1	Anti-maléfice de Jambencoton	E	-	P	FC : 15%	Permet de contrer les effets du maléfice de Jambencoton <b>Formule extrême</b> : -	
1	Arrache-gonds	E	Open Sesame	O	FC : 10%	Sortilège permettant d'arracher une porte de ses gonds et qui était beaucoup utilisé avant l'importation du sortilège d'ouverture. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -	
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. <b>Effet</b> : Rend 1 point de vie. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : rend 2 points de vie	
1	Charme de coussinage	E	Molliare	O	FC : 10%	Permet de rendre un balai plus confortable en créant un coussin invisible. Peu également être utilisé pour amortir une chute <b>Effet principal</b> : Rend un balai plus confortable <b>Effet secondaire</b> : Diminue les dégâts de chute de moitié <b>Durée</b> : variable (heures) <b>Formule extrême</b> : -	
1	Combustion	S	Lacarnum Inflamarae	O	FC : 15%	Permet de faire prendre feu à un objet inflammable. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -	

1	Crâne chauve	S	Calvorio	P	FC : 0% FE : 0%/5%	Fait disparaître les cheveux de la cible (APP - 1). <b>Sous-type : Maléfice</b> <b>Durée :</b> - <b>Formule extrême :</b> APParence -2
1	Crâne chauve fluo	S	Capilum	P	FC : 5% FE : 0%/10%	Fait tomber tous les poils de la cible et rend le crâne fluorescent (APP - 2). <b>Durée :</b> immédiate (poils) et variable (heures) (fluorescence) <b>Formule extrême :</b> APParence -1d2+1 et durée +1 heure
1	Croche-pied	S	Lapsus	P	FC : 10% FE : 0%/15%	Fait tomber la personne. Jet de DEX x 3 afin de rester debout. <b>Durée :</b> - <b>Formule extrême :</b> Jet de DEXx2 afin de rester debout
1	Défilage	E	Emancipare	P	FC : 10%	Permet de se défaire de liens magiques ou non. Contre les effets du sort de Ficelage. <b>Durée :</b> - <b>Formule extrême :</b> -
1	Détonation	E	Badabam	X	FC : 5%	Produit une violente détonation. <b>Durée :</b> - <b>Formule extrême :</b> -
1	Déverrouillage	E	Alohomora	O	FC : 15% FE : 5%/25%	Ouvre une porte fermée à clé par un dispositif non magique. <b>Durée :</b> - <b>Formule extrême :</b> s'applique à toutes les portes dans un rayon de POUVOIR mètres du sorcier
1	Dunamis	E	Dunamis	O	FC : 25%	Une variante ancienne du sortilège d'ouverture, un peu plus complexe à employer mais permettant d'ouvrir les portes et les serrures. <b>Durée :</b> - <b>Formule extrême :</b> -
1	Éclat lumineux	S	Luminaria subitus	X	FC : 10%	Inflige un malus de 50% à toutes les actions des personnages qui voient le flash. <b>Durée :</b> 1 round <b>Formule extrême :</b> -
1	Écriture sur tableau noir	E	-	O	FC : 5%	Permet de faire apparaître des mots et des schémas imaginés par le lanceur sur un tableau noir. <b>Durée :</b> - <b>Formule extrême :</b> -
1	Effroi petites créatures	S	« Nom » pesternomi	A	FC : 20% FE : 10%/25%	Fais fuir certains animaux fantastiques considérés comme de la vermine. <b>Durée :</b> 1d4+1 heures <b>Formule extrême :</b> 2d4+1 heures de durée
1	Étanchéité	E	Impervius	O	FC : 10% FE : 0%/15%	Enchante une surface. Repousse les substances qui s'y trouvent. <b>Durée :</b> variable (heures) <b>Formule extrême :</b> durée +3 heures
1	Étincelles vertes	E	Verdimillious	A/V	FC : 5% FE : 0%/10%	Libère de petites étincelles vertes qui peuvent causer quelques dommages aux insectes et plantes qu'elles touchent. <b>Effet :</b> 1 dégât <b>Durée :</b> - <b>Portée :</b> 1,5m <b>Formule extrême :</b> 2 dégâts et portée de 3 mètres
1	Explosion de serrure	S	Portaberto	O	FC : 10%	Sortilège qui provoque l'explosion d'une serrure, la rendant inutilisable. <b>Durée :</b> - <b>Formule extrême :</b> -
1	Extinction	E	-	O	FC : 5%	Permet d'éteindre immédiatement un feu <b>Durée :</b> Volontaire <b>Formule extrême :</b> -
1	Fermeture	E	Collaporta	O	FC : 15% FE : 5%/25%	Ferme une serrure non magique afin de sceller une porte. <b>Durée :</b> - <b>Formule extrême :</b> s'applique à toutes les portes dans un rayon de POUVOIR mètres du sorcier
1	Finestra	S	Finestra	O	FC : 5%	Permet de faire voler la vitre d'une fenêtre en minuscules éclats. Ce sort ne cause cependant aucun bruit. <b>Durée :</b> - <b>Formule extrême :</b> -
1	Flambois	E	-	X	FC : 5%	Sortilège faisant jaillir une intense lueur rouge de la baguette permettant de dessiner une marque enflammée.
1	Fleur magique	M	Orchideus	X	FC : 5% FE : 0%/10%	Fait apparaître des fleurs à l'extrémité de la baguette. <b>Durée :</b> 2d4+2 heures <b>Formule extrême :</b> durée passe à 1d4+1 jours
1	Folleoreille	S	Folloreille	P	FC : 10% FE : 0%/20%	Fait remuer frénétiquement les oreilles d'une personne, ce qui diminue considérablement sa concentration. Donne un malus de 5% pour jeter des sorts et pour toute autre action nécessitant de se concentrer. <b>Sous-type : Maléfice</b> <b>Durée :</b> Variable (rounds) <b>Formule extrême :</b> Malus de 10% et durée +1 round
1	Hydrophobie	E	-	O	FC : 5% FE : 0%/10%	Permet de rendre un objet hydrophobe durant un certain temps. Celui-ci repousse alors tous les liquides qui entrent en contact avec lui. <b>Durée :</b> Variable (heures) <b>Formule extrême :</b> Durée de 1d2 jour(s)
1	Lacer	S	Laqueare	P	FC : 20% FE : 10%/30%	Attache les lacets de la cible, jet de DEXx3 pour rester debout et un round pour les détacher. <b>Durée :</b> - <b>Formule extrême :</b> DEXx2 pour rester debout et 2 rounds pour détacher ses lacets
1	Larmes	S	Lacrimare	P	FC : 10% FE : 0%/20%	Fait pleurer une personne, malus de 20% à tout ce qui implique la vision durant 1d4 heures <b>Formule extrême :</b> Malus de 30% et durée +1 heure



1	Lévitaiton d'arbres	E	Mobiliarbus	V	FC : 0%	Permet de faire léviter un arbre. Celui-ci suit ensuite le sorcier tant qu'il reste concentré sur le sortilège. <b>Durée</b> : Volontaire <b>Formule extrême</b> : -
1	Lévitaiton d'objets	E	Wingardium leviosa	O	FC : 0% FE : 0%/10%	Permet de soulever un objet du sol et de contrôler sa trajectoire. Maximum : POU x 3 kg. <b>Durée</b> : volontaire <b>Formule extrême</b> : Poids de POUx4 kg
1	Lévitaiton de corps	E	Mobilicorpus	P	FC : 0%	Permet de faire léviter une personne (consciente ou non). Celui-ci suit ensuite le sorcier tant qu'il reste concentré sur le sortilège. <b>Durée</b> : Volontaire <b>Formule extrême</b> : -
1	Lévitaiton de personne	E	Levioso	P	FC : 10%	Permet de faire léviter une personne à quelques centimètres au-dessus du sol. Celle-ci reste dans les airs tant que le Sorcier reste concentré sur le sortilège. <b>Durée</b> : Volontaire <b>Formule extrême</b> : -
1	Liberare	E	Liberare	O	FC : 25%	Une variante ancienne du sortilège d'ouverture, un peu plus complexe à employer mais permettant d'ouvrir les portes et les serrures. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
1	Liquide vers Liquide	M	-	O	FC : 10%	Permet de métamorphoser un liquide en un autre. <b>Durée</b> : permanente. <b>Formule extrême</b> : -
1	Lumière/Obscurité	E	Lumos/Nox	X	FC : 0% FE : 0%/10%	Fait jaillir un faisceau de lumière de la baguette (longueur : 5 mètres). <b>Durée</b> : volontaire <b>Formule extrême</b> : Longueur 10 mètres
1	Longs ongles de pied	S	-	P	10%	Fait pousser les ongles de pieds de manière alarmante, causant des difficultés à la cible pour se déplacer <b>Effets</b> : Diminue la valeur de déplacement de 2 <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : pas de formule extrême
1	Maléfice de Doigtencoton	S	Digitus Wibbly	P	FC : 15% FE : 5%/25%	Impose un malus de 50 % à toute action utilisant les mains durant 1d4 heures <b>Sous-type</b> : Maléfice <b>Formule extrême</b> : Malus de 60% et durée +1 heure
1	Maléfice de Jambencoton	S	Locomotor Wibbly	P	FC : 15% FE : 5%/25%	Impose un malus de 50 % à toute action utilisant les jambes <b>Sous-type</b> : Maléfice <b>Durée</b> : 1d4 heures <b>Formule extrême</b> : Malus de 60% et durée +1 heure
1	Objet en boîte d'allumettes	M	Flintifors	O	FC : 15%	Métamorphose un petit objet en boîte d'allumettes <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
1	Objet en Oiseau	M	Avifors	O	FC : 10%	Transforme un objet en oiseau vivant de même taille ou en une volée d'oiseaux. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
1	Objet vers Objet	M	-	O	FC : 10%	Permet de métamorphoser un objet en un autre. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
1	Objets chantant	E	Cantis	O	FC : 5%	Permet de faire chanter les objets enchantés <b>Durée</b> : Volontaire <b>Formule extrême</b> : -
1	Oiseaux de lumière	M	-	X	FC : 15%	Permet de faire jaillir de petits oiseaux de lumière de sa baguette. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
1	Purification	M	-	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) <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
1	Quatre-Points	E	Pointe au nord	X	FC : 10%	Ce sort agit comme une boussole et permet de savoir où est le nord. <b>Durée</b> : 1 round <b>Formule extrême</b> : -
1	Ralentissement	S	Leniter	A	FC : 15% FE : 5%/25%	Ralentit les déplacements de petites créatures (120 cm au maximum) pendant 1d4+1 rounds. Déplacements (vol, nage ou marche) divisé par 2. (Opposition : POU/DEX) <b>Formule extrême</b> : durée 2d4+2 rounds et vitesse divisée par 3
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). <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : Quantité jusqu'à 10L
1	Récurage	E	Récurvite	A/O P	FC : 5%	Nettoie la saleté en créant des bulles de savon, ou en la faisant disparaître. Peut également être utilisé sur une personnage pour remplir sa bouche de bulles de savon <b>Portée</b> : 1,5m <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
1	Refroidissement	M	Frigidus	O	FC : 5% FE : 0%/15%	Permet de faire refroidir un liquide ou un objet jusqu'à 5° C. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : diminution jusqu'à 0°C
1	Repousse des cheveux	E	-	P	FC : 10%	Permet de faire rapidement repousser les cheveux <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -

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). <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : révèle tous les objets cachés dans un rayon de POUvoir mètres autour du sorcier
1	Rotation	E	Circumrota	O	FC : 10%	Permet de faire pivoter des objets d'une taille maximale de POUx10 m <sup>3</sup> <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
1	Scintillement	E	« Nom » Corusco	O	FC : 10%	Permet de faire scintiller l'objet visé, le rendant plus facilement repérable. Par exemple, « Stella » Corusco permettrait de faire scintiller les étoiles d'un tableau alors que « Galerum » Corusco permettrait de faire scintiller le chapeau d'un Sorcier. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
1	Sécheresse	E	-	X	FC : 15%	Permet d'assécher de petites étendues d'eau. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
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. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
1	Sortilège de feu	E	Incendio	A/O P/V	FC : 15% FE : 5%/25%	Permet de conjurer des flammes pouvant blesser, endommager des objets et enflammer la matière. Cause 1d4 dégâts de feu et à 50% de chance d'enflammer. <b>Durée</b> : volontaire <b>Formule extrême</b> : 1d4+2 dégâts et 75% de chance d'enflammer
1	Sortilège de réparation	E	« Nom » reparo	O	FC : 10% FE : 0%/20%	Permet de réparer une petite cassure ou un petit trou sur un objet non magique. <b>Durée</b> : permanente. <b>Formule extrême</b> : répare des cassures et dégâts de moyenne à grande importance
1	Souris en tabatière	M	Buxulafors	A	FC : 10%	Métamorphose une souris en tabatière <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
1	Surface miroir	E	Mirare	X	FC : 10% FE : 0%/20%	Fait apparaître une surface argentée sur un support, qui reflète tout ce qui passe devant. <b>Durée</b> : 2d4+2 heures <b>Formule extrême</b> : durée 1d4+1 jours
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. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
1	Valise	E	Failamalle	O	FC : 5%	Permet de faire que ses affaires se rangent toutes seules. <b>Durée</b> : 1 minute <b>Formule extrême</b> : -
1	Ventilation	E	Anapneo	P	FC : 5% FE : 0%/10%	Libère instantanément les voies respiratoires d'une personne en train de s'étouffer. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : Fonctionne sur toutes les personnes dans un rayon de POUvoir mètres autour du sorcier
1	Vermilious	E	Vermilious / Vermeil	A/V	FC : 5% FE : 0%/10%	Libère de petites étincelles rouges vermeils qui peuvent causer quelques dommages aux insectes et plantes qu'elles touchent. <b>Effet</b> : 1 dégât <b>Durée</b> : - <b>Portée</b> : 1,5m <b>Formule extrême</b> : 2 dégâts et portée de 3 mètres
2	Alarte Ascendare	E	Alarte Ascendare	A, O, P, V	FC : 15%	Fait sauter un la cible dans les air à environ un mètre de haut <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : - <b>Remarque</b> : Uniquement imprononçable
2	Animal en Animal	M	-	A	FC : 30%	Transforme un animal en un autre. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
2	Animal en Objet	M	-	A	FC : 30%	Transforme un animal en objet. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
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. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
2	Anti-maléfice de Bloque-Jambe	E	-	P	FC : 20%	Permet de contrer les effets du maléfice de Bloque-Jambe <b>Formule extrême</b> : -
2	Anti-maléfice de Conjonctivite	E	-	P	FC : 30%	Permet de contrer les effets du maléfice de Conjonctivite <b>Formule extrême</b> : -
2	Anti-maléfice de Grande-Tête	E	-	P	FC : 20%	Permet de contrer les effets du maléfice de Grande-Tête <b>Formule extrême</b> : -
2	Anti-Maléfice de Melofors	E	-	P	FC : 20%	Permet de contrer les effets du maléfice de Melofors <b>Formule extrême</b> : -
2	Anti-maléfice de Videntrailles	E	-	P	FC : 20%	Permet de contrer les effets du maléfice de Videntrailles <b>Formule extrême</b> : -



2	Anti-ouverture	E	-	O	FC : 20%	Lancé sur un objet comme une porte ou une serrure, ce sortilège fonctionne comme un contre sort d'ouverture comme Alohomora, Annihilare, Dunamis, ou Liberare. Il doit néanmoins être lancé de manière différente pour chaque sortilège d'ouverture. <b>Durée</b> : POU jours <b>Formule extrême</b> : -
2	Anti-Sort général	E	Finite incantatem	S	FC : 20%	Supprime immédiatement les effets de tous les sortilèges (Opposition : POU / POU). Ne permet pas de contrer les sortilèges possédant le <b>sous-type</b> : <b>Maléfice</b> . Ces sortilèges particuliers nécessitent un contre-maléfice spécifique. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
2	Apparition d'objet	M	Inanimatus Apparitus	O	FC : 15% FE : 5%/25%	Permet de faire apparaître un objet invisible. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : révèle tous les objets invisibles dans un rayon de POUvoir mètres autour du sorcier
2	Ascension	E	Ascendio	P	FC : 15% FE : 5%/25%	Permet de faire sauter le sorcier dans les airs (maximum POU/2 m) ou à la surface de l'eau. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : maximum POUvoir mètres
2	Bloque-Jambe	S	Locomotor mortis	P	FC : 20% FE : 10%/30%	Permet de coller les jambes d'une personne l'une contre l'autre, ce qui l'empêche de bouger. <b>Sous-type</b> : <b>Maléfice</b> <b>Durée</b> : variable (rounds) <b>Formule extrême</b> : durée variable (heures)
2	Brouillard	E	Nebulus		FC : 20% FE : 10%/20%	Fait sortir du brouillard par l'extrémité de la baguette permettant de se camoufler. <b>Zone</b> : Ce brouillard se répand sur POUx2 mètres de rayon. <b>Durée</b> : Variable (heures). <b>Effets</b> : Observation = PERceptionx2 <b>Formule extrême</b> : <b>Zone</b> : POUx3 mètres de rayon. <b>Durée</b> : Variable (heures +2). <b>Effets</b> : Observation = PERceptionx1
2	Changement de couleur	E	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. <b>Durée</b> : POU/2 heures <b>Formule extrême</b> : -
2	Charmer	E	Delecto	P	FC : 20% FE : 10%/30%	Charme une cible et la rend amoureuse de soi durant 1d6+1 rounds. Le sort ne peut plus être lancé pendant une période équivalente à celle passée sous le charme. (Opposition : APP/POU) <b>Formule extrême</b> : durée 2d6+2
2	Cherche propriétaire	E	Avensegium	O	FC : 20%	Lancé sur un objet, ce sortilège permet de retrouver son propriétaire. L'objet visé par le sort indique alors la direction du propriétaire comme l'aiguille d'une boussole, puis se déplace dans sa direction jusqu'à sa destination. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
2	Cheveux drus	E	-	P	FC : 20% FE : 10%/30%	Permet de faire pousser les cheveux de manière disproportionnée, gênant la vue de la cible. Jet d'observation = PERx2 (au lieu de PERx5). <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : Cheveux et poils poussent pour gêner le sorcier. Jet d'observation PERx1 et malus de 10% aux actions de déplacement
2	Colle	S	Agglutino	P/A	FC : 20% FE : 10%/30%	Colle les pieds d'une personne ou les pattes d'un animal au sol. Ceux-ci doivent réussir un jet de FORx3 pour se libérer. <b>Durée</b> : Variable (heures). <b>Formule extrême</b> : FORx4 et durée +1 heure
2	Conjonctivite	S	Conjunctivitis	A/P	FC : 30%	La cible voit ses yeux se couvrir de croûtes et devenir rouges. <b>Effets</b> : Jet de PERception (vue) = PERx1 au lieu de PERx5. <b>Remarque</b> : Particulièrement efficace sur les dragons. <b>Sous-type</b> : <b>Maléfice</b> <b>Durée</b> : - <b>Soins</b> : Antidote : potion Oculus <b>Formule extrême</b> : -
2	Couleurs d'encre clignotantes	E	-	O	FC : 20%	Permet de faire changer de couleur l'encre. Le changement de couleur peut être aléatoire ou défini en fonction de la volonté de l'utilisateur. Il peut également s'agir d'un changement unique (noir vers bleu) par exemple, ou d'un changement continu de couleurs (noir vers rouge, vers bleu, vers jaune, vers noir et ainsi de suite) <b>Durée</b> : Permanent ou - <b>Remarque</b> : Cet enchantement est utilisé pour enchanter l'encre multicolore vendue en magasin. <b>Formule extrême</b> : -
2	Couleur des cheveux	M	Crinus Muto	P	FC : 15%	Permet de changer la couleur des cheveux d'une personne <b>Durée</b> : Permanente <b>Formule extrême</b> : -
2	Coupe-Griffes	E	-	A	FC : 10%	Permet de couper les griffes d'une créature magique ou non. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
2	Création mineure	M	-	X	FC : 20%	Permet de créer un peu de matière inerte, des objets simples sans parties mobiles ou des flammes. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -

2	Cuisant	S	-	P	FC : 20% FE : 10%/30%	Ce maléfice provoque une douleur cuisante et gonfle le visage de la cible pour le rendre méconnaissable. <b>Effet</b> : APP-5. <b>Durée</b> : Variable (heures) <b>Formule extrême</b> : APParence -6 et durée +1 heure
2	Danse endiablée	S	Tarentallegra	O/P	FC : 30% FE : 15%/45%	Fait danser de manière incontrôlable ce qui donne un malus de 40 % à toutes les actions, à l'exception de la magie qui a un malus de 20%. <b>Durée</b> : 1d4+2 rounds. <b>Formule extrême</b> : 50% de malus aux actions, magie -30% et durée +1 round
2	Décélération	E	Aresto Momentum	A/O P/V	FC : 20%	Diminue grandement la vitesse de chute d'un animal, d'un objet, d'une personne ou d'un végétal. Celui-ci ne subit alors plus que 1d3-1 dégâts (minimum 1). <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
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. <b>Maximum</b> : POU x 5 kg. <b>Durée</b> : volontaire <b>Formule extrême</b> : POU x10 kg
2	Désarmement	E	Expelliarmus	P	FC : 20%	Fait sauter la baguette ou d'autres objets des mains de l'adversaire (Opposition : POU/POU). <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
2	Descente	E	Descendo	O	FC : 15%	Un sort permettant de faire descendre ou tomber un ou plusieurs objets. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
2	Discrétion	E	Sonus evanesco	A/P	FC : 30% FE : 15%/45%	Diminue considérablement les sons émis par une personne. <b>Effet</b> : donne un bonus de 30 % à la discrétion. <b>Durée</b> : 1d4+2 heures <b>Formule extrême</b> : +40% à la Discrétion et durée +1 heure
2	Ectoplasmas	E	Ectoplasmas	A/P	FC : 20% FE : 10% / 30%	Ce sortilège peut servir à nettoyer les ectoplasmes et est nocif envers les esprits ainsi que contre les esprits frappeurs <b>Effet</b> : cause 1d4+1 points de dégâts aux points d'existence d'un Esprit ou d'un Non-Être <b>Formule extrême</b> : Cause 1d4+3 dégâts
2	Élasticité	M	Elasticum	P	FC : 25% FE : 15%/35%	<b>Effet principal</b> : Rend les membres élastiques ce qui leurs permet de s'allonger d'un mètre de long <b>Effet secondaire</b> : Diminue la FORce de 1 point <b>Durée</b> : 1 heure <b>Formule extrême</b> : Allongement = 2 mètres / Malus en FORce = 2 / durée = 2 heures.
2	Empifrement / Engorgement / Gavage	E	Amplificatum/ Engorgio	A/O V	FC : 15% FE : 5%/25%	Fait grandir un objet, un animal ou une plante et doublant sa taille durant 1d4+2 heures. Les effets du sort se dissipent ensuite d'eux-mêmes ou peuvent être dissipés par une contre-incantation. (POU/POU). <b>Durée</b> : 1d4+2 heures. <b>Contre-sort</b> : le contre-sort pour annuler l'amplification est le sortilège de ratatinage <b>Formule extrême</b> : +2 heures et taille triplée
2	Empoigne	E	-	O	FC : 20%	Permet d'ensorceler un objet afin que celui-ci soit plus facile à tenir. <b>Effet</b> : permanente. <b>Formule extrême</b> : -
2	Entrave	S	Impedimenta	A/O P/V	FC : 20% FE : 10%/30%	Ralentit une personne, un animal ou un objet et l'empêche d'approcher. <b>Effet</b> : Mouvement = 1 et action = 3 rounds. <b>Durée</b> : 1d4+1 rounds <b>Formule extrême</b> : Action = 4 rounds et durée +2 rounds
2	Epoximise	M	Epoximise	O	FC : 20% FE : 10%/30%	Rend un objet extrêmement collant, obligeant la cible à user d'un sortilège ou de force pour s'en défaire. (Opposition : FORx2). <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : (Opposition : FORx1)
2	Équilibre	E	Equilibrium	P	FC : 30% FE : 15%/45%	Empêche le personnage d'être déséquilibré. Donne un bonus de 50% en Athlétisme pour escalader et 40% en acrobatie. <b>Durée</b> : 1d4+1 heures. <b>Formule extrême</b> : Bonus octroyés 60% en Athlétisme et 50% en Acrobatie et durée +1 heure
2	Étincelles blanches	E	Baubilious	A/O P/V	FC : 25% FE : 20%/30%	Projette des étincelles blanches sur un adversaire, lui occasionnant 1 dégât non léthal. (Opposition : POU/POU). <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : 2 dégâts non létaux occasionnés
2	Ficelage	M	Fulguris	P	FC : 10% FE : 0%/20%	Contrairement au Sort de ligotage, le sortilège de ficelage ne bloque que les mains ou les poignets de la cible grâce à des liens dorés. Pour se libérer, la cible doit réussir un jet en opposition (POU/DEX). <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : le jet de DEX pour se libérer se fait avec un malus de 2 points
2	Filet argenté / Corde argentée	M	-	A/P	FC : 20%	Lance un filet ou une corde argenté(e) en direction de la cible. Celle-ci peut effectuer un jet de DEXx4 pour éviter l'objet. Si le jet est manqué, un nouveau jet de DEXx3 peut être tenté chaque round pour s'échapper. <b>Durée</b> : Variable (rounds) <b>Formule extrême</b> : -



2	Flammes bleues	E	-	O	FC : 15%	Créer une petite flamme bleue qui possède la capacité d'être transportable et de pouvoir brûler même dans des endroits humides. Ce feu peut brûler, mais moins qu'un feu classique, et est résistant à l'eau. <b>Durée</b> : POU heures
2	Flammes en main	E	-	P	FC : 20%	Génère une boule de feu tenant dans la main du Sorcier sans le brûler. <b>Durée</b> : volontaire <b>Formule extrême</b> : -
2	Fouet	M	-	A/O P/V	FC : 20%	Change le bout de sa baguette en fouet, qui peut être employé comme tel pour attaquer quelqu'un, se saisir d'un objet, etc. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
2	Fouurrure	E	-	P	FC : 15%	Couvre la cible de fouurrure <b>Durée</b> : POU heures
2	Freinage	E	-	O	FC : 20%	Enchante les balais pour les aider à freiner. Plus le sortilège est maîtrisé et plus le balai freine avec efficacité. <b>Effets</b> : octroie un bonus en vol en balai allant de 1 à 5% quand le balais est utilisé <b>Durée</b> : Permanente. <b>Formule extrême</b> : -
2	Grande-Tête	S	Caput augmento	A/P	FC : 20% FE : 10%/30%	<b>Effet</b> : Double la taille et le poids de la tête de la cible, occasionnant un malus de 15% à toutes les actions physiques et de 1 en APParence <b>Sous-type</b> : <b>Maléfice</b> <b>Durée</b> : 1d4+2 heures <b>Remarque</b> : L'effet peut être dissipé avec un philtre dégonflant <b>Formule extrême</b> : <b>Taille et poids</b> x2,5 / <b>Malus</b> = 20% et -2 en Apparence / <b>Durée</b> 2d4+2 heures
2	Gicle-pus	S	-	P	FC : 20%	Provoque de fortes sécrétions de pus depuis le nez de la victime <b>Effets</b> : APParence -1 ; Odorat = PERceptionx1 <b>Durée</b> : 1d4-1 heure(s) <b>Formule extrême</b> : -
2	Hérisson en pelote à épingle	M	Hystrifors	A	FC : 40%	Métamorphose un hérisson en pelote à épingle <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
2	Huile glissante	E	Scandere	O	FC : 25% FE : 15%/35%	Recouvre une surface d'huile glissante. Jet de DEXtérilité x2 pour se déplacer dessus. <b>Durée</b> : variable (heures) <b>Formule extrême</b> : DEXtérilité x1 pour se déplacer
2	Illisibilité	M	Illegibilus	O	FC : 15%	Rend un texte illisible. Peut être levé par un sortilège Finite Incantatem. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
2	Inversion	M	-	O	FC : 20% FE : 10%/30%	Inverse la position de deux objets sur une distance maximale de POUx2 mètres. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : distance maximale de POUvoir x3 mètres
2	Langue de Plomb	S	Mimble Wimble / Mutismus	A/P	FC : 30% FE : 15%/45%	Empêche la cible de parler en faisant des nœuds avec sa langue et inflige un malus de 80% à la magie. <b>Remarque</b> : Ce sortilège possède deux incantations <b>Sous-type</b> : <b>Maléfice</b> <b>Durée</b> : 1d4+1 rounds. <b>Formule extrême</b> : durée +2 rounds
2	Lapin en pantoufles	M	Soccusfors	A	FC : 20%	Métamorphose un lapin en paire de pantoufles <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
2	Libération	S	Lashlabask	A/P	FC : 30%	Ce maléfice sert à faire lâcher prise ou à ouvrir des liens, magiques ou non. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
2	Ligotage	M	Incarcerem	A/P	FC : 15% FE : 5%/25%	Ligote la cible en faisant apparaître des cordes magiques qui l'emprisonnent fermement. Pour se libérer, la cible doit réussir un jet en opposition (POU/DEX). <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : le jet de DEX pour se libérer se fait avec un malus de 2 points
2	Locomotion	E	Locomotor	O	FC : 15%	Permet de faire déplacer des objets. <b>Durée</b> : Variable (rounds) <b>Formule extrême</b> : -
2	Lumières de détresse	E	Periculum	X	FC : 10% FE : 0%/15%	Projette en l'air des étincelles rouges qui restent suspendues pour signaler sa position lorsqu'on est en danger. <b>Durée</b> : variable (rounds) <b>Formule extrême</b> : durée variable (minutes)
2	Maintien	E	-	O	FC : 20%	Permet de maintenir en place un objet, le rendant plus difficile à déplacer ou détruire (augmente la difficulté de 1 unité FORx3→FORx2 par exemple) <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -

2	Maléfica de Melofors	S	Melofors	P	FC : 20%	Ce maléfica enferme la tête de la cible dans une citrouille, l'empêchant de voir ce qu'il se passe autour de lui. La citrouille ne peut que difficilement être retirée et doit être brisée pour ce faire. Pour les personnes alentours, ce maléfica donne l'impression que la tête de la cible a été métamorphosée en citrouille. <b>Effet</b> : Aveugle la cible <b>Sous-type</b> : Maléfica <b>Opposition</b> : Jet de FORce x1 pour briser la citrouille et la retirer, ou anti-maléfica pour la dissiper <b>Durée</b> : Permanente <b>Formule extrême</b> : -
2	Montage	E	Erigo	O	FC : 20%	Permet de monter une structure en pièce détachée comme une tente ou un échafaudage <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
2	Objet en plume	M	Scribblifors	O	FC : 20%	Métamorphose un objet en plume <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
2	Objet en Prison	M	Incarcifors	O	FC : 30%	Transforme un objet en prison de même taille. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
2	Oblitération	E	-	X	FC : 15%	Permet d'effacer les empreintes de pas sur le sol ainsi que les taches (comme les taches d'eau ou de sang, par exemple) <b>Durée</b> : - <b>Portée</b> : POUvoir mètres <b>Formule extrême</b> : -
2	Ouvre-Caisse	E	Cistem Aperio	O	FC : 10%	Il s'agit d'une incantation utilisée pour ouvrir des malles, des coffres, des boîtes ou d'autres récipients en faisant violemment sauter leur couvercle ou leur(s) porte(s). <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
2	Parole	E	-	O	FC : 20%	Permet de faire prononcer des phrases prédéterminées à un objet. Lorsqu'il dure trop longtemps, le sortilège finit par ne lancer plus que des mots isolés, de plus en plus rapprochés et de plus en plus aigus. <b>Durée</b> : POUx3 minutes
2	Poids-plume	E	-	O	FC : 25%	Permet de rendre un objet aussi léger qu'une plume. <b>Durée</b> : POU heures
2	Porc-épi en pelote à épingles	M	-	A	FC : 20%	Métamorphose un porc-épic en pelote à épingles <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
2	Porte-voix	E	Sonus/ Sourdinam	P	FC : 10%	Permet d'augmenter le volume de la voix d'une personne de façon très importante. Sourdinam permet de reprendre sa voix normale. <b>Durée</b> : volontaire <b>Formule extrême</b> : -
2	Ratatinage	E	Reducio	A/O V	FC : 15% FE : 5%/25%	Fait rétrécir un objet, un animal ou une plante en divisant sa taille par 2 durant 1d4+2 heures. Les effets du sort se dissipent ensuite d'eux-mêmes ou peuvent être dissipés par une contre-incantation. (POU/POU). <b>Durée</b> : 1d4+2 heures. <b>Contre-sort</b> : le contre-sort pour annuler le ratatinage de l'objet ou l'animal est le sortilège d'engorgement <b>Formule extrême</b> : +2 heures et taille divisée par 4
2	Renversement	S	Everte Statum	A/P	FC : 25% FE : 15%/35%	Fait violemment trébucher la cible immobile en l'envoyant voler à une dizaine de mètres en arrière. Cause 1 point de dégât à la cible si elle ne réussit pas un jet de DEXx3. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : Cause 2 dégâts et repousse à 15 mètres.
2	Repousse créature	E	« Nom » Exumai	A	FC : 15% FE : 5%/25%	Repousse instantanément un animal magique ou non le plus loin possible du sorcier. (Opposition : POU/FOR). <b>Maximum</b> : POU x 5 m. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : Maximum POUvoir x7 mètres
2	Repoustout	S	flipendo	A/O P/V	FC : 25% FE : 15%/35%	Repousse la cible en arrière, lui causant 2 dégâts non létaux. Peut également être utilisé pour repousser de lourds objets (jusqu'à POUvoirx2 Kg). Ce sortilège émet un son semblable à une poêle frappant quelque chose quand il est lancé. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : Occasionne 3 dégâts non-létaux ; jusqu'à POUvoir x 3 Kg
2	Répulsion	E	Repulso	O	FC : 15% FE : 5%/25%	Repousse un objet le plus loin possible du sorcier (Opposition : POU/FOR). <b>Maximum</b> : POU x 5 m. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : Maximum POUvoir x7 mètres
2	Riddikulus	S	Riddikulus	P	FC : 20%	Rend un épouvantard ridicule aux yeux de celui qui en avait peur à l'origine, ce qui le rend inoffensif. (POU/POU). <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
2	Scarabée en bouton	M	Bullatusfors	A	FC : 20%	Métamorphose un scarabée en bouton <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -



2	Sortilège de planage	E	-	O	FC : 15%	Fait léviter un objet au-dessus du sol pendant POUvoir secondes. Le Sorcier peut donner une trajectoire en ligne droite à l'objet en lévitation, qui la suivra le temps de fonctionnement de celui-ci <b>Durée</b> : POUvoir secondes <b>Formule extrême</b> : -
2	Spirale de vent	E	Ventus	A/O P/V	FC : 20% FE : 10%/25%	Provoque une rafale de vent violente en spirale qui repousse le sorcier, l'objet ou l'animal visé. (Opposition : POU/FOR). <b>Durée</b> : Variable (rounds). <b>Effets</b> : Déplacements divisés par 2. <b>Formule extrême</b> : <b>Durée</b> : Variable (round)+1. <b>Effets</b> : déplacements = 0
2	Spongification	M	Spongifie	O	FC : 20%	<b>Effet</b> : Permet de transformer sa cible en une substance gélatineuse aux propriétés rebondissantes <b>Durée</b> : Permanente <b>Formule extrême</b> : -
2	Surdité	S	Assurdiato	P	FC : 20% FE : 10%/30%	Provoque un bourdonnement désagréable dans les oreilles de la cible, ce qui l'empêche d'entendre correctement ; malus de 50% en perception pour l'écoute. <b>Durée</b> : 1d4 heures. Opposition : POU/POU <b>Formule extrême</b> : Malus de 60% et durée +1 heure
2	Tétenulle	E	-	A/P	FC : 15% FE : 0%/20%	Permet de créer une bulle d'air pur autour de sa tête, permettant de respirer sous l'eau durant 1d4+1 heures ou de ne pas être incommodé par de mauvaises odeurs. <b>Durée</b> : 1d4+1 heures <b>Formule extrême</b> : <b>Durée</b> +1 heure
2	Tortue en tasse à thé	M	-	A	FC : 20%	Métamorphose une tortue en tasse à thé <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
2	Videntraile	S	Laxativus	A/P	FC : 20%	Oblige la cible à aller se soulager pour vider ses intestins le plus rapidement possible. POUxCON <b>Sous-type</b> : Maléfice <b>Formule extrême</b> : -
2	Virage	E	-	O	FC : 20%	Enchante les balais pour les aider à virer plus facilement. Plus le sortilège est maîtrisé et plus le balai vire avec efficacité. <b>Effets</b> : octroie un bonus en vol en balai allant de 1 à 5% quand le balais est utilisé <b>Durée</b> : Permanente. <b>Formule extrême</b> : -
3	Agrandissement	E	-	O	FC : 30% FE : 20%/40%	Agrandit la taille de la cible jusqu'à ce qu'elle mesure deux fois sa taille. <b>Durée</b> : POU minutes <b>Formule extrême</b> : Agrandit la taille de la cible jusqu'à trois fois sa taille pour une durée de POUx 2 minutes.
3	Allégresse	E	Felicitas	P	FC : 25% FE : 10%/35%	Met une personne dans un état de bonheur intense où elle ne peut pas s'inquiéter durant 1d4+1 heures. (Opposition POU/POU) <b>Formule extrême</b> : <b>Durée</b> +2 heures
3	Anti-hoquet	E	-	A/P	FC : 20%	Permet de contrer les effets d'un sortilège de hoquet ou d'un hoquet classique. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
3	Anti-maléfice de Crache-Limaces	E	-	P	FC : 30%	Permet de contrer les effets du maléfice de Crache-Limaces <b>Formule extrême</b> : -
3	Anti-maléfice de Crottes-de-nez	E	-	P	FC : 25%	Permet de contrer les effets du maléfice de Crottes-de-nez <b>Formule extrême</b> : -
3	Anti-maléfice de Furoncles	E	-	P	FC : 25%	Permet de contrer les effets du maléfice de Furoncles <b>Formule extrême</b> : -
3	Anti-maléfice de Gemino	E	-	P	FC : 35%	Permet de contrer les effets du maléfice de Gemino <b>Formule extrême</b> : -
3	Anti-maléfice de Jambespongieuses	E	-	P	FC : 30%	Permet de contrer les effets du maléfice de Jambespongieuses <b>Formule extrême</b> : -
3	Anti-Maléfice de la peau en cornflakes	E	-	P	FC : 25%	Permet de contrer les effets du maléfice de la peau en cornflakes <b>Formule extrême</b> : -
3	Anti-maléfice de Mouche-Sardine	E	-	P	FC : 30%	Permet de contrer les effets du maléfice de Mouche-Sardine <b>Formule extrême</b> : -
3	Anti-maléfice de Saucisson	E	-	P	FC : 30%	Permet de contrer les effets du maléfice de Saucisson <b>Formule extrême</b> : -
3	Anti-triche	E	-	O	FC : 30%	Lancé sur un objet, comme un parchemin ou une plume, cet enchantement empêche celui qui emploie l'objet d'avoir recours à la triche. <b>Durée</b> : 1 jour <b>Formule extrême</b> : -
3	Blocage	E	Immobulus	A/O /P	FC : 40% FE : 30%/50%	Immobilise immédiatement jusqu'à POU créatures vivantes et/ou objets en mouvement. <b>Effet secondaire</b> : Permet également d'arrêter les alarmes moldues. <b>Durée</b> : Variable (heures) <b>Formule extrême</b> : POUx2 créatures vivantes/objets en mouvement

3	Boomerang	E	Cateia	O	FC :30%	Lancé sur un objet, cet enchantement fait que ce dernier revient toujours vers sa position d'origine quand il est lancé, comme un boomerang. La puissance du retour est identique à celle du lancer. <b>Effet</b> : Fait revenir un objet lancé vers sa position d'origine <b>Durée</b> : Permanente <b>Formule extrême</b> : - <b>Remarque</b> : Cet enchantement est employé sur certains Cognards non-enchantés lors de entraînements de Quidditch
3	Bouche soudée	S	Oscausi	A/P	FC : 30% FE : 20%/35%	Fait disparaître la bouche d'une personne ou d'un animal. La bouche semble alors n'avoir jamais existé, de la peau la recouvrant. <b>Durée</b> : Variable (heures) <b>Effets</b> : Mutisme <b>Formule extrême</b> : <b>Durée</b> : Variable (heures +2)
3	Carpe Retractum	E	Carpe Retractum	O	FC : 30%	Ce sortilège produit un cordon de lumière magique et rétractable, qui peut être utilisé pour tirer des objets vers le lanceur, ou, si la cible est fixe en place, pour tirer le lanceur vers la cible <b>Portée</b> : POUvoir mètres <b>Durée</b> : Volontaire <b>Remarque</b> : Une fois l'objet saisi, le Sorcier doit faire preuve de FORCE pour pouvoir tirer ce dernier, la corde magique ne servant qu'à relier l'objet visé et la baguette du Sorcier. <b>Formule extrême</b> : -
3	Catapultage	S	-	O	FC : 15% FE : 0%/20%	Lancé sur un objet comme un balai magique par exemple, ce sortilège repousse violemment toute personne qui tente de s'en saisir. <b>Opposition</b> : FORx2. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : Opposition FORCE x1
3	Chaise en chat	M	Felifors	O	FC : 35%	Métamorphose une chaise en chat <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
3	Chance	E	Felixempra	A/P	FC : 30%	Permet d'augmenter la compétence dérivée « Chance » de la cible. <b>Effet</b> : Chance +30% <b>Durée</b> : POUvoir minutes <b>Formule extrême</b> : - <b>Remarque</b> : Cet enchantement est également nécessaire pour terminer la potion Felix Felicis et représente l'ultime étape de sa création.
3	Chatouillis	E	Rictusempera	P	FC : 30% FE : 20%/40%	Fait rire la cible de manière incontrôlée, ce qui lui inflige un malus de 60 % à toute ses actions, y compris le lancement de sorts. <b>Durée</b> : Variable (rounds) <b>Formule extrême</b> : Malus de 70% et durée +2 rounds
3	Chauve-Furie	S	-	A/P	FC : 30% FE : 20%/40%	Lance POU Chauves-Furies au visage d'un adversaire, qui se voit entravé dans ses mouvements. Les créatures sont capables de griffer et de mordre, mais dès la fin de l'enchantement, toute trace corporelle disparaît. <b>Durée</b> : Variable (rounds) <b>Formule extrême</b> : permet de viser 2 adversaires et durée +2 rounds
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. <b>Effets</b> : Met immédiatement fin aux effets d'un envoûtement magique ou des effets d'un enchantement. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
3	Copie illusoire	E	-	A/P	FC : 20% FE : 10%/30%	Quand il est lancé, ce sort copie une personne ou un animal pour en créer une copie conforme mais qui n'est en réalité qu'une illusion. Celle-ci peut être envoyée à une distance maximale de POUvoir x 10 mètres avant de se dissiper. Pour percer cette illusion, un jet de PERception x1 doit être effectué. <b>Durée</b> : variable (heures) <b>Formule extrême</b> : Distance POUvoir x25 mètres
3	Correcteur de trajectoire	E	-	O	FC : 30% FE : -	Annule complètement les tremblements naturels de celui qui manie le balai et stabilise les trajectoires. <b>Effets</b> : Octroie un bonus de 10% en vol en balai pour la durée du sortilège. <b>Durée</b> : 1d4+1 heures. <b>Formule extrême</b> : -
3	Crache-Limace	S	Limacius Eructo	P	FC : 30% FE : 20%/40%	Fait vomir des limaces à la cible lui occasionnant un malus de 50% à la magie et inflige des douleurs. <b>Sous-type</b> : <b>Maléfice</b> <b>Durée</b> : 1d6+2 heures. (Jet de CON x3 pour faire un effort). <b>Formule extrême</b> : Malus de 70% à la magie et durée +2 heures
3	Création d'objets simples	M	-	X	FC : 25%	Permet de créer des objets à partir d'une matière de base. Ces objets peuvent être des objets simples ou des morceaux d'objets plus volumineux (rouages par exemple). <b>Durée</b> : permanente. <b>Remarque</b> : nécessite une bonne connaissance de l'objet à créer car celui-ci doit être visualisé mentalement avant de lancer le sort. <b>Formule extrême</b> : -
3	Cridurut	E	Cridurut	X	FC : 25% FE : 10%/35%	Déclenche une alarme si une personne entre dans la zone d'effet du sortilège. Zone maximale POU mètres de diamètre. <b>Durée</b> : 1 jour <b>Formule extrême</b> : ne retentit que dans l'esprit de ceux qui sont dans la zone protégée



3	Crottes de nez	S	Mucus ad Nauseam	A/P	FC : 25% FE : 10%/35%	Ce sortilège – également connu sous le nom de maléfice du Morveux – fait abondamment couler le nez d’une personne, l’empêchant de respirer par le nez. <b>Effets</b> : impossible d’utiliser PERception (odorat) + malus de 10% pour toute activité liée à l’effort et à la communication. <b>Sous-type</b> : <b>Maléfice</b> <b>Durée</b> : Variable (heures) <b>Formule extrême</b> : Malus de 25% à la magie et durée +2 heures
3	Découpe	M	Diffindo / Cracadabum	O	FC : 25%	Sectionne la matière en deux parties. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
3	Déflexion	S	Flexus	S	FC : 35% FE : 25%/45%	Permet de dévier un sort de niveau 3 ou inférieur sur une autre cible (Opposition : Pou/Pou). <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : permet de dévier un sort de niveau 4 ou inférieur
3	Désillusion	E	-	A/P	FC : 50% FE : 35%/60%	Permet de cacher une personne ou une créature à la manière d’un caméléon. L’objet du sortilège se confond avec son environnement. <b>Durée</b> : variable (heures) <b>Formule extrême</b> : Durée + 2d4+2 heures
3	Diminution	S	Diminuedo	A/O P/V	FC : 30% FE : 20%/40%	Diminue la taille de la cible jusqu’à ce qu’elle ne mesure plus qu’une trentaine de centimètres. <b>Durée</b> : POU minutes <b>Formule extrême</b> : diminue la taille de la cible jusqu’à 1 centimètre pour une durée de POUx 2 minutes.
3	Durcissement	E	Duro	O	FC : 15% FE : 5%/25%	Change les petits objets en pierre <b>Maximum</b> 5dm <sup>3</sup> <b>Durée</b> : 1d6+2 heures <b>Formule extrême</b> : 10dm <sup>3</sup> et durée +1 heure
3	Ebublio	S	Ebublio	A/P	FC : 30%	Ce maléfice enferme la cible dans une bulle magique. Celle-ci doit réussir un jet de FORx4 pour sortir de cette bulle. <b>Durée</b> : POUvoir rounds <b>Formule extrême</b> : -
3	Écran de fumée	E	Fumos	X	FC : 30% FE : 20%/40%	Fait apparaître un écran de fumée protecteur afin de se dissimuler. <b>Zone</b> : Cette fumée se répand sur POU mètres de rayon. <b>Durée</b> : Variable (minutes). <b>Effets</b> : Observation = PERceptionx1 <b>Effets secondaires</b> : Brûle les yeux et fait tousser ceux qui le respirent, rendant difficile l’effort physique à l’intérieur de la zone. <b>Formule extrême</b> : <b>Zone</b> : POUx2 mètres de rayon. <b>Durée</b> : Variable (minutes +2). <b>Effets</b> : Respirer dans la zone = 1 dégât non-létal
3	Empreintes	E	Appare Vestigium	X	FC : 25%	Permet de faire apparaître les traces du passage d’une personne ou d’un animal, ainsi que les récentes activités magiques. Fait également apparaître une image des personnes, animaux et créatures qui ont croisé la piste. Les traces apparaissent dans le sillage d’une volute dorée <b>Durée</b> : volontaire <b>Formule extrême</b> : -
3	Étincelles bleues	E	-	A/O P/V	FC : 35% FE : 30%/40%	Projette des étincelles bleues sur un adversaire, lui occasionnant 1d4 dégâts non létaux. (Opposition : POU/DEX). En grande quantité, ces étincelles peuvent rendre l’atmosphère difficilement respirable et bloquer la vue en créant un brouillard <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : 1d4+1 dégâts non létaux occasionnés
3	Explosion d’objets	E	Bombarda	O	FC : 20% FE : 10%/30%	Détruit un petit objet magique ou non en le faisant exploser. Génère un puissant son d’explosion. Maximum 2dm <sup>3</sup> (≈ 1 brique d’un litre de lait) <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : Élimine 10dm <sup>3</sup>
3	Explosion de caisse	E	Cistem Aperio		FC : 30%	Cistem Aperio est un sort utilisé pour ouvrir des caisses en faisant exploser leur couvercle. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
3	Flottement	E	-	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. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
3	Furoncles	S	Furunculus	P	FC : 25% FE : 10%/35%	Répand sur le corps des furoncles et des pustules immondes. Fait perdre 2 points de vie et diminue l’APP de moitié. Les points de vie perdus ne peuvent être regagnés qu’en dissipant le sort et en se reposant. <b>Sous-type</b> : <b>Maléfice</b> <b>Durée</b> : variable (heures) <b>Formule extrême</b> : Perte de 3 p.v. et diminue l’APP de ¾.
3	Gemino	S	Gemino	O	FC : 30%	Ce sortilège permet de créer une copie parfaite d’un objet. Cette copie n’est cependant parfaite qu’en apparence et ne possède pas les éventuelles propriétés magiques de l’original. <b>Sous-type</b> : <b>Maléfice</b> <b>Durée</b> : permanente <b>Effet secondaire</b> : Ne peut être arrêté que par le lanceur, sans quoi l’objet continu de se dupliquer sans s’arrêter durant 1d4 jour(s). <b>Formule extrême</b> : -
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. <b>Durée</b> : 1d6+1 rounds <b>Formule extrême</b> : 1d6+1 heures

3	Glu-Perpétuelle	E	-	O	FC : 30%	Permet de garder un objet fixé de sorte que personne ne puisse l'enlever. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
3	Grandes-Dents	S	Dentes augmento	P	FC : 30% FE : 20%/40%	Fait pousser les dents de manière démesurée infligeant un malus de 25% pour la magie et fait baisser l'APP de 2. <b>Durée</b> : variable (jours) <b>Formule extrême</b> : Malus de 40% et baisse l'APParence de 3
3	Herbivicus	E	Herbivicus	P	FC : 30%	Accélère la croissance des plantes et fleurs <b>Durée</b> : Volontaire <b>Remarque</b> : Faire attention à ce que la plante ait suffisamment d'eau et de nourriture afin qu'elle ne meure pas.
3	Hibou en jumelles de théâtre	M	Strigiforma	A	FC : 35%	Métamorphose un hibou en jumelles de théâtre <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
3	Impassibilité	E	Impassibilis	O	FC : 25%	Empêche quoi que ce soit de passer à travers l'objet enchanté. <b>Durée</b> : variable (heures) <b>Formule extrême</b> : -
3	Invisibilité (Animal)	S	Animalis evanesco	A	FC : 30% FE : 20%/40%	Un animal devient invisible. PERception x1 pour percer l'invisibilité. <b>Effet</b> : bonus de 60% en discrétion. <b>Durée</b> : 1 jour. <b>Formule extrême</b> : Bonus de 75% en Discrétion
3	Invisibilité (Objet)	S	Objectum evanesco	O	FC : 30%	Un objet devient invisible. PERception x1 pour percer l'invisibilité. <b>Durée</b> : 1 jour. <b>Formule extrême</b> : -
3	Invisibilité (Plante)	S	Vegetus evanesco	V	FC : 30%	Une plante devient invisible. PERception x1 pour percer l'invisibilité. <b>Durée</b> : 1 jour. <b>Formule extrême</b> : -
3	Lapifors	M	Lapifors	O	FC : 30%	Transforme un objet en lapin vivant de même taille. Peut également transformer de petit animaux en lapin. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
3	Lien	E	Protéiforme	O	FC : 25%	Lie les objets entre eux de telle sorte que si l'un d'eux est modifié, tous les autres le sont également. <b>Durée</b> : permanent <b>Formule extrême</b> : -
3	Maléfice de la peau en cornflakes	S	Pellis frumentum glebulae	P	FC : 25% FE : 10%/35%	Ce maléfice donne l'impression que la peau de la cible est recouverte de cornflakes, causant de violentes démangeaisons. <b>Effet</b> : Diminue l'APP de 2 et occasionne 1 dégât non-létal. <b>Effet secondaire</b> : Malus de 10% aux actions suite aux démangeaisons <b>Sous-type</b> : Maléfice <b>Durée</b> : Permanente <b>Formule extrême</b> : APP -3, 2 dégâts non-létaux et malus de 15%
3	Maléfice des Jambespongieuses	S	-	A/P	FC : 35%	Impose un malus de 50% à toute action utilisant les jambes et diminue à valeur de déplacement à 1 <b>Sous-type</b> : Maléfice <b>Durée</b> : Permanente <b>Formule extrême</b> : -
3	Maléfice du saucisson	S	Petrificus totalus	A/P	FC : 30% FE : 20%/40%	Immobilise totalement une personne ou un animal en liant ses mains et ses pieds ainsi qu'en lui bloquant la mâchoire. La personne peut cependant toujours voir et entendre ce qu'il se passe. <b>Opposition</b> : POU/POU <b>Sous-type</b> : Maléfice <b>Durée</b> : variable (heures) <b>Formule extrême</b> : <b>Durée</b> : 1d4-1 jours
3	Mise en place	E	-	O	FC : 25%	Permet de placer un objet à distance. <b>Durée</b> : volontaire <b>Formule extrême</b> : -
3	Mouche-Sardine	S	Sardina Sternuo	A/P	FC : 30% FE : 20%/40%	Fait éternuer des sardines à la cible, lui occasionnant un malus de 40% à la magie et inflige des douleurs. <b>Sous-type</b> : Maléfice <b>Durée</b> : 2d4+2 heures. (Jet de CON x3 pour fournir un effort). <b>Formule extrême</b> : Malus de 60% à la magie et durée +3 heures
3	Objet en Animal	M	-	O	FC : 30%	Transforme un objet en animal. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
3	Objet en Dragon	M	Draconifors	O	FC : 30%	Transforme un objet en dragon vivant de même taille. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
3	Objet en poulet/oie	M	Pullus	O	FC : 30%	Métamorphose un objet en poulet ou en oie <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
3	Obscurité	E	Obscuro	O/P	FC : 30% FE : 20%/40%	Rend la personne ou l'objet visé noir ou l'empêche de voir. <b>Durée</b> : 1 heure <b>Formule extrême</b> : durée +3 heures
3	Oscausi	S	Oscausi	P	FC : 40%	Scelle la peau de la bouche d'une personne en la recouvrant de peau, la faisant totalement disparaître <b>Effet principal</b> : empêche la cible de parler <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
3	Personne en Animal	M	-	P	FC : 60%	Transforme quelqu'un en animal. (Opposition : POU/POU). <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
3	Pierre en chien	M	-	O	FC : 30%	Transforme une pierre en chien de même taille <b>Durée</b> : Permanente <b>Formule extrême</b> : -



3	Pression	S	Deprimo	O	FC : 30%	Exerce une forte pression sur une surface jusqu'à ce que celle-ci se creuse ou cède. La durée du sortilège dépend de la résistance des objets : POU/FOR. <b>Durée</b> : Volontaire <b>Formule extrême</b> : -
3	Remplissage	E	-	O	FC : 30%	Permet de remplir un contenant avec le contenu liquide qui le remplissait auparavant. <b>Formule extrême</b> : -
3	Repousse-Fantômes	E	Repello Umbrae	F	FC : 60% FE : 40%/70%	Empêche les fantômes de pénétrer dans la zone enchantée par ce sort (Opposition : POU/POU). <b>Durée</b> : 1 jour <b>Formule extrême</b> : <i>Durée</i> +1 jour
3	Repousse-Moldus	E	Repello Moldum	P	FC : 40% FE : 30%/50%	Empêche les moldus de pénétrer dans la zone enchantée par ce sort. <b>Durée</b> : 1 jour <b>Formule extrême</b> : durée +1 jour
3	Repoussment	E	Repello + « nom »	A/O P/V	FC : 40% FE : 30%/50%	Empêche un animal, une plante, un type d'objet ou une personne de pénétrer dans la zone enchantée par ce sort. <b>Durée</b> : 1 jour <b>Formule extrême</b> : durée +1 jour
3	Répulsion	E	Depulso	A/O P/V	FC : 35% FE : 25%/45%	Repousse violemment toutes les cibles se trouvant devant la baguette du lanceur. <b>Portée</b> : 9 mètres <b>Effet</b> : Sur des êtres vivants, ce sort cause 3 dégâts non létaux. Peut également être utilisé pour repousser de lourds objets (jusqu'à POUvoirx3 Kg). <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : Occasionne 4 dégâts non-létaux ; jusqu'à POUvoir x 4 Kg
3	Réveil	E	Enervatum	P	FC : 20%	Réveille toute personne endormie, par magie ou non, et toute personne touchée par le sort de Stupéfixion. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
3	Réversion	E	Reverte	O	FC : 25%	Ce sortilège permet de ramener un objet dans sa position ou son état d'origine. Peut faire bouger l'objet ou le réparer. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
3	Révélation du PH	E	Alkalacidium Revelio	V	FC : 15%	Permet de déterminer l'acidité ou l'alcalinité du sol <b>Durée</b> : Volontaire <b>Formule extrême</b> : -
3	Rocket	E	-	O	FC : 30%	Envoie un objet voler dans les airs à POUvoir mètres de haut à très grande vitesse <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
3	Scellement de parchemin	E	-	O	FC : 30%	Scelle un parchemin magiquement d'un coup de baguette. Celui-ci ne peut alors être lu que si on lui donne un nouveau coup de baguette. <b>Durée</b> : Permanent <b>Formule extrême</b> : -
3	Scellement de pièce	E	-	O	FC : 30%	Scelle une pièce magiquement d'un coup de baguette. Celle-ci ne peut dès lors plus être ouverte autrement qu'en levant le sortilège. <b>Durée</b> : Permanent <b>Formule extrême</b> : -
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. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : Redonne 1d4+2 points de vie
3	Somnambulisme	E	-	A/P	FC : 30%	Oblige une personne endormie à se déplacer pendant son sommeil (qu'il soit magique ou non) <b>Durée</b> : POUvoir minutes <b>Formule extrême</b> : -
3	Sort du tireur de fleche	M	Sagita lorem	A/P	FC : 40%	Conjure une flèche partant de la baguette du lanceur. Populaire parmi les supporters des Flèches d'Appleby mais interdit lors de manifestation de Quidditch. (Opposition : POUxDEX) <b>Effet</b> : Perte de 1d4-1 points de vie. <b>Formule extrême</b> : -
3	Sortilège de roquette	E	-	O	FC : 30%	Propulse un objet à POUvoir mètres de haut dans les airs. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
3	Stupéfixion	S	Stupefix	A/P	FC : 40% FE : 30%/50%	Paralyse la cible et la met dans un état de catatonie proche du coma. <b>Durée</b> : 2d4+2 heures <b>Formule extrême</b> : 1 jour
3	Terrassement	E	Defodio	X	FC : 30%	Ce sort permet de creuser de profondes entailles sur une surface. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
3	Toboggan	M	Glisseo	O	FC : 30%	Transforme un escalier en toboggan. <b>Durée</b> : Variable (heures) <b>Formule extrême</b> : -
3	Urticaire	S	-	P	FC : 35%	Provoque de violentes crises d'urticaire sur tout le corps de la cible. <b>Effets</b> : Dégâts 1d4-2 ; CHA-2 <b>Durée</b> : -
3	Waddiwasi	E	Waddiwasi	O	FC : 30%	Permet d'envoyer un objet à un endroit à la vitesse d'une balle de fusil, peut détruire l'objet ou l'endommager. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -

4	Alarme	E	Cave Inimicum	X	FC : 55%	Créer une bulle englobant le lanceur et les personnes proches (POU mètres) qui permet de se protéger contre des ennemis. Ceux qui sont de l'autre côté du bouclier ne pourront pas voir les personnes dans la bulle, les entendre. La bulle prend fin quand on jette un sort depuis l'intérieur <b>Durée</b> : POU heures <b>Formule extrême</b> : Empêche également d'être senti.
4	Animal en verre	M	Vera Verto	A	FC : 30%	Métamorphose un animal en verre <b>Durée</b> : Permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Annuler une invocation	M	« Nom » evanesco	A/O V	FC : 40%	Permet de faire disparaître un objet, animal, végétal, crée par métamorphose, ou de lui rendre sa forme première (Opposition : POU/POU). Ne marche pas pour les Animagus! <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Anti-brume dorée	E	-	X	FC : 40%	Dissipe instantanément l'enchantement de brume dorée.
4	Anti-maléfice de Cerveau-en-gelée	E	-	P	FC : 40%	Permet de contrer les effets du maléfice de Cerveau-en-gelée <b>Formule extrême</b> : -
4	Anti-maléfice du rire	E	-	P	FC : 40%	Permet de contrer les effets du maléfice du rire <b>Formule extrême</b> : -
4	Anti-scellement de pièce	E	-	X	FC : 40%	Dissipe instantanément l'enchantement de scellement de pièce.
4	Antivol	E	-	O	FC : 40%	Lancé sur un objet, cet enchantement empêche celui-ci d'être volé. <b>Effet</b> : Empêche tout autre Sorcier que le lanceur d'utiliser le sortilège d'attraction sur la cible du sort. <b>Durée</b> : POU jours <b>Formule extrême</b> : -
4	Attaque	S	Oppugno	A/O	FC : 50%	Oblige des objets ou des animaux à attaquer une cible et à lui causer des dégâts. Occasionne 1d4 dégâts à une cible. DEXx3 pour ½ dégâts. (Minimum 1). <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
4	Attraction	E	Accio + « nom »	O	FC : 35% FE : 25%/45%	Permet de faire venir un objet à soi. Opposition : POU/FOR. <b>Maximum</b> : POU x 10 m. <b>Durée</b> : - <b>Remarque</b> : De nombreux objets et lieux ont été protégés de ce sortilège. <b>Formule extrême</b> : maximum POUvoir x 15 mètres
4	Beauté	E	-	A/P	FC : 40%	Cet enchantement permet d'ajouter temporairement 1d6 points à la caractéristique charisme de la cible <b>Durée</b> : 1d4+1 heures. <b>Formule extrême</b> : -
4	Boule de bowling en ballon	M	Follisfors	O	FC : 40%	Métamorphose une boule de bowling en ballon <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Boursouf en presse-papier	M	-	A	FC : 40%	Métamorphose un Boursouf en presse-papier en pierre ou en acier <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Brume dorée	E	-	X	FC : 40%	La brume dorée perturbe celui qui va dedans en lui donnant l'impression d'être suspendu la tête en bas. <b>Effet</b> : Pour se déplacer, le personnage doit effectuer un jet d'équilibre (DEXx3) pour ne pas tomber au sol. <b>Effet secondaire</b> : Les actions d'orientation ou nécessitant de déplacer des objets magiquement se font avec un malus de 15% supplémentaire <b>Durée</b> : Permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Charme défensif	E	-	A/P	FC : 45% FE : 35%/55%	Protège le lanceur des dégâts occasionnés en déviant légèrement les objets lancés dans sa direction. <b>Effet</b> : Fonctionne comme une armure en réduisant les 2 premiers dégâts normaux reçus (létaux ou non). <b>Durée</b> : POU minutes <b>Formule extrême</b> : réduit les 3 premiers dégâts reçus
4	Confusion	S	Confundo	A/O P	FC : 45% FE : 35%/55%	Plonge la cible dans la confusion, <b>Effet principal</b> : occasionne un malus de 50% à toutes les actions nécessitant de la réflexion, y compris la magie <b>Effet secondaire</b> : Rend plus sensible aux suggestions <b>Durée</b> : Variable (minutes) <b>Opposition</b> : POUxPOU <b>Formule extrême</b> : Malus de 70%
4	Création d'animaux	M	Animalis creatio	X	FC : 70%	Créer de petits animaux normaux. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Création d'objets complexes	M	-	O	FC : 40%	Permet de créer des objets complexes à partir d'une matière de base. <b>Durée</b> : permanente. <b>Remarque</b> : nécessite une excellente connaissance de l'objet à créer et de ses caractéristiques internes car celui-ci doit être visualisé mentalement avant de lancer le sort. <b>Formule extrême</b> : -
4	Destruction	E	Destructum	O/X	FC : 30%	Sortilège permettant d'effacer les effets d'un autre sortilège et de détruire certains objets convoqués magiquement. <b>Remarque</b> : le sortilège de destruction appartient à la sous-catégorie des contre-sorts. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -



4	Détection	E	Hominium revelo	X	FC : 40% FE : 30%/50%	Rèvèle la présence de toutes personnes vivantes dans la zone du sort. <b>Zone</b> : POUx2 mètres de diamètre. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : Zone : POUx5 mètres
4	Disparition de serpent	M	Vipera Evanesco	X	FC : 40%	Fait disparaître un serpent conjuré par magie <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Emprisonnement	E	« Nom » Incarcerare	A/P	FC : 50%	Ce sortilège emprisonne la cible dans une surface solide lisse (tableau, mur, sol, etc.), la faisant apparaître en transparence sur celle-ci. L'incantation ajout le nom de la cible dans laquelle sera enfermer le sorcier (Muros pour mur, Solum pour sol, Tabula pour tableau, etc.) <b>Effet</b> : La cible est emprisonnée dans une surface, incapable d'agir avec le monde extérieur <b>Durée</b> : Permanente <b>Contre sort</b> : En brisant la surface ou en la fissurant, la personne est libérée. <b>Formule extrême</b> : -
4	Escargot en théière	M	Theaollafors	A	FC : 40%	Métamorphose un escargot en théière <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Faux-Souvenir	E	-	P	FC : 40%	Ce sortilège permet de modifier, voir même d'ajouter de faux souvenirs dans la mémoire d'une personne. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Fidélitas	E	Fidélitas	P	FC : 50%	Permet de cacher un secret au cœur d'une personne connue sous le nom de Gardien du Secret. Il est alors le seul à pouvoir divulguer ce secret. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Fondant du chaudron en chou	M	Brasicafors	O	FC : 40%	Métamorphose un fondant du chaudron en chou <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Gel	E	-	A/P	FC : 40%	Permet de créer une plaque de glace au sol d'environ 1 mètre de diamètre. Quand un être vivant touche celle-ci, la glace se déploie pour lui emprisonner les jambes ou les pattes. Pour se libérer, la cible doit réussir un jet de FOR x3. <b>Effet</b> : Occasionne 2 dégâts non létaux <b>Durée</b> : Permanente
4	Gèle-Flamme	M	-	O	FC : 40%	Rend les flammes visées inoffensives. <b>Durée</b> : variable (jours) <b>Formule extrême</b> : -
4	Grande Explosion d'objets	E	Explodere	O	FC : 40% FE : 30%/50%	Détruit un objet magique ou non de grande taille (comme un mur par exemple) en le faisant exploser. Produit un gigantesque son d'explosion. <b>Maximum</b> 1m <sup>3</sup> <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : Maximum : 10m <sup>3</sup>
4	Grandeur	S	Magistratus	X	FC : 40% FE : 30%/50%	Le lanceur s'entoure d'une aura de grandeur qui fait que les personnes alentours ont du mal à le regarder dans les yeux sans ressentir de la peur ou de l'attirance devant sa personne. Opposition : POU/POU. <b>Durée</b> : 1d10+2 heures <b>Formule extrême</b> : Durée +1d4+1 heures
4	Humanité	E	Homomorphus	P	FC : 40%	Rend sa forme humaine à un garou, un animagus ou à un humain métamorphosé (Opposition : POU/POU). <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
4	Incassable	E	-	O	FC : 40%	Rend un objet incassable <b>Durée</b> : POU heures <b>Formule extrême</b> : -
4	Invocation au serpent	M	Serpensortia	-	FC : 40%	Conjure un serpent vivant <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Lévitacion de corps	S	Levicorpus/ Liberacorpus	P	FC : 40%	Accroche la cheville de la victime en l'air retournant la personne d'une façon peu confortable. (Uniquement informulé). <b>Durée</b> : volontaire <b>Formule extrême</b> : -
4	Lumière solaire	E	Lumos Solem	X	FC : 40% FE : 30%/50%	Fait jaillir un faisceau de lumière intense de la baguette sous la forme d'un arc de cercle sur une longueur de : POUvoir x2 mètres. Cette lumière éblouit la cible durant 1 round. Celle-ci subit alors un malus de 50% à toutes les actions nécessitant la vue. <b>Effet secondaire</b> : Blesse les créatures sensibles à la lumière en leur infligeant 1d4+1 dégâts <b>Formule extrême</b> : Longueur POUvoir x3 mètres et 1d4+2 dégâts
4	Maléfica de chatouille	S	Titillando	P	FC : 40% FE : 30%/50%	Fait apparaître des mains fantomatiques qui chatouillent la victime durant de longues minutes. <b>Effet principal</b> : inflige un malus de 60% à toute ses actions, y compris le lancement de sorts. <b>Effets secondaire</b> : cause 2 dégâts non-létaux dus à l'épuisement et de l'essoufflement <b>Durée</b> : Variable (minutes) <b>Formule extrême</b> : Malus de 70% et dégâts létaux = 3

4	Maléfice du Cerveau-en-gelée	S	-	A/P	FC : 40%	Diminue les capacités de réflexion de la cible. <b>Effets</b> : Les jets d'INTelligence se font comme INTx1 et les sortilèges se lancent tous avec leur malus maximal <b>Sous-type</b> : Maléfice <b>Durée</b> : Variable (heures) <b>Formule extrême</b> : -
4	Maléfice du rire	S	-	P	FC : 40%	Fait rire la cible de manière incontrôlée <b>Effet</b> : Inflige un malus de 50% à toute les actions, y compris le lancement de sorts, tout en provoquant l'épuisement <b>Effet secondaire</b> : Occasionne 1 dégâts non léthal par heure jusqu'à épuisement total (0 point de vie), plongeant la cible dans le coma. <b>Sous-type</b> : Maléfice <b>Durée</b> : Permanente
4	Marque des ténèbres	E	Morsmordre	P	FC : 40%	Fait apparaître la marque des ténèbres. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Mimétisme	M	Mimesis	P	FC : 50%	La peau du personnage s'adapte à son environnement. <b>Effet</b> : bonus de 50% à la discrétion. <b>Durée</b> : 1d10+1 heures <b>Formule extrême</b> : Bonus de 75% et durée +3 heures
4	Mutisme	E	Silencio	A/P	FC : 45%	Rend la cible muette durant 1 mois, l'empêchant de lancer des sortilèges à moins qu'il ne s'agisse d'informulés. <b>Durée</b> : 1 mois <b>Formule extrême</b> : -
4	Patronus	E	Expecto Patronum / Spero patronum	X	FC : 50%	Invoque un Patronus (Opposition : POUx2/POU) qui peut servir de bouclier contre certaines créatures maléfiques (Détraqueurs, Morenplis, etc.) ou faire office de messenger. <b>Durée</b> : volontaire <b>Remarque</b> : Si ce sortilège est lancé par une personne qui ne possède pas un cœur pur, des asticots de lumière jaillissent de la baguette du sorcier pour venir le dévorer. <b>Formule extrême</b> : -
4	Pintade en cochon d'Inde	M	Caviidafors	A	FC : 40%	Métamorphose une pintade en cochon d'Inde <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Pion en reine	M	Reginafors	O	FC : 30%	Métamorphose un pion d'échec en reine <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Protection	S	Protego	P	FC : 40% FE : 30%/50%	Protège le lanceur d'un sort qui lui est jeté en divisant la valeur de POUvoir de l'assaillant par 2. Ce sort donne également droit à un jet d'opposition POU/POU pour les sorts qui n'y donnent normalement pas droit et protège des dégâts physiques en les diminuant de 2. (Exception : Avada kedavra). <b>Durée</b> : 1d8+2 heures <b>Formule extrême</b> : Durée +2 heures et dégâts physique -3
4	Réduction	S	Reducto	O	FC : 35%	Détruit des objets solides en les faisant tomber en poussière. <b>Sous-type</b> : Maléfice <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
4	Renforcement	E	Fianto Duri	X	FC : 40%	Fianto Duri est un sortilège qui est utilisé pour renforcer les protections magiques déjà existante. Une fois lancé, ce sortilège donne l'effet des formules extrêmes à un sortilège déjà lancé. <b>Durée</b> : Identique à la durée de la formule extrême du sortilège renforcé <b>Formule extrême</b> : -
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. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
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. <b>Durée</b> : Volontaire <b>Formule extrême</b> : -
4	Sécurité	E	-	O	FC : 35%	Avertit le lanceur si un lieu est victime d'une effraction. Employé dans les magasins pour prévenir les vols. <b>Durée</b> : 12 heures <b>Formule extrême</b> : -
4	Séduction	E	-	P	FC : 40% FE : 30%/50%	Charme une cible et la rend amoureuse de soi durant 1d6+1 heures. Le sort ne peut plus être lancé pendant une période équivalente à celle passée sous le charme mais n'a aucun souvenir d'avoir été <b>Opposition</b> : APP/POU <b>Contre les effets du sort</b> : vu qu'il agit comme un philtre d'amour, les effets de ce sortilège peuvent être partiellement ou totalement dissipés par des antidotes aux philtres d'amour. <b>Formule extrême</b> : durée 2d6+2 heures
4	Sortilège de disparition	M	Evanesco	A/O V/X	FC : 50%	Permet de faire disparaître un objet ou un être vivant dans le néant <b>Opposition</b> : POU/POU. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Sortilège de transfert	M	-	O	FC : 50%	Intervient la position de deux objets en métamorphosant le premier en le second et le second en le premier. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -



4	Super-sensoriel	E	-	A, P	FC : 35%	Augmente toutes les capacités de perception d'un animal ou d'une personne. <b>Effet</b> : Tous les jets de PERception se font comme PERx5 <b>Effet secondaire</b> : Rend très sensible à la lumière intense, aux bruits forts et aux mauvaises odeurs <b>Durée</b> : Variable (minute) <b>Formule extrême</b> : -
4	Tortue en trompette	M	Bucinafors	A	FC : 40%	Métamorphose une tortue en trompette <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
4	Veracrasse en beignet	M	Laganumfors	A	FC : 35%	Transforme un Veracrasse en beignet <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
5	Altération météorologique	M	Meteorribilis recanto	X	FC : 65%	Permet de modifier les conditions atmosphériques alentours pour que celle-ci reviennent à la normale. Contre les effets de Meteorribilis. <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
5	Anti-Apparition	E	-	P	FC : 60% FE : 40%/70%	Empêche une personne d'apparaître dans une pièce en utilisant le transplanage. <b>Durée</b> : Variable (heures) <b>Formule extrême</b> : durée variable (jours)
5	Anti-maléfice de Fragrance	E	-	P	FC : 45%	Permet de contrer les effets du maléfice de Fragrance <b>Formule extrême</b> : -
5	Anti-maléfice du Voleur	E	-	P	FC : 60%	Permet de contrer les effets du maléfice du Voleur <b>Formule extrême</b> : -
5	Anti-Transplanage	E	-	P	FC : 60% FE : 40%/70%	Empêche une personne de se téléporter en utilisant le transplanage. <b>Durée</b> : Variable (heures) <b>Formule extrême</b> : durée variable (jours)
5	Aveuglement	S	-	P	FC : 60% FE : 40%/70%	La personne devient invisible. <b>Effet</b> : Octroie un bonus de 60% en discrétion. <b>Durée</b> : 1d4+1 heures <b>Formule extrême</b> : bonus de 75% en Discrétion et durée de 2d4+2 heures
5	Brasier obscur	E	-	X	FC : 60%	L'enchantement de brasier obscur est employé pour protéger une zone en créant une barrière de flammes de couleur noire. Ces flammes empêchent une personne de passer à travers en lui causant de graves brûlures. Seul le lanceur peut retirer cette protection. Les sortilèges de dissipation ne fonctionnent pas sur le brasier obscur. <b>Effet</b> : occasionne 1d4+1 dégâts par round à toute personne tentant de traverser les flammes. <b>Durée</b> : POUvoir jours <b>Sauvegarde</b> : potion de protection contre le feu
5	Chardonnet en vif d'or	M	-	A	FC : 50%	Transforme un chardonnet en vif d'or <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
5	Chaudron en blaireau	M	Melesfors	O	FC : 45%	Transforme un chaudron en blaireau <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
5	Corde de flammes	E	-	A/P	FC : 55%	Produit une corde de flammes qui peut être projetée sur un adversaire pour le bloquer et le blesser. Pour se libérer, la cible doit réussir un jet en opposition (POU/DEX). <b>Effet</b> : Occasionne 2 dégâts par round à la cible <b>Durée</b> : Volontaire
5	Crapaud en amanite	M	Amanitafors	A	FC : 45%	Transforme un crapaud en un champignon de type amanite tue-mouches <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
5	Dé à coudre en Sombrial	M	-	O	FC : 60%	Transforme un dé à coudre en réplique miniature de Sombrial <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
5	Éveil d'objets	M	-	O	FC : 100%	Donne vie et une conscience temporaire à un objet qui obtient une valeur d'INTelligence de 6. Celui-ci obéit alors au sorcier. <b>Durée</b> : variable <b>Formule extrême</b> : -
5	Expulsion	S	Expulso	A/O P/V	FC : 55%	Provoque une violente explosion qui endommage les objets et peut causer de graves blessures aux êtres vivants. Possède suffisamment de puissance pour faire traverser à mur à une personne. Détruit les petits objets et endommage les grands. Cause 1d4+1 dégâts à un être vivant. <b>Sous-type</b> : Maléfice <b>Durée</b> : - <b>Formule extrême</b> : -
5	Extension	E	Capacious extremis	O	FC : 40%	Augmente la capacité de stockage intérieure d'un objet sans en modifier l'extérieur et rend son contenu plus léger. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
5	Feu de Sempremais	E	-	O	FC : 50%	Les objets ensorcelés par un Feu de Sempremais brûlent pour toujours. <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -

5	Flagrance	S	-	O	FC : 45% FE : 30%/55%	Appliqué sur un objet, ce sortilège sert à le protéger du vol. Quand une personne tente de s'emparer de l'objet sans lever le sort, elle subit une brûlure de l'ordre de 1d4 dégâts. Le sort reste effectif tant qu'il n'est pas levé mais n'endommage pas l'objet. <b>Sous-type : Maléfice</b> <b>Durée :</b> permanente <b>Formule extrême :</b> 2d4 dégâts infligés
5	Fondant féérique en fée	M	Fatafors	O	FC : 50%	Transforme un fondant féérique en fée <b>Durée :</b> permanente <b>Formule extrême :</b> -
5	Furet en plumeau	M	Peniculusfors	A	FC : 50%	Transforme un furet en plumeau <b>Durée :</b> permanente <b>Formule extrême :</b> -
5	Gnome en nain de jardin	M	Gnomusfors	A	FC : 50%	Transforme un gnome en nain de jardin <b>Durée :</b> permanente <b>Formule extrême :</b> -
5	Humain en animal	M	-	P	FC : 45%	Métamorphose un humain en animal <b>Remarque :</b> Ce genre de sortilège est interdit à l'utilisation dans la majeure partie des écoles de magie <b>Durée :</b> - <b>Formule extrême :</b> -
5	Inanimatus Conjurus	M	Inanimatus Conjurus	O	FC : 50%	Modifie la configuration d'une pièce, déplaçant les murs, conjurant du mobilier, des fenêtres, des escaliers, etc. <b>Durée :</b> permanente <b>Formule extrême :</b> -
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. <b>Opposition :</b> POU/(POUx1). <b>Durée :</b> volontaire <b>Formule extrême :</b> -
5	Maléfice explosif	S	Confringo	A/O P/V	FC : 40% FE : 30%/50%	Provoque un effet d'explosion qui détruit des objets (magiques ou non) et qui blesse les êtres vivants en leur infligeant 1d6+1 dégâts. <b>Sous-type : Maléfice</b> <b>Durée :</b> - <b>Formule extrême :</b> dégâts 2d4+2
5	Ordures en chien viverrin	M	Nycterofors	O	FC : 55%	Métamorphose un tas d'ordures en chien viverrin <b>Durée :</b> permanente <b>Formule extrême :</b> -
5	Plumeau en furet	M	Furofors	A	FC : 50%	Transforme un plumeau en furet <b>Durée :</b> permanente <b>Formule extrême :</b> -
5	Position initiale	E	Offero	O	FC : 60% FE : 50%/70%	Permet de faire revenir des objets dans leur position initiale, réparant ceux-ci par la même occasion. Fonctionne sur une zone donnée équivalente à POU/2 mètres <b>Durée :</b> - <b>Formule extrême :</b> POU mètres
5	Régénération corporelle	E	Revigore Vulnera Sanentur	A/P	FC : 70%	Régénère les blessures subies sur un corps mort <b>Effet :</b> Fait disparaître les blessures subies par un corps sans vie <b>Durée :</b> Volontaire / jusqu'à disparition complète des blessures <b>Formule extrême :</b> -
5	Remontée des sortilèges / Priori Incantatum	E	Prior Incanto	X	FC : 50%	Sort qui sert à dévoiler la dernière action d'une baguette magique. Fait remonter les sortilèges en sens inverse. <b>Durée :</b> - <b>Remarque :</b> lorsque deux baguettes jumelles lancent un sort l'une contre l'autre, Priori Incantatem se lance de lui-même. <b>Formule extrême :</b> -
5	Roi en corbeau	M	Corvufors	O	FC : 55%	Transforme le roi d'un jeu d'échec en corbeau <b>Durée :</b> permanente <b>Formule extrême :</b> -
5	Sectumsempra	S	Sectumsempra	A/P	FC : 70%	Blesse violemment la partie du corps visée comme si celle-ci avait été tailladée par une épée. La cible perd alors rapidement son sang et peut mourir. <b>Sous-type : Maléfice</b> <b>Effet :</b> perte de 1d4+1 points de vie puis 1 point de vie par round. <b>Formule extrême :</b> - <b>Anti-maléfice :</b> Soins des blessures
5	Soins 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. <b>Durée :</b> Volontaire
5	Tasse en gerbille	M	Gerbillafors	O	FC : 50%	Transforme une tasse en gerbille <b>Durée :</b> permanente <b>Formule extrême :</b> -
5	Tasse en rat	M	Rattusfors	O	FC : 50%	Transforme une tasse en rat <b>Durée :</b> permanente <b>Formule extrême :</b> -
5	Tatou en coussin	M	Coxinusfors	A	FC : 50%	Transforme un tatou en coussin <b>Durée :</b> permanente <b>Formule extrême :</b> -



5	Tempête	M	Meteorribilis	X	FC : 60% FE : 50%/70%	Sortilège d'altération climatique permettant de créer une tempête miniature de POU mètres de rayon autour du lanceur. La tempête peut apparaître sous la forme de pluie ou de neige et peu blesser, immobiliser ou endommager les personnes et objets qui s'y trouvent. <b>Durée</b> : POU minutes <b>Formule extrême</b> : Portée de POUx2 mètres et durée de POUx2 minutes
5	Tourtereau en lettre d'amour	M	-	A	FC : 45%	Transforme un tourtereau en lettre d'amour parlante <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
5	Transplanage	E	-	P	FC : 60%	Permet de se téléporter dans un endroit connu et non protégé. <b>Durée</b> : - <b>Remarque</b> : le déplacement ne peut se faire que sur POUvoir x10 kilomètres <b>Formule extrême</b> : -
5	Vinaigre en Vin	E	-	X	FC : 50%	Transmute le vinaigre en vin <b>Formule extrême</b> : - <b>Remarque</b> : Plus la différence entre sa maîtrise en métamorphose et le résultat du dé est grande, et plus le vin est de qualité.
5	Voleur	S	-	O	FC : 60%	Lancé sur un objet, ce sort punit celui qui le garde trop longtemps sans l'acheter. Les effets peuvent varier en fonction des désirs de celui qui le lance. <b>Sous-type</b> : Maléfice <b>Durée</b> : permanente <b>Formule extrême</b> : -
5+	Anti-maléfice de Feudeymon	E	-	P	FC : 75%	Permet de contrer les effets du maléfice du Feudeymon <b>Formule extrême</b> : -
5+	Anti-maléfice du Supplice de Métamorphose	E	-	P	FC : 75%	Permet de contrer les effets du maléfice du Supplice de Métamorphose <b>Formule extrême</b> : -
5+	Amnésie	E	Oubliettes	A/P	60%	Efface instantanément certains souvenirs spécifiques de la mémoire d'une personne. <b>Durée</b> : permanente <b>Opposition</b> : POU/POU. <b>Remarque</b> : 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'amnésie mais les conséquences pour la personne peuvent être terribles et endommager son esprit de manière irrémédiable.
5+	Bouclier diabolique	S	Protego Diabolica	X	100%	Crée un cercle de flammes bleues qui protège le sorcier contre les sortilèges. Seuls les alliés du sorcier peuvent traverser le cercle de flamme sans risque. Si une personne hostile envers le lanceur tente de traverser les flammes ou est touché par celles-ci, il est réduit en cendres.
5+	Brasier pourpre	E	-	X	FC : 75%	Une variation du brasier obscur qui est cependant bien plus compliquée à passer. Comme son homologue obscur, le brasier pourpre ne peut être dissipé que par celui qui a lancé le sortilège. De plus, ce brasier occasionne des dégâts plus importants à ceux et celles qui tente de le traverser soit 1d6+2 dégâts par round. Finalement, la potion de protection contre le feu classique ne fonctionne pas pour cet enchantement. Une potion particulière doit être préparée par le lanceur du sortilège. <b>Durée</b> : POUvoirx3 jours <b>Sauvegarde</b> : potion des flammes violettes
5+	Brèche	M	Partis Temporus	X	FC : 85%	Crée de manière temporaire une brèche dans une protection magique en place, permettant au sorcier de passer sans encombre. <b>Durée</b> : volontaire <b>Formule extrême</b> : -
5+	Doloris	S	Endoloris	P	100%	Inflige un malus de 95% à toutes les actions de la cible sous l'effet de la douleur, peut rendre fou. Remarque : Pour que le sort fonctionne, il faut vouloir la souffrance de l'autre et y prendre du plaisir. <b>Sous-type</b> : Maléfice <b>Durée</b> : Volontaire
5+	Extension	E	Capaciosis extremis	O	FC : 65%	Permet d'augmenter la taille intérieure d'un objet sans en modifier la taille physique de manière à améliorer sa capacité de stockage. Il permet également de rendre son contenu plus léger. <b>Formule extrême</b> : - <b>Remarque</b> : Cet enchantement est hautement contrôlé par le Ministère de la Magie
5+	Extraction des émotions	E	-	P	60%	Ce sort enlève la sensation de douleur mentale et aussi physique d'une autre personne et de l'attirer sur la pointe de la baguette du lanceur. Le sort était lié à la magie ancienne. <b>Effet secondaire</b> : trop utilisé, ce sortilège peut drainer la cible de toute émotion. <b>Durée</b> : volontaire <b>Remarque</b> : Ce sortilège appartient à la sous-catégorie des sortilèges de soin et nécessite des connaissances en magie ancienne.

5+	Feudeymon	S	-	X	FC : 90%	Maléfice conjurant un feu magique lié à la magie noire. Les flammes peuvent prendre l'apparence de bêtes féroces, comme des dragons ou des chimères, qui semblent douées de conscience. Le Feudeymon détruit tout sur son passage et ne peut être stoppé que par le contre-maléfice idoine. <b>Sous-type</b> : Maléfice <b>Durée</b> : Permanente <b>Remarque</b> : Le Feudeymon est l'une des rares substances à pouvoir détruire les Horcruxes.
5+	Fontaine de vin	E	-	X	FC : 70%	Conjure une fontaine de vin depuis l'extrémité de sa baguette <b>Formule extrême</b> : - <b>Remarque</b> : Plus la différence entre sa maîtrise en enchantement et le résultat du dé est grande, et plus le vin est de qualité.
5+	Guérisons magiques	Varie	-	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. <b>Durée</b> : en fonction des blessures.
5+	Imperium	S	Impero	P	110%	Oblige une personne à obéir au sorcier (Résister : POU x1). <b>Sous-type</b> : Maléfice
5+	Incartable	E	-	O	FC : 75%	Rend un lieu incartable. Dès lors, celui-ci ne peut plus être détecté ou indiqué sur une carte.
5+	Mort	S	Avada kedavra	P	120%	Ce sort tue une personne sur le coup, sans espoir de survie. <b>Sous-type</b> : Maléfice <b>Résistance</b> : aucune
5+	Portoloin	E	Portus	O	90%	Permet de changer un objet (généralement anodin et usagé pour ne pas attirer l'attention) en Portoloin. Il suffit alors de toucher d'un seul doigt le Portoloin à l'heure prévue par le lanceur de sort pour être transporté immédiatement à l'endroit prévu. <b>Résistance</b> : aucune
5+	Protection contre le Mal	E	Protego Horibilis	P	FC : 75%	Protège le lanceur d'un sort qui lui est jeté en divisant la valeur de POUvoir de l'assaillant par 3. Ce sort donne également droit à un jet d'opposition POU/POU pour les sorts qui n'y donnent normalement pas droit et protège des dégâts physiques en les diminuant de 3. (Exception : Avada kedavra). <b>Portée</b> : Dôme de POUvoir mètre de rayon.
5+	Recherches magiques	Varie	-	A/O P/V	Varie	Permet de développer une nouvelle application d'un sortilège existant ou de créer un sort original.
5+	Retourne-temps	E	-	O	FC : 100%	Enchantement permettant de remonter le temps de quelques heures. Les Retourneurs de Temps conçus au ministère de la Magie contiennent plusieurs de ces sortilèges
5+	Supplice de Métamorphose	S	-	A/P	FC : 75%	Transforme lentement la cible en pierre <b>Effet</b> : Le corps de la cible se change petit à petit en pierre jusqu'à ce qu'elle meure. <b>Effet secondaire</b> : Fait atrocement souffrir la cible <b>Sous-type</b> : Maléfice <b>Durée</b> : Permanente <b>Remarque</b> : Contrairement à d'autres sortilèges mortels, le supplice de la Métamorphose peut être contré par un contre-maléfice spécifique.
5+	Vol sans balais	E	Volatus	P	60%	Permet de voler sans l'aide de balai à une vitesse de 10 m/round. <b>Durée</b> : 1d10+2 heures.



# Livres des potions

Niv.	Nom	Ingrédients	Cibles	Malus	Effets	Ingrédients	Apprise
1	Acné	Rares	P	-10%	Cette potion provoque une éruption d'acné sur la personne qui la boit, diminuant son APParence de 1d4	Beurre ; Bubonox ; Mucus de Veracrasse ; Ortie ; Sébum	
1	Annésie	Rares	A/P	-10%	Cette potion provoque une perte de mémoire chez celui qui en boit. En cela, elle possède des effets relativement semblables à ceux du sortilège d'oubliettes.	Baies de gui ; Brins de valériane ; Eau du fleuve Léthé ; Ingrédient Standard	
1	Anti-acné	Rares	P	-10%	Élimine toute trace d'acné sur la personne <b>Effet</b> : octroie +1 en APParence <b>Durée</b> : 24 heures	Dent de dragon ; Pus de Bubobulb	
1	Anti-furoncle	Communs	A/P	-10%	Élimine les furoncles en quelques minutes. <b>Remarque</b> : 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	Cirassure	Rares	=	-10%	Cire à appliquer sur un balai. Elle permet de manipuler celui-ci plus aisément durant les quelques heures qui suivent son application <b>Effets</b> : Vol en balai / Quidditch +5% <b>Durée des effets</b> : 1d4+1 heures	Carapace de Pagure, Cire, Feuille de mandragore, Plume de hibou Grand-Duc	
1	Détergents magiques	Communs	O	-10%	Ces détergents permettent d'éliminer certains types de saletés. Moins génériques que le Nettoie-Tout magique, ils sont plus efficaces dans leur domaine.	Alcool ; Lavande ; Poudre de pieuvre ; Sécrétions de Bandimon (très diluées)	
1	Doxicide	Rarissimes	A	-10%	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 (malus de 5% aux actions physiques) si elle touche un humain. (VIR : 5)	Coquille de Musard ; Essence de ciguë aquatique ; Foie de dragon ; Sécrétion de Bandimon ; Teinture de tormentille	
1	Engrais magiques	Communs	V	-10%	Fabriqués à base de bouse de dragons et de nombreux autres ingrédients, ces engrais accroissent extraordinairement la pousse des plantes, leur permettant parfois d'atteindre des tailles hors-normes. <b>Remarque</b> : les ingrédients varient en fonction du type d'engrais.	Algue sèche ; Bouse de dragon ; Cerveille de paresseux (ou de macaque) ; Hippocampes volants ; Mandragore cuite liquéfiée ; Œil de Boullu ; Os ; Rates de rat ; Thorax de libellule grillés en poudre	
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. <b>Effet</b> : Traitement contre la teigne <b>Durée</b> : 1 jour	Huile de Neem ; Impatiente du Cap ; Jus d'oignon	
1	Fertilisant	Communs	V	-10%	Rend les plantes plus résistantes aux maladies et aux parasites, et augmente un peu la vitesse de croissance de celles-ci	Bouse de dragon ; Kelp ; Œil de Boullu ; Os ; Rate de rat ; Bouse de dragon	
1	Furoncle	Communs	A/P	-10%	Provoque l'apparition douloureuse de furoncles sur le corps de la personne. <b>Effet</b> : -1 point de vie et -1 en APParence. <b>Remarque</b> : Fabriquée à partir des ingrédients de la recette anti-furoncle	Crochets de serpent (ou épine de Sharak) ; Épines de porc-épic ; Limaces à cornes ; Mucus de Veracrasse ; Oignon de Pungous (facultatif) ; Orties séchées	
1	Glue	Communs	A/O /P	-10%	Basée sur le sortilège de glue, cette potion permet de créer une glue qui colle deux objets ensemble. <b>Effet</b> : Glue à 2d6+6 de FORce. <b>Durée</b> : 1d4+1 jours	Bicarbonate de soude ; Eau ; Farine ; Fécule ; Poudre de pieuvre ; Vinaigre	
1	Herbicide	Communs	V	-10%	Abime ou détruit les plantes	Épines de poisson-diable ; Ingrédients standards ; Jus de Horglup ; Mucus de Veracrasse	
1	Langue de miel	Rarissimes	P	-10%	La voix du personnage devient suave. <b>Effet</b> : compétences de persuasion +20%, <b>Durée</b> : 1d4+1 heures	Alcool ; Cannelle ; Gingembre ; Herbe des chantres ; Mauve ; Miel ; Plantain ; Saugue	
1	Lissenplis	Communs	P	-10%	Cette potion capillaire permet de rendre les cheveux lisses et soyeux. <b>Effet</b> : APParence +1. <b>Durée</b> : 24 heures	Cheveux de dragon asiatique ; Gelée de pétrole ; Gomas Barbadensis	
1	Lumière aveuglante	Rares	A/P	-10%	Quand elle entre en contact avec l'air, cette potion provoque une violente explosion lumineuse. <b>Effet</b> : Aveugle les cibles alentours durant 1d4-1 round.	Charbon ; Chou puant ; Corne de dragon ; Salpêtre ; soufre ; Phosphore	
1	Nettoie-Tout magique	Communs	O	-10%	Permet d'éliminer les taches les plus tenaces et de redonner aux objets un aspect immaculé.	Alcool ; Lavande ; Poudre de pieuvre ; Sécrétions de Bandimon (très diluée)	
1	Phéromones	Rarissimes	A	-10%	Permet d'attirer les insectes sur plus de deux kilomètres alentours. <b>Remarque</b> : Il existe une potion par espèce d'insecte.	Alcool ; Bourrache ; Lavande ; Mauve ; Sang de Dragon ; Saugue ; Teinture de Thym Spécial : Sécrétions de l'insecte à attirer	
1	Philtre dégonflant	Communs	A/P /V	-10%	Contre les effets de la potion d'enflure	Gingembre ; Lavande ; Ortie ; Venin de raie des rivières	
1	Rejutage	Rares	V	-10%	Quelques gouttes de cette potion de couleur rouge-sang redonnent à une plante morte la capacité de produire du jus.	Algue séchée ; Bouse de dragon ; Eau de source ; Lewisie ; Tête de coquelicot	
1	Solution de développement	Communs	O	-10%	Employée pour développer des photographies, cette solution permet aux images de bouger en capturant les derniers mouvements des personnes, objets et paysages. <b>Effet</b> : Anime les photographies <b>Durée</b> : - <b>Remarque</b> : Fonctionne aussi sur les pellicules moldues	Alchémille ; Eponge ; Hyposulfite de sodium ; Pensée sauvage ; Plume de Jobarille	

2	Aliments magiques	Communs	A	-20%	Un de ces aliments permet de nourrir un animal durant une journée entière et de calmer son stress.	Beurre ; Brin de valériane ; Corne de dragon ; Cranson ; Eau standard pour potions ; Kelp Spécial : Fruits/Viande selon l'animal
2	Baume à bec	Rares	A	-20%	Un baume spécial qui permet de soigner les becs endommagés des créatures magiques ou non <b>Utilisation</b> : Ce baume doit être utilisé toutes les heures durant 10 heures. Si les lésions ne disparaissent pas, mixer le baume avec un sérum salé et recommencer. <b>Remarque</b> : Ce baume ne doit pas être utilisé pour les Hippogriffes ou les Griffons	Cire d'abeille ; Dent de dragon ; Os ; Plume de paon
2	Brume opaque	Rares	X	-20%	Une fois à l'air libre, la potion s'étend sous la forme d'un brouillard blanc et épais dans lequel on ne voit rien sur une vingtaine de mètres. <b>Durée</b> : 1 heure	Bicarbonate de soude ; Sang de salamandre ; Sel d'ammoniaque ; Sucre
2	Caféine	Rares	A/P	-20%	Empêche le consommateur de dormir durant 24 heures. La fatigue le rattrape cependant d'un coup une fois les effets dissipés. <b>Effets secondaires</b> : agitation extrême et difficulté à rester en place.	Corne de dragon ; Graine de café ; Guarana ; Piment rouge africain ; Poudre de pieuvre ; Sucre
2	Cataplasme contre les morsures de Murlap	Rares	P	-20%	Permet de soigner instantanément les morsures de Murlap et les effets secondaires qui en découlent	Agripaume ; Distillat de camphre ; Fougère ; Menthe ; Millepertuis ; Plantain ; Saugue
2	Cinq sens	Rarissimes	P	-20%	Cette potion permet de doter le consommateur de perceptions extraordinaires. Toutes les compétences liées à la perception se font sur PERx5. Permet également de voir dans le noir. <b>Durée</b> : 1 heure	Langue de Boursouf ; Œil d'anguille ; Peau de serpent d'arbre du Cap ; Sang de dragon ; Zinc
2	Doigts agiles	Rares	P	-20%	Cette potion permet d'ajouter temporairement 1d6 points à la caractéristique dextérité du consommateur <b>Durée</b> : 1d4+1 heures.	Bulbe sauteur ; Dards de Bilyvig ; Guarana ; Impatiente du Cap ; Jus d'araignée sauteuses
2	Dragonfortant	Rares	A	-20%	Une potion qui permet de fortifier et de soigner les dragons. <b>Effet</b> : redonne 2d4+2 points de vie à un dragon <b>Effets secondaires</b> : soigne les maladies <b>Durée</b> : -	Plume de hibou grand-duc ; Plumes de paon ; Verrues de crapaud violet géant
2	Enflure	Communs	A/P/V	-20%	Augmente considérablement la taille d'un animal, d'une personne ou d'une plante en la multipliant par 3	Foie de chauve-souris ; Œil de poisson ballon ; Ortie séchée
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. <b>Effet</b> : redonne 1 point de vie <b>Effet secondaire</b> : peut provoquer l'apparition de poils violets dans les oreilles	Tentacule de Murlap
2	Goutte désopilante	Rares	A/P	-20%	Provoque une hystérie légère chez la personne qui la consomme. <b>Effet</b> : -30% à toutes les actions. <b>Effets secondaires</b> : sauts émotionnels et développement de phobies. <b>Durée</b> : 1 heure	Feuilles d'Alihotsy
2	Hérissier les cheveux	Communs	A/P	-20%	Permet de faire dresser les cheveux sur la tête. Remarque : également connue sous le nom de potion pour la pousse des cheveux.	Dard de Billywig ; Épine de porc-épic ; Queue de rat
2	Mélange de bile de tatou	Rares	A/O P/V	-20%	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. <b>Effet</b> : Occasionne 1d4-1 dégâts d'acide par round (min. 1) <b>Durée</b> : 1d4+1 rounds	Aile de chauve-souris ; Aconit ; Armoise ; Armotentia ; Bile de tatou ; Eau standard pour potion ; Venin d'Acromentule
2	Oculi cura	Rarissimes	A/P	-20%	Permet de soigner les blessures et irritations des yeux. <b>Effets</b> : redonne 1 point de vie si les dégâts subis se trouvent au niveau des yeux. Annule les malus subis à la vision. <b>Contre</b> : Contre les effets du sortilège de Larmes ou de Conjonctivite <b>Utilisation</b> : Cette potion verte s'utilise sous la forme de gouttes	Armoise ; Dictame ; Œil de dragon
2	Philtre d'amour ordinaire	Rarissimes	A/P	-20%	Cette potion fait tomber amoureux de la première personne croisée durant 1d4+1 minutes.	Épine de rose ; Menthe poivrée ; Œuf de Serpencendre ; Pétale de rose ; Poudre de pierre de lune ; Poussière de perle
2	Pommade soignante pour sabot	Rares	A	-20%	Une pommade qui permet de soigner les blessures aux sabots de certaines créatures magiques ou non. <b>Utilisation</b> : Une ou deux utilisation suffisent à complètement restaurer la zone blessée. <b>Remarque</b> : Ne doit jamais, sous aucun prétexte, être employée sur un Licheur	Beurre de karité ; Cire d'abeille ; Griffes de dragon ; Huile de ricin
2	Pimentine	Rares	A/P	-20%	Soigne les personnes du rhume. <b>Effet secondaire</b> : fait fumer les oreilles du consommateur durant 1d6+2 heures.	Corne de Bicorné ; Impatiente du Cap ; Racine de mandragore
2	Potion anti-paralysie	Communs	A/P	-20%	Permet de contrer les effets de la paralysie engendrés par un sortilège, un poison ou un venin <b>Effets</b> : Annule les effets de la paralysie au bout d'un round <b>Durées des effets</b> : - <b>Remarque</b> : permet de contrer les effets du maléfice du Saucisson	Camomille ; cannelle ; gingembre ; Teinture de thym ; valériane



2	Potion de Bomboeil	Communs	A/P	-20%	Effet : Octroie un bonus de 5% en PERception quand il s'agit de repérer quelque chose Durée : 1d4+1 heures	Ceil d'anguille ; Ceil de scarabée	
2	Potion de protection contre le feu	Rares	A/P	-20%	Une potion qui permet de se prémunir contre le feu et ses effets. Effet : Rend le consommateur insensible au feu durant une certaine période. Cet effet ne protège cependant pas ses affaires. Durée : 2d4+2 heures	Champignon explosif ; Sang de Salamandre ; Poudre de verrue	
2	Potion n°113	Rares	A/P	-20%	Un poison considéré comme extrêmement toxique. 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. Effet : vertiges, douleurs et palpitations durant 1d10 minutes Effets secondaires : reproduit les conversations passées durant 1d10+5 minutes Durée : 1d10+1d10+5 minutes VIRulence : 10 Remarque : Mal préparé, ce poison peut rendre muet à vie la personne qui le consomme, voir même la tuer sur le coup.	Plumes de Jobarbille ; Sirop d'arnica	
2	Poussos	Rarissimes	A/P	-20%	Fait repousser les os et soigne les fractures. Effet secondaire : provoque de violentes douleurs.	Chou mordeur de Chine ; Ceil de poisson-ballon ; Ceil de scarabée ; Thorax de scarabées	
2	Raconfortant	Rares	A	-20%	Une potion qui permet de fortifier et de soigner les rats. Effet : Redonne 1d4+1 points de vie à un rat Effets secondaires : Soigne les maladies mais fait anormalement grandir le rat si elle est consommée en excès. Durée : -	Plume de hibou grand-duc ; Plumes de paon ; Poils de rat ; Verrues de crapaud violet géant	
2	Regermination	Rares	V	-20%	Quelques gouttes de cette potion verte redonnent à une plante morte la capacité de germer	Algue séchée ; Bouse de dragon ; Eau de source ; Écaille de dragon ; Fougère ; Menthe	
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	Apocyn	Rares	A	-30%	Poison pour animaux magiques ou non qui provoque de violentes douleurs tout en leur faisant perdre 1d4 points de vie. VIRulence : 9 Remarque : Mal préparée, l'Apocyn peut devenir mortelle.	Apocyn	
3	Baume d'asclépiade tubéreuse	Rares	A/P	-30%	Redonne 1 point de vie et calme les douleurs les plus violentes durant quelques heures Durées des effets : 2d4+4 heures	Asclépiade tubéreuse ; Cire d'abeille	
3	Baume de lewisie brillante	Rarissimes	A/P	-30%	Ce baume de couleur bleue est à appliquer sur les plaies et les contusions Effet : soigne 1d4 point de vie, referme les plaies et résorbe des contusions. Effet secondaire : Intense sensation de brûlure	Lewisie	
3	Beauté	Rarissimes	A/P	-30%	Augmente considérablement l'APParence de la personne. Effet : APParence +2d4+2 Durée : 24 heures.	Ailes de fée ; Alchémille ; Crin de licorne ; Peau de serpent d'arbre du Cap ; Pétale de rose ; Gingembre ; Rosée du matin	
3	Beauté illusoire	Rarissimes	A/P	-30%	Cache la laideur de la personne et lui monte son APParence à 14 durant 24 heures. Remarque : Ces potions sont prises par les Harpies pour masquer leur physique.	Ailes de fée ; Alchémille ; Crin de licorne ; Peau de serpent d'arbre du Cap ; Pétale de rose ; Gingembre ; Rosée du matin	
3	Brume de Pensine	Rarissimes	P	-30%	Cette potion permet de créer une brume de Pensine, dans laquelle le personnage pourra déposer ses souvenirs	Dent de dragon ; Eau du fleuve Léthé ; Fèves soporifiques ; Pensée sauvage ; Plume de Jobarbille ; Saugue	
3	Duplication	Rares	A/O /V	-30%	Cette potion s'imprègne d'une capacité magique d'une créature, d'un objet, d'une plante ou un sort sans dénaturer celui-ci. Plus qu'une extraction, il s'agit d'une duplication d'une capacité ou d'un effet. Une fois fait, la potion obtenue pourra être employée pour transférer son effet à un objet. Consommée, cette potion n'a d'autre effet que de donner une nausée atroce durant plusieurs heures à celui qui la boit. Remarque : Il faut un chaudron suffisamment grand pour immerger entièrement l'objet, l'animal ou la plante dedans.	Alcool ; Cheveux de jumeaux véritables ; Corne de Bicorné ; Éponge ; Plume de Jobarbille	

3	Essence de trompettes d'anges	Rares	A/P	-30%	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. <b>Effets</b> : provoque des vertiges et des difficultés à se concentrer, ce qui occasionne un malus de 30% à toutes les actions visant à se concentrer. <b>Effets secondaires</b> : perte des souvenirs d'après la prise de la potion jusqu'au réveil. <b>Durée</b> : 1d6+1 heures <b>VIRulence</b> : 12	Trompettes des anges	
3	Infusion infecte	Rares	A/P	-30%	Mélange de divers ingrédients de potions nauséabonds, cette potion s'apparente plus à un poison. <b>Effet</b> : 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. <b>VIRulence</b> : 12	Calocère cornue ; Champignon vénéneux sauteur ; Chou puant ; Jus de Horglup ; Plume de vautour ; Poudre de raifort	
3	Mémoire	Rares	P	-30%	Permet d'accéder plus facilement à ses souvenirs. <b>Effet</b> : +50% aux jets d'Idée pour se rappeler un souvenir <b>Remarque</b> : Cette potion est souvent employée avant d'extraire un souvenir pour le placer dans une Pensine.	Galantus Nivalis ; Mandragore cuite ; Plume de Jobarville ; Saugé	
3	Neutralisation	Rarissimes	O	-30%	Rend inopérant tous les effets d'une potion de même niveau ou inférieur. Les potions de niveau 4 et 5 ne peuvent pas être contrées par cette potion	Alcool ; Corne de Grapcorne ; Eau de source ; Écaille de dragon ; Ingrédients standards ; Moly	
3	Philtre calmant	Rares	A/P	-30%	Permet de calmer une personne qui a subi un choc, un traumatisme ou un choc émotionnel. <b>Effet</b> : Supprime le stress en diminuant les effets de celui-ci de 15%. Les diminutions sont cumulables en cas de consommation de plusieurs doses. <b>Remarque</b> : Si des animaux comme des chats et des chiens la consomment, ceux-ci sont plongés dans le sommeil durant 2d6+2 heures <b>Effets secondaires</b> : 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	Philtre d'Embroûille	Rares	A/P	-30%	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. <b>Durée</b> : 1d4+2 heures	Achillée sternutatoire ; Cranson ; Livèche	
3	Philtre de confusion	Rares	A/P	-30%	Ce philtre incite le consommateur à des conduites téméraires et parfois même dangereuses en le rendant confuse. Les propos du consommateur restent cependant assez cohérents bien que plus lents. <b>Durée</b> : 1d4-1 heures	Achillée sternutatoire ; Cranson ; Livèche	
3	Philtre calmant pour Chartier	Rares	A	-30%	Un philtre spécialement conçu pour les Chartier qui permet de calmer ceux-ci en quelques secondes <b>Effet</b> : Supprime le stress en diminuant les effets de celui-ci de 15%. Les diminutions sont cumulables en cas de consommation de plusieurs doses. <b>Remarque</b> : Contrairement au philtre calmant classique, celui-ci ne provoque pas l'endormissement de la cible	Cœur de crocodile ; Lavande ; Menthe poivrée ; Poils de Chartier	
3	Poison de raisin de couleuvre	Rares	A/P	-30%	Cause de violentes crampes à l'estomac et liquéfie les entrailles, obligeant le consommateur à rester sur les toilettes durant de nombreuses heures. <b>Effet</b> : Cause 1 dégât et des crampes douloureuses <b>Effets secondaires</b> : Laxatif puissant <b>Durée</b> : - / 1d6+4 heures <b>VIRulence</b> : 10 <b>Remarque</b> : Mal préparée, cette potion provoque la mort de celui qui la consomme.	Raisin de couleuvre	
3	Poison de vieillissement	Rares	A/P /V	-30%	Cette potion - obtenue à partir d'une potion de Ratinage manquée - fait vieillir la cible, qui devient une personne âgée. <b>VIRulence</b> : 10 <b>Durée</b> : 1d6+2 heures	Chenilles ; Ciguë aquatique ; Figue de figuier d'Abyssinie ; Jus de Sangsues ; Pâquerette ; Rates de rat	
3	Poison pernicieux	Rares	A/P	-30%	Ce poison provoque durant 1 heure de violents vomissements qui affaiblissent la cible. <b>Effets</b> : -1 point de vie et malus à toutes les compétences physiques durant 1 jour. <b>VIRulence</b> : 12	Aconit ; Œuf de Doxy ; Sanguinaire	
3	Pommade pommadante Grégoire	Rarissimes	P	-30%	Cette pommade persuade celui qui l'utilise que celui qui la lui a offerte est son meilleur ami. <b>Durée</b> : 1d4 jours	Baie de gui ; Brin de valériane ; Eau du fleuve Léthé ; Muguet ; Sang de dragon ; Vigne	
3	Potion à priser	Rares	A/P	-30%	Provoque de violents et incontrôlables reniflements. <b>Effets</b> : Malus de 20% à la magie et autres activités. <b>Durée</b> 1d4 heures	Achillée sternutatoire ; Menthe poivrée ; Poivre ; Pollen ; Saugé ; soufre natif	
3	Potion d'Actée en épi	Rares	A/P	-30%	Un poison fait à partir de baies rouges et blanches d'Actée en épi. <b>Effet</b> : vomissements durant 1 heure <b>Effets secondaires</b> : -10% à toute activité physique <b>Durée</b> : 1d4+6 heures <b>VIRulence</b> : 11 <b>Remarque</b> : Surdosé, ce poison peut être mortel	Baies d'Actée en épi	



3	Potion d'ataraxie	Rares	A/P	-30%	Permet de passer une nuit sans faire de cauchemars, dans un état de béatitude. <b>Effet</b> : Empêche le Sorcier de rêver <b>Effets secondaires</b> : 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 de l'œil-vif	Rares	A/P	-30%	Également connue sous le nom de potion d'Éveil, la potion d'œil-vif empêche le sommeil ou fait reprendre connaissance après une sédation ou un coup sur la tête. <b>Durée</b> : immédiate (réveil), 2d6+6 heures (insomnie)	Aconit ; Crochets de serpent ; Dards Billywig ; Ingrédient Standard	
3	Potion de restauration n°1	Communs	P	-30%	Restaure 1d4-2 point(s) de vie perdu(s) de manière non létale Atténue légèrement les contusions, coupures et autres petites blessures	Bourgeon de châtaigner ; Bourgeon de sorbier ; Saule blanc ; Sang de lézard	
3	Potion de vieillissement	Rares	A/P	-30%	Permet de vieillir de quelques mois à quelques années en fonction de la quantité de potion absorbée.	Banane ; Rate de triton	
3	Potion fortifiante	Rarissimes	A/P	-30%	Ce breuvage peu ragoûtant redonne des forces à celui qui la boit. <b>Effet</b> : redonne 1 point de vie. <b>Effet secondaire</b> : Octroie 1d4 points de vie temporaires qui disparaissent à raison de 1 par heure. <b>Remarque</b> : 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	Potion No. 7	Rares	A/P	-30%	Provoque une violente douleur qui est rapidement suivie par l'épuisement et la paralysie de celui qui la consomme. <b>Effet</b> : 1d4-1 dégâts non létaux lors de la consommation <b>Effets secondaires</b> : Paralysie totale du corps et incapacité à bouger durant 1d4 heure(s) au bout d'une minute <b>VIRulence</b> : 11 <b>Remarque</b> : Mal préparée, cette potion provoque la mort de celui qui la consomme en arrêtant son cœur.	Épine de poisson-diable ; Feuille de Tentacula vénéneuse	
3	Ratatinage	Rares	A/O P/V	-30%	Cette potion possède des effets différents en fonction du support où elle est appliquée : <b>Effets</b> : Sur un objet, elle permet de le faire rétrécir, diminuant sa caractéristique Taille par 2. Sur un animal, une plante ou un humain, elle permet également d'inverser le processus de vieillissement. <b>Durée</b> : 1d6+2 heures. <b>Remarque</b> : Si on commet une erreur durant la préparation, la potion devient un poison de vieillissement.	Chenilles ; Ciguë aquatique ; Figue de figuier d'Abyssinie ; Jus de Sangsues ; Pâquerette ; Rates de rat	
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. <b>Durée</b> : 2d6+3 heures. <b>VIRulence</b> : 13	Brin de valériane ; Ingrédients standards ; Lavande ; Mucus de Veracrasse	
3	Somnifère pour Croup	Rares	A	-30%	Un somnifère conçu spécialement pour les Croups. Plonge ceux-ci dans un profond sommeil <b>Durée</b> : 2d6+3 heures. <b>VIRulence</b> : 14 <b>Remarque</b> : Ne doit en aucun cas être utilisé sur des Fléureurs ou des Botrucs	Brin de valériane ; Ingrédients standards ; Lavande ; Mucus de Veracrasse ; Poils de Croup	
3	Vérification	Communs	X	-30%	Cette potion noire possède un effet très recherché par tous ceux qui fabriquent des potions, car elle permet de vérifier que celles-ci fonctionnent correctement. Quand on verse quelques gouttes d'une potion à l'intérieur d'une potion de vérification, celle-ci change de couleur pour indiquer si la potion possède les effets recherchés. Très pratique pour ne pas consommer de potions ratées et lors d'enchantements magiques.	Charbon ; Chrysope ; Corne de dragon ; Eau de source ; Éponge ; Mauve douce ; Muguet	
3	Verni protecteur	Rares	O	-30%	Un verni protecteur pour balai qui permet de garder les runes actives tout en les protégeant des dégâts dus aux intempéries.	Cire, Huile de Neem, Écailles de dragon, Sève de Verni du Japon	
4	Aiguise méninges	Rares	A/P	-40%	Cette potion aiguise les facultés de concentration du personnage et élimine une partie de sa fatigue. <b>Effet</b> : +10% aux compétences de réflexion et à la méditation <b>Durée</b> : 1d6+1 heures. <b>Remarque</b> : Contre les effets du sortilège de Confusion.	Bile de tatou ; Gingembre ; Œil de scarabée ; Rate de triton ; Thorax de scarabée	
4	Antidote aux philtres d'amour	Rares	A/P	-40%	Annule immédiatement les effets d'un philtre d'amour. <b>Durée</b> : -	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. <b>Effet</b> : 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	Crache-Flammes	Rarissimes	A/P	-40%	Dote le consommateur d'une haleine de flammes. Permet d'enflammer ou de blesser une personne, lui occasionnant 1d6+1 dégâts de feu. <b>Portée</b> : 3 mètres. <b>Durée</b> : 1d4+1 heures	Brins de valériane ; Corne de dragon ; Graine de feu ; Lavande ; Menthe	

4	Élixir malveillant	Rarissimes	A/P	-40%	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. <b>Durée</b> : 1d6+2 heures <b>VIRulence</b> : 15	Aconit ; Armotentia ; Chiendent étoilé ; Goudron ; Huile de ricin
4	Encre magique	Rarissimes	P	-40%	Cette encre magique possède certaines propriétés particulières qui sont employées pour rédiger des pactes magiques sous forme de contrats. De tels contrats peuvent concerner deux personnes qui se lient ou décrivent le fonctionnement d'un objet magique. <b>Effet secondaire</b> : Rompre un pacte ou un contrat rédigé à l'aide de cette encre magique implique de lourdes conséquences, généralement décrites avec soin lors de leur rédaction.	Acanthe ; Chrysope ; Chèvrefeuille ; Écaille de dragon ; Plume de phénix ; Sang de dragon <b>Spécial</b> : Sang des deux contractants
4	Énergie magique	Rares	O	-40%	Permet de créer une énergie qui servira à alimenter une machine, un objet quelconque durant quelques heures, voire plus. Permet également de doter un objet d'une énergie interne qui lui permettra de fonctionner de manière autonome.	Algues séchées ; Baie explosive ; Charbon ; Chou puant ; Limace de feu ; Luciole ; Sang de salamandre ; Poudre de pieuvre
4	Gaz étrangleur	Rarissimes	A/P	-40%	Génère un gaz qui provoque la suffocation de celui ou celle qui le respire <b>Effets</b> : Semblables à l'asphyxie ; mais au lieu de subir des dégâts, la personne tombe dans le coma en cas d'échec au jet de sauvegarde. <b>Effets secondaires</b> : Coma <b>Durée des effets</b> : Le gaz persiste durant 2d4+2 rounds <b>Zone</b> : Dôme de 3m de rayon puis +1,5m d'extension tous les rounds jusqu'à 12m <b>Durée des effets secondaires</b> : 1d6+1 heures <b>Remarque</b> : La sensation en le respirant est identique à celle de se faire étrangler d'où le nom du gaz.	Feuille de Tentacula vénéneuse ; Fèves sopophoriques ; Filet du diable ; Racine de valériane ; Tentacule de strangulot
4	Oculus	Rarissimes	A/P	-40%	Cette potion améliore la vue de celui qui le boit. <b>Effet</b> : Perception (vue) = PERx6. <b>Durée</b> : 1d6+1 heures. <b>Remarque</b> : Cette potion permet de neutraliser les effets du sortilège de Conjonctivite.	Corne de licorne ; Eau de source ; Infusion d'armoise ; Infusion d'absinthe ; Mandragore cuite liquéfiée
4	Philtre d'amour avancé	Rarissimes	A/P	-40%	Cette potion fait tomber amoureux de la première personne croisée <b>Durée</b> : 1d6+2 heures.	Épine de rose ; Menthe poivrée ; Œuf de Serpencendre ; Pétale de rose ; Poudre de pierre de lune ; Poussière de perle
4	Polynectar	Rarissimes	P	-40%	Fait prendre temporairement l'apparence d'une autre personne. <b>Durée</b> : 1d6+2 heures. <b>Remarques</b> : Doit contenir une partie du corps de la personne dont on veut prendre l'apparence. Cette potion est inadaptée aux métamorphoses animales. Si le sujet meurt avant que la potion s'estompe, il conservera les traits de la personne imitée	Chrysopes ; Corne de bicorne ; Peau de serpent d'arbre du Cap ; Polygonum ; Sangsues ; Sisymbre <b>Spécial</b> : Élément du corps de la personne dont on souhaite prendre l'apparence
4	Potion contre la toux	Rarissimes	P	-40%	Soigne de la toux <b>Durée</b> : - <b>Remarques</b> : Mal préparée, cette potion cause des quintes de toux incontrôlables.	Corne de Licorne ; Mauve douce ; Menthe ; Miel ; Racine de Mandragore ; Teinture de Thym
4	Potion d'atténuation	Rarissimes	P	-40%	Cette potion d'un bleu scintillant redonne 1d4-1 points de vie à une personne blessée et atténue les effets d'un choc violent ou d'une grave désorientation. <b>Effets</b> : Permet à une personne en état de catatonie ou de grave désorientation de revenir petit à petit à elle. Plusieurs doses peuvent être nécessaires pour contrer les effets des trop grand traumatismes.	Armoise ; Dictame ; Foie de dragon ; Pus de Bubobulb
4	Potion d'hilarité	Rares	A/P	-40%	Provoque une forte hystérie chez la personne qui la consomme qui peut durer jusqu'à une journée complète. <b>Effet</b> : -50% à toutes les actions. <b>Effets secondaires</b> : sauts émotionnels et développement de phobies. <b>Durée</b> : 4d6 heures. <b>Remarque</b> : quand elle est mal préparée, les effets peuvent varier d'une folie hystérique à une profonde et inconsolable mélancolie	Ailes de Billywig ; Eau de source ; Feuille d'Alihotsy ; Piquant de noueux ; Poils de Boursouf ; Poudre de raifort <b>Spécial</b> : des rires
4	Potion de mélancolie	Rares	A/P	-40%	Cette potion - issue d'une préparation erronée de Potion d'Hilarité - provoque un profond abattement de la personne qui la consomme. Dès lors, celle-ci ne désire plus rien faire d'autre que rester couchée. <b>Effet</b> : POUx1 pour effectuer une action, sinon inaction. <b>Effets secondaires</b> : grave mélancolie et crises de larmes <b>Durée</b> : 4d6 heures	Ailes de Billywig ; Eau de source ; Feuille d'Alihotsy ; Piquant de noueux ; Poils de Boursouf ; Poudre de raifort.
4	Potion de restauration n°2	Rares	P	-40%	Restaure 1d4 point(s) de vie perdu(s) de manière non létale Atténue les contusions, coupures et autres petites blessures	Bourgeon de châtaigner ; Bourgeon de sorbier ; Saule blanc ; Sang de salamandre
4	Potion Exstimulo	Rarissimes	P	-40%	Cette potion, particulièrement prisée des Sorciers, augmente la puissance de leurs sortilèges durant une certaine période. Les effets sont alors considérés comme augmentés de 25% pour ce qui est de la durée et des effets appliqués. <b>Effet</b> : Effets des sorts lancés augmentés de 25% <b>Durée</b> : 2d4+10 minutes <b>Effets secondaires</b> : Fatigue durant 1 heure après la fin des effets	Crin de Licorne, Gronian ou d'Abrahan ; Lewisie ; Galantus nivalis ; Sang de Re'em



4	Potion laxative	Rares	A/P	-40%	Oblige le consommateur à vider son système intestinal <b>Effets</b> : Les effets de cette potion apparaissent après 2d4+2 minutes après sa consommation <b>VIRulence</b> : 12	Aigremoine ; Cendres de noyer cendré ; Mauve douce
4	Potion No. 86	Rarissimes	A/P	-40%	Provoque de violentes douleurs, un refroidissement du corps et des convulsions <b>Effet</b> : Intense sensation de froid (1d4-2 dégâts non-létaux), convulsions <b>Effets secondaires</b> : Faiblesse intense (malus de 50% à toutes ses actions) <b>Durée</b> : 2d6+3 minutes / 1d6+1 heures <b>VIRulence</b> : 12	Ellébore ; Pierre de lune
4	Remède à la Dragoncelle	Rarissimes	A/P	-40%	Cette potion soigne les effets de la Dragoncelle <b>Effet</b> : 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. <b>Effet</b> : 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. <b>Durée</b> : -	Agripaume ; Bêtoine ; Centaurée ; Distillat de camphre ; Essence de myrrhe ; Essence de Rue ; Fougère ; Mélisse ; Menthe ; Millepertuis ; Plantain ; Poudre de chair de vipère ; Saugue ; verveine ; Vin blanc ; White spirit
4	Transfert	Rares	A/O /V	-40%	Cette potion rouge qui semble tourbillonner dans sa fiole sert de liant entre une potion de duplication et un élément qu'on désire enchanter. Celle-ci permet de transférer les effets de la potion de duplication vers un animal, un objet ou une plante afin qu'il acquière ceux-ci. Combiné avec une potion d'énergie magique et de combinaison, ce transfert devient permanent. <b>Remarque</b> : Attention cependant, les transferts vers les êtres vivants peuvent avoir des effets aléatoires difficiles à prévoir.	Cire ; Carapace de Cisburine ; Huile de Neem ; Huile de ricin ; Huile de rose ; Résine ; Sang de salamandre
5	Amortentia	Rarissimes	A/P	-50%	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 nacrée, sa vapeur qui s'élève en spirales et l'odeur attirante qu'elle dégage, différente pour chacun. <b>Effets</b> : Copie le sentiment d'amour <b>Temps d'incubation</b> : 1 heure <b>VIRulence</b> : 15 <b>Durée</b> : 1 jour	Épine de rose ; Menthe poivrée ; Œuf de Serpencendre ; Pétale de rose ; Poudre de pierre de lune ; Poussière de perle
5	Babilage	Rares	A/P	-30%	Celui qui consomme cette potion se met à avoir des propos incompréhensibles. <b>Sous-type</b> : <b>Maléfice</b> <b>Effet</b> : -50% dans les compétences liées à la parole <b>Durée</b> : 1d4 heure(s).	Aconit ; Brin de valériane ; Dictame
5	Baume des pâquerettes	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.	Pâquerette
5	Brevage de champignons mortels	Rares	A/P	-50%	Un poison pouvant être mortel et qui cause de grands dommages à la santé de celui qui le consomme <b>Effets</b> : perte de 1 point de vie / heure <b>Effet secondaire</b> : Perte de 1d4-2 points de CONStitution <b>Temps d'incubation</b> : 1d6 minutes <b>VIRulence</b> : 18 <b>Durée</b> : 2d4+2 heures / -	Calice de la mort
5	Combinaison	Rares	O	-60%	Cette potion n'a pas d'effet particulier si ce n'est qu'elle permet de combiner les effets de différentes potions et sorts dans une seule potion. <b>Effet secondaire</b> : de nouveaux effets aléatoires peuvent apparaître.	Acanthe ; Chèvrefeuille ; Crin de cheval ; Goudron ; Résine ; Tourbillon rouge
5	Conscience	Rares	O	-50%	Cette potion permet de stocker un filament de Pensine ou l'esprit d'une créature préalablement extrait pour doter un objet d'une conscience (Intelligence 1d6)	Brin de valériane ; Cervele de crapaud ; Coprin narcotique ; Fèves sopophoriques ; Eau de fleuve Léthé ; Racine de rêve ; Rosée de lune
5	Décoction hoquetueuse	Rares	A/P	-50%	Provoque un hoquet irrésistible et impossible à arrêter avant la fin de l'effet de la potion. <b>Effet</b> : Malus de 30% à toutes les actions nécessitant de l'endurance et de 10% dans la pratique de la magie. <b>Effet secondaire</b> : provoque une grande fatigue une fois l'effet levé. <b>Durée</b> : 1d6+1 heures.	Bulbe sauteur ; Champignon vénéneux sauteur ; Jus d'araignée sauteuse ; Mélisse
5	Elixir cérébral de Baruffio	Rares	A/P	-50%	Potion destinée à augmenter la concentration et l'agilité mentale et à diminuer le besoin de sommeil. <b>Effet</b> : +25% aux compétences de réflexion et à la méditation <b>Durée</b> : 2d6+6 heures.	Champignon vénéneux sauteur ; Cervele de crapaud (ou de grenouille) ; Œuf de runespoor ; Griffe de dragon

5	Elixir d'Euphorie	Rares	A/P	-50%	Cette potion met le buveur de bonne humeur, ce qui l'empêche de ressentir une émotion négative durant plusieurs heures. <b>Durée</b> : 1d6+1 heures	Épines de porc-épic ; Fèves sopophoriques ; Figue de figuier d'Abyssinie ; Infusion d'armoise (ou d'absinthe) ; Menthe (ou menthe poivrée)	
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. <b>Effet</b> : redonne 2d4+1 points de vie. A fortes doses, cette essence peut devenir un poison mortel ou incapacitant. <b>Remarque</b> : Peut également soigner les blessures dues à la désarticulation	Dictame	
5	Essence de folie	Rarissimes	A/P	-50%	Provoque la folie chez celui ou celle qui la consomme <b>Effet</b> : Malus de 30% à toutes les actions nécessitant des interactions avec une autre personne <b>Effet secondaire</b> : Comportement erratique et chaotique. Prise de décisions illogiques voir dangereuses <b>Durée</b> : 2d4+2 heures.	Absinthe ; Amanite tue-mouche ; Cerveau de crapaud ; Œil d'insecte ; Plume de Focifère	
5	Felix Felicis	Rarissimes	P	-50%	Cette potion, qu'il faut presque six mois pour fabriquer, donne une chance extraordinaire aux personnes qui la consomment. <b>Effet</b> : compétence chance x10 <b>Durée</b> : 1d6+1 heures. <b>Effets secondaires</b> : Étourdissements, tendance à l'imprudence et un excès de confiance en soi.	Essence de Rue ; Bulbe de Gloire des Neiges ; Œuf d'Occamy ; Œuf de Serpencendre ; Teinture de thym ; Tentacule de Murlap	
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. <b>Effet</b> : Suppression immédiate des malus dus au stress. <b>Durée</b> : 1 jour <b>Remarque</b> : 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. <b>Durée</b> : 2d4+2 jours. <b>VIRulence</b> : 18 ; <b>Remarques</b> : 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 ; Cerveau 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. <b>Effet</b> : Annulation des dégâts non-létaux. <b>Effet secondaire</b> : Ajoute 2 points de vie temporaires. <b>Durée</b> : 1d6+1 heure <b>Remarque</b> : 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. <b>Effet</b> : Arrête immédiatement les saignements et referme les plaies <b>Effet secondaire</b> : Redonne 1 point de vie <b>Remarque</b> : 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%	<b>Effet</b> : Révèle les pires défauts et habitudes d'une personne visée aux yeux du buveur <b>Durée</b> : 1d6+1 heures <b>Remarque</b> : Antidote à une potion d'amour	Épine de rose ; Menthe poivrée ; Œuf de Serpencendre ; Pétale de rose ; Poudre de pierre de lune ; Poussière de perle	
5	Potion de restauration n°3	Rarissimes	P	-50%	Restaure 1d4+1 points de vie perdus de manière non létale et 1 point de vie perdu de manière létale Efface la majeure partie des contusions, coupures et autres petites blessures	Bourgeon de châtaigner ; Bourgeon de sorbier ; Saule blanc ; Sang de dragon	
5	Potion jaillissante	Rarissimes	A/O P/V	-50%	Provoque un effet d'explosion qui détruit des objets (magiques ou non) et qui blesse les êtres vivants en leur infligeant 2d6+2 dégâts. <b>Effet</b> : Provoque un effet d'explosion quand elle touche de la matière autre que la fiole. <b>Durée</b> : Immédiate	Corne d'Éruptif, Fluide explosif, Queue d'Éruptif	
5	Potion Tue-Loup	Rares	P	-50%	Cette potion soulage et atténue les symptômes les plus terribles de ceux qui deviennent des loups garous à la pleine lune. <b>Durée</b> : 24 heures	Aconit	
5	Solution de force	Rares	A/P	-50%	Potion augmentant grandement la force physique du consommateur pour une certaine durée. <b>Effet</b> : Ajoute 2d6+2 points à la caractéristique FORCE du personnage. <b>Durée</b> : 1d6+1 heures.	Griffe de griffon ; Sang de Salamandre	



5	Solution scintillante	Rares	P	-50%	Potion destinée à augmenter la concentration et la capacité à se remémorer des souvenirs. <b>Durée</b> : 2d4+2 heures <b>Effet</b> : +20% aux compétences de réflexion et à la méditation ainsi qu'aux jets de souvenirs	Ailes de fées, Champignon vénéneux sauteur ; Cerveau de crapaud ; Œuf de runespoor ; Griffe de dragon ; Poudre de pierre de lune	
5	Veritaserum	Rarissimes	P	-50%	Le Veritaserum est un puissant sérum de vérité qui oblige le consommateur à dire la vérité. <b>Effet secondaire</b> : Fait parler d'une voix monocorde. <b>Remarques</b> : le Veritaserum n'est pas infaillible. Il est plus efficace sur des personnes vulnérables, insuffisamment compétentes pour s'en protéger ou inconscientes du fait qu'on va l'utiliser sur elles. Un sorcier peut se sceller la gorge et produire de fausses déclarations, transformer la potion en un breuvage inoffensif ou utiliser l'occlumancie pour en contrer les effets. Une potion de veritasérum doit mijoter durant 1 cycle lunaire	Corne de licorne ; Chrysanthème ; Eau de source ; Pensée sauvage ; Plume de Jobarille ; Poudre de pierre de lune	
5	Wiggenweld	Rarissimes	A/V /P	-50%	La potion de Wiggenweld est une potion régénérant très efficace. <b>Effet</b> : redonne 1d4+1 points de vie puis 1 point de vie par heure durant 3 heures. <b>Remarque</b> : il s'agit de l'un des antidotes à la Goutte du Mort vivant. Plusieurs recettes employant des ingrédients différents existent actuellement.	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	
5+	Élixir de longue vie	Uniques	P	-100%	L'Élixir de longue vie est un breuvage magique qui est tiré de la pierre philosophale et qui prolonge l'existence de celui qui le boit. Celui-ci doit cependant être pris régulièrement pour maintenir son immortalité	Pierre philosophale	
5+	Élixirs éternels	Rarissimes	Potion	Varie	Permet de rendre les effets d'une potion permanente. Le temps pour préparer un élixir éternel et le coût des ingrédients sont néanmoins prohibitifs pour de simples élèves.	Acanthe ; Larme de phénix ; Plume de phénix ; Reishi ; Résine ; Rose de Jéricho	
5+	Panacée	Rarissimes	A/P	-90%	Une potion qui peut soigner toutes les affections et prolonger la vie de celui qui la consomme.	Sel ; Sel d'ammoniaque ; Soufre natif ; Urine ; Vinaigre	
5+	Philtre du Calice de la Mort	Rares	A/P	-65%	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. <b>Effets</b> : Douleurs violentes entraînant la mort <b>Durée</b> : - <b>VIRulence</b> : 18	Calice de la mort	
5+	Poison Sang-de-Dragon	Rarissimes	A/P	-75	Un poison extrêmement violent qui cause d'atroces douleurs à celui qui le consomme et provoque sa mort <b>Effets</b> : occasionne 1d4+1 dégâts par round jusqu'à la mort <b>Effet secondaire</b> : Coma <b>Durée</b> : 2d4+2 heures <b>VIRulence</b> : 21 <b>Remarque</b> : Tout soin magique est sans effet avant l'élimination du poison.	Sanguinaire	
5+	Potentiel-absolu	Rarissimes	P	-60%	Une potion permettant d'éveiller le potentiel de son consommateur en lui permettant de réussir des actions légendaires. <b>Effet</b> : La zone des réussites critiques de chaque action passe à 001-010 et chaque jet se fait comme si un point de fougue avait été employé (possibilité d'inverser le résultat du dé) sans les effets en cas d'échec. <b>Durée</b> : 1 heure	Caprice du Niffleur ; Ganglion de sorcière ; Porridge du Pasteur ; Tomatogoria	
5+	Potion des flammes violettes	Rarissimes + Spécial	A/P	-70%	Une potion qui permet de se prémunir contre le brasier pourpre et de le traverser sans dommages. Le Sorcier ayant lancé le sortilège de brasier pourpre doit lancer le sortilège une seconde fois dans la potion permettant de s'en protéger. <b>Effet</b> : Rend le consommateur et son équipement insensible au feu du brasier pourpre durant une certaine période. <b>Durée</b> : POUvoir heures	Champignon explosif ; Sang de Salamandre ; Poudre de verrue <b>Spécial</b> : Lancer le sort des flammes noires sur la potion une fois terminée	
5+	Potion de régénération	Spécial	P	-70%	Permet aux sorciers ayant perdu leur corps de le retrouver.	Chair d'un serviteur Os du père Sang d'un ennemi	
5+	Recherches en potions	Varie	Varie	Varie	Le sorcier effectue des recherches pour créer de nouvelles potions ou en combiner plusieurs pour obtenir des effets inattendus.	Variable	

# Livre des Ingrédients

A					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Absinthe	Rare	Plante couverte de poils soyeux et formant de petites fleurs jaunes en forme de tubes. Cette plante est connue pour ses propriétés hallucinogènes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essence de folie</li> <li>• Potion Tue-Loup</li> </ul>	Alcool	
Acanthe	Rare	Plante épineuse aux fleurs violettes et qui aime le soleil, l'acanthé est une plante symbolisant les liens éternels entre deux personnes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Combinaison</a></li> <li>• <a href="#">Élixirs éternels</a></li> <li>• <a href="#">Encre magique</a></li> </ul>	-	
Achillée sternutatoire	Commun	Plante à la tige verte et aux feuilles blanches servant d'ingrédient de potions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Philtre de Confusion</li> <li>• Philtre d'Embrouille</li> <li>• Potion à priser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Feuilles comme répulsif à insectes</li> <li>• Poison pour bœufs, moutons et chevaux</li> </ul>	
Aconit	Rare	Une plante aux fleurs violettes également connue sous les noms de napel ou de tue-loup. Ses feuilles sont extrêmement toxiques, même si toutes les parties de la plante représentent un danger. Les racines sont vendues 1 Gallion chacune chez les apothicaires.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Babillage</li> <li>• Élixir malveillant</li> <li>• Mélange de bile de tatou</li> <li>• Poison pernicieux</li> <li>• Potion de l'œil vif</li> <li>• Potion Tue-loup</li> <li>• Wigenweld</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poison</li> </ul>	
Agripaume	Commun	Plante européenne aux fleurs roses connue pour ses propriétés thérapeutiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cataplasme contre les morsures de Murlap</li> <li>• Traitement des morsures de chiens fous</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propriétés médicinales</li> </ul>	
Agrippa	Rare	Une substance pourpre aux propriétés magiques. Elle est utilisée comme ingrédient dans la fabrication de potions comme pour la potion Agrippa, dont les effets sont inconnus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion Agrippa</li> </ul>	-	
Aigremoine	Commun	L'aigremoine est une plante herbacée aux longues tiges rouges et velues et aux fleurs jaunes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion laxative</li> </ul>		
Aile de Billywig	Rare	Des ailes transparentes qui proviennent d'un Billywig, un petit insecte magique très rapide et dont la piqûre peut faire léviter les gens	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion d'Hilarité</li> <li>• Potion de mélancolie</li> </ul>	-	
Aile de chouette	Commun	Une aile provenant d'une chouette	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Aile de chauve-souris	Commun	Une aile provenant de chauve-souris classiques. Vendue généralement 5 Gallions chacune chez tout bon apothicaire	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mélange de bile de tatou</li> </ul>	-	
Ailes de fée	Rare	Des ailes multicolores provenant de fées, des petites créatures magiques inoffensives mais extrêmement vaniteuses	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beauté</li> <li>• Beauté illusoire</li> <li>• Potion fortifiante</li> <li>• Solution scintillante</li> </ul>	-	
Alchémille	Commun	Petite plante herbacée avec des feuilles caractéristiques en forme d'éventail, elle possède de petites dents aux extrémités, couvertes de poils doux qui font perler l'eau sur eux.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beauté</li> <li>• Beauté illusoire</li> <li>• Solution de développement</li> </ul>	-	
Alcool	Commun	Un alcool neutre qui permet de fabriquer certaines potions ou qui peut être bu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Détergents magiques</a></li> <li>• <a href="#">Duplication</a></li> <li>• Elixir 7</li> <li>• <a href="#">Langue de Miel</a></li> <li>• Nettoie-Tout magique</li> <li>• <a href="#">Neutralisation</a></li> <li>• <a href="#">Pheromones</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consommable</li> </ul>	
Algue séchée	Commun	Une plante aquatique qui, une fois séchée, peut être utilisée comme ingrédient de potion. Les algues séchées possèdent énormément de nutriments et permettent de fournir une grande quantité d'énergie quand elles sont consommées.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Engrais magiques</li> <li>• <a href="#">Énergie magique</a></li> <li>• Regeneration</li> <li>• Rejutage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consommable (pour certaines)</li> </ul>	
Aloe vera	Commun	Une plante commune employée pour soigner la peau et les coups de soleil. Intervient dans la composition de déodorant Lowdour.	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Déodorant Lowdour</li> <li>• Soins de la peau</li> </ul>	
Amanite tue-mouche	Rare	Champignon hallucinogène connu pour son chapeau rouge à points blancs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essence de folie</li> </ul>	-	
Anjelica	Rare	Une plante aux propriétés magiques employée dans la fabrication de potions. Il est possible que le nom de cette plante soit une faute d'orthographe de « Angelica archangelica », une plante du monde réel qui est cultivée pour ses tiges et ses racines comestibles au parfum doux.	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comestible</li> </ul>	
Antimoine	Rare	Un élément chimique connu pour ses vertus toxiques. On le trouve sous forme de cristaux solides de couleur bleue. Sous sa forme liquide, il est employé comme ingrédient de potions.	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poison (inhalation/ingestion)</li> </ul>	
Apocyn	Rare	Plantes aux fleurs blanches poussant en arbuste et pouvant représenter un danger pour les animaux. Distillée, elle peut être employée comme poison.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apocyn</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poison (ingestion)</li> </ul>	



Araignée	Commun	De petites araignées non-venimeuses qu'on trouve un peu partout.	<i>Actuellement inconnue</i>	• Nourriture pour familier	
Armoise	Rare	Une herbe très amère employée dans la fabrication de potions et comme médecine depuis les temps anciens.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Élixir d'Euphorie</li> <li>• Mélange de bile de tatou</li> <li>• Oculi cura</li> <li>• Philtre de Mort Vivante</li> <li>• Potion d'atténuation</li> <li>• Potion de soin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antipuce</li> <li>• Médecine magique ou non-magique</li> </ul>	
Armotentia	Rarissime	Substance liquide mystérieuse employée dans la fabrication de potions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mélange de bile de tatou</li> <li>• Élixir malveillant</li> </ul>	-	
Asclépiade tubéreuse	Commun	Plante herbacée vivace pouvant atteindre 1 mètre de hauteur, avec des fleurs orange ou jaunes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baume d'asclépiade tubéreuse</li> </ul>		
<b>B</b>					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Baie de gui	Commun	Le gui est une plante parasite qui ne possède pas de racines mais se fixe sur un arbre hôte dont elle absorbe la sève à travers un ou des suçoirs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Amnésie</li> <li>• Antidote aux poisons communs</li> <li>• Pommade pommadante Grégoire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poison (ingestion)</li> </ul>	
Baie explosive	Rare	Des baies magiques dont le jus est connu pour ses vertus revigorantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Énergie magique</li> <li>• Wiggenweld</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jus aux vertus revigorantes</li> </ul>	
Baie d'Actée en épi	Rare	Plante originaire d'Europe, d'Asie et d'Amérique du Nord dont les baies rouges et blanches sont extrêmement toxiques quand elles sont consommées.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actée en épi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertus médicinales</li> </ul>	
Banane	Commun	Un fruit pouvant être consommé mais qui peut aussi être employé dans la fabrication de potions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion de Vieillessement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consommable</li> </ul>	
Bave de dards de Billywig	Rare	La bave produite par le dard d'un Billywig, un petit insecte magique dont la piqûre peut faire léviter une personne.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wiggenweld</li> </ul>	-	
Bec de poulet	Commun	Les becs récupérés sur des poulets	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Belladone	Rare	Une plante dont les feuilles et les baies sont très toxiques lorsqu'ils sont ingérés. La belladone est connue pour causer délire et les hallucinations. En essence, elle est employée pour la fabrication de potions	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essence de folie</li> <li>• Poison hallucinogène</li> </ul>	
Bétoine	Commun	Une plante herbacées connue pour ses propriétés médicinales comme sa capacité à cautériser les plaies.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traitement des morsures de chiens fous</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertus médicinales</li> </ul>	
Beurre	Commun	Produit laitier extrait, par barattage, de la crème issue du lait	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aliments magiques</li> <li>• Acné</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consommable</li> </ul>	
Beurre de karité	Commun	Une huile végétale comestible extraite des fruits du karité, un arbre poussant principalement dans les savanes arborées de l'Afrique de l'Ouest et centrale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pommade soignante pour sabot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consommable</li> </ul>	
Bézoard	Rarissime	Corps étranger ressemblant à une pierre qui se trouve dans l'estomac des chèvres et qui sert d'antidote à la plupart des poisons et potions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antidote aux poisons courants</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contrepoison</li> </ul>	
Bicarbonate de soude	Commun	Composé chimique inorganique se présentant sous la forme d'une poudre blanche	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brume opaque</li> <li>• Glue</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digestif</li> <li>• Détergeant</li> </ul>	
Bile de tatou	Rare	De la bile provenant d'un tatou	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aiguise-Méninges</li> <li>• Mélange de bile de tatou</li> </ul>	-	
Bistorde	Rare	Une plante herbacée magique dont les fleurs jaunes sont connues pour contrer les effets des morsures de serpent.	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Bourgeon de châtaigner	Commun	Des bourgeons de feuille de châtaigner qui possèdent un effet augmentant la régénération sanguine.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion de restauration n°1</li> <li>• Potion de restauration n°2</li> <li>• Potion de restauration n°3</li> <li>• Régénération sanguine</li> </ul>	-	
Bourgeon de sorbier	Commun	Des bourgeons de feuille de sorbier qui possèdent un effet augmentant la régénération sanguine.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion de restauration n°1</li> <li>• Potion de restauration n°2</li> <li>• Potion de restauration n°3</li> <li>• Régénération sanguine</li> </ul>	-	
Bourrache	Commun	Une plante commune connue pour ses fleurs parfaites avec cinq pétales étroits à pointe triangulaire. Les fleurs sont le plus souvent de couleur bleue, bien que des fleurs roses puissent parfois être trouvées	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Phéromones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usage culinaire</li> <li>• Répulsif à limaces</li> </ul>	
Bouse de dragon	Commun	Déjection de dragon possédant un grand effet fertilisant.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Engrais magiques</li> <li>• Fertilisant</li> <li>• Regermination</li> <li>• Rejutage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Engrais</li> </ul>	
Branchiflore	Rarissime	La Branchiflore est une plante magique originaire du bassin méditerranéen. Elle a l'apparence d'un enchevêtrement de queues de rat grises et gluantes	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permet de respirer sous l'eau</li> <li>• Ingrédient de boisson</li> </ul>	

Brin de valériane	Commun	Des brins provenant de valériane, une plante connue à l'époque médiévale pour ses propriétés sédatives et antispasmodiques, et qui était utilisée comme remède pour le sommeil et les nerfs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Aliments magiques</b></li> <li>• Amnésie</li> <li>• <b>Conscience</b></li> <li>• Babillage</li> <li>• Crache-Flammes</li> <li>• Onguent d'amnésie du Dr Oubbly</li> <li>• Potion d'ataraxie</li> <li>• Sommeil sans rêve</li> <li>• Somnifère</li> <li>• Somnifère pour Croup</li> </ul>	• Berlingot de Fièvre (confiserie)	
Bubonox	Rare	Une plante magique qui, réduite en poudre ou en bouillie, peut être employée pour la création de potions.	• <b>Acné</b>	• Peut causer des éruptions de furoncles	
Bulbe de Gloire des Neiges	Rare	Un bulbe provenant d'une Gloire des Neiges, une plante aux fleurs violettes en forme d'étoiles possédant des vertus médicinales pour les Moldus.	• Felix Felicis	• Vertus médicinales	
Bulbe sauteur	Rare	Un bulbe d'une plante magique qui possède la particularité de sauter partout	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décoction hoqueteuse</li> <li>• <b>Doigts agiles</b></li> </ul>	-	
<b>C</b>					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Cafard	Commun	Insecte non-magique considéré comme un nuisible mais qui peut être utilisé dans la préparation de potions	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Calice de la mort	Rare	Un champignon très toxique que l'on trouve principalement en Europe.	• Philtre de Calice de la Mort	• Poison si consommé	
Calocère cornue	Commun	La Calocère cornue est une espèce de champignon jaune en forme de trompe et qui possède un chapeau plat et brunâtre. Ce champignon n'a pas la réputation d'être toxique ou vénéneux bien qu'il soit classé comme non comestible	• Infusion infecte	-	
Camomille	Commun	La camomille est une plante médicinale aux fleurs jaunes et qui est utilisée en usage interne contre les spasmes et les problèmes digestifs. La camomille peut également lutter contre la paralysie.	• Potion anti-paralysie	• Tisane	
Cannelle	Commun	La cannelle est une épice obtenue à partir de l'écorce interne d'arbres du genre Cinnamomum. Elle est utilisée comme condiment dans les aliments sucrés et salés et comme ingrédient de potion	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Langue de miel</b></li> <li>• Potion anti-paralysie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Condiment</li> <li>• L'un des arômes des Dragées surprises de Bertie Crochue</li> </ul>	
Capillaire des murailles (Spleenwart)	Rare	Plante aux propriétés magiques poussant entre les rochers et les failles des murailles. Elle est apparentée à la fougère.	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Caprice du Niffleur	Rare	Le Caprice du Niffleur est une plante magique rare qui ne pousse que dans les jardins magiques. Elle possède des feuilles de couleur bronze qui étaient jadis employées comme monnaie par les sorciers.	• Potentiel-absolu	• Monnaie (anciennement)	
Caramel écossais (Butterscotch)	Commun	Une préparation faite à base de sucre roux et de beurre, proche du caramel.	<i>Actuellement inconnue</i>	• Ingrédient principal de la bièraubeurre	
Carapace de Cisburine	Rare	Carapace très résistante de Cisburine, une variété magique d'acarien infestant d'autres créatures magiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antidote aux poisons rares</li> <li>• <b>Transfert</b></li> </ul>	-	
Carapace de Pagure	Rare	Une carapace abandonnée de pagure, également connu sous le nom de bernard-l'hermite.	• <b>Cirassure</b>	-	
Cendre de noyer cendré	Commun	Des cendres provenant de la combustion de bois de noyer cendré	• <b>Potion laxative</b>		
Centaurée	Commun	Une plante donnant de petite fleurs rose-violet et connue pour ses vertus médicinales	• Traitement des morsures de chiens fous	• Vertus médicinales	
Cerveau de crapaud	Commun	Le cerveau d'un crapaud qui peut être utilisé comme ingrédient de potion	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conscience</b></li> <li>• Décoction hoqueteuse</li> <li>• Élixir cérébral de Baruffio</li> <li>• Essence de folie</li> <li>• Solution scintillante</li> </ul>	-	
Cerveau de macaque	Commun	Une cervelle provenant d'un macaque	• Engrais magiques	-	
Cerveau de paresseux	Commun	Une cervelle provenant d'un paresseux	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Engrais magiques</li> <li>• Philtre de Mort Vivante</li> <li>• Wiggerweld</li> </ul>	-	
Champignon explosif	Rare	Une variété de champignons blancs au chapeau rouge qui explose quand on les manipule.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion de protection contre le feu</li> <li>• Potion des flammes violettes</li> </ul>		
Champignon vénéneux sauteur	Rare	Ils coûtent 3 Gallions chez un apothicaire mais peuvent également être trouvés dans la Forêt Interdite.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décoction hoqueteuse</li> <li>• Élixir cérébral de Baruffio</li> <li>• Infusion infecte</li> <li>• Solution scintillante</li> </ul>	-	



Charbon	Commun	Roche combustible, riche en carbone, de couleur noire ou marron foncé. Le charbon est formé à partir de la combustion partielle de la matière organique des végétaux	<ul style="list-style-type: none"> <li>Énergie magique</li> <li>Lumière aveuglante</li> <li>Vérification</li> </ul>		
Chardon étoilé	Rarissime	Une variété particulière de chardon magique ayant aujourd'hui disparu. Ses fleurs en forme d'étoile sont caractéristiques de la plante.	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Chenilles	Commun	Des larves de papillons de jour ou de nuit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poison de vieillissement</li> <li>Ratatinage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nourriture animaux</li> </ul>	
Cheveux de dragon asiatique	Rarissime	Des cheveux qui proviennent de dragons asiatiques. Leur récupération est difficile et souvent très dangereuse pour ceux et celles qui s'y essaient.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lissenplis</li> </ul>	-	
Cheveux de jumeaux véritables	Rare	Des cheveux provenant de deux jumeaux véritables	<ul style="list-style-type: none"> <li>Duplication</li> </ul>		
Cheveux humains	Commun	Des cheveux provenant d'un humain et qui interviennent dans des potions de métamorphose avancées	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animagus</li> <li>Polynectar</li> </ul>	-	
Chèvrefeuille	Commun	Arbuste aux fleurs blanches et odorantes, le chèvrefeuille est une plante symbolisant le lien, la loyauté, la fidélité	<ul style="list-style-type: none"> <li>Combinaison</li> <li>Encre magique</li> </ul>		
Chiendent étoilé	Rare	Une variété particulière de chiendent - une mauvaise herbe verte drue - qui posséderait des vertus médicinales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Élixir malveillant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vertus médicinales</li> </ul>	
Chou mordeur de Chine	Rarissime	Une plante magique provenant de Chine qui se nourrit d'autres légumes comme les carottes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poussos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comestible</li> </ul>	
Chou puant	Rare	Une plante donnant un fruit dégageant une forte odeur et une grande chaleur pouvant faire fondre la neige.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Énergie magique</li> <li>Infusion infecte</li> <li>Lumière aveuglante</li> </ul>	-	
Chrysanthème	Commun	Une fleur commune des jardins considérée comme la fleur des défunts, mais qui peut symboliser la positivité, la constance dans l'amour et la vérité.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Véritasérum</li> </ul>	-	
Chrysope	Commun	Des insectes verts non magiques connus pour leurs grandes ailes qui s'entrelacent lorsqu'ils volent.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Polynectar</li> <li>Vérification</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nourriture pour familier</li> </ul>	
Cigüe	Rare	Une plante herbacée produisant des fleurs blanches, connue pour sa haute toxicité.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Doxicide</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poison mortel</li> </ul>	
Ciguë aquatique	Rare	La ciguë aquatique est une plante dont l'essence peut être utilisée comme ingrédient de potion.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Doxycide</li> <li>Poison de vieillissement</li> <li>Ratatinage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poison mortel (ingestion)</li> <li>Vertu médicinale</li> </ul>	
Cire d'abeille	Commun	De la cire naturelle qui composent les ruches des abeilles.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cirassure</li> <li>Baume à bec</li> <li>Baume d'asclépiade tubéreuse</li> <li>Pommade soignante pour sabot</li> <li>Transfert</li> <li>Verni protecteur</li> </ul>	-	
Cloporte	Commun	Un petit crustacé vivant dans les arbres et connu pour se rouler en boule quand il est effrayé.	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nourriture à Botruc</li> </ul>	
Clou de Girofle	Commun	Une baie connue pour ses propriétés cautérisantes et qui peut être utilisée en cuisine	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potion de cautérisation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuisine</li> </ul>	
Cœur de crocodile	Rare	Le cœur provenant d'un crocodile	<ul style="list-style-type: none"> <li>Philtre calmant</li> <li>Philtre calmant pour Chartier</li> </ul>	-	
Coprin narcotique	Commun	Ce champignon de couleur blanche-grise se développe en touffes de plusieurs individus, parfois assez nombreux. Son odeur désagréable et s'approche du bitume	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conscience</li> <li>Potion d'ataraxie</li> <li>Sommeil sans rêve</li> </ul>	-	
Coquille de Musard	Rare	Des coquilles de Musard, une sorte d'escargot magique dont la coquille change de couleur toutes les heures. Ces coquilles sont cependant extrêmement empoisonnées.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Doxycide</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poison</li> </ul>	
Corne d'Éruptif	Rarissime	La corne d'Éruptif est grise et mesure plusieurs dizaines de centimètres de longueur, en forme de spirale, assez semblable à celle d'une licorne et avec des sillons à la base.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potion jaillissante</li> </ul>	-	
Corne de bicorne	Rare	Une corne provenant d'un bicorne, une créature magique ressemblant au croisement entre une vache et une panthère. Réduite en poudre, elle peut être employée comme ingrédient de potions.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pimentine</li> <li>Duplication</li> <li>Polynectar</li> </ul>	-	
Corne de dragon	Commun	Une corne provenant d'un dragon. Réduit en poudre, elle peut être employée pour la fabrication de potion et possède un fort pouvoir magique.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aliments magiques</li> <li>Caféine</li> <li>Crache-Flammes</li> <li>Lumière aveuglante</li> <li>Vérification</li> </ul>	-	
Corne de Grapcorne	Rarissime	Elle entre dans la composition de nombreuses potions, bien qu'elle soit d'un prix très élevé en raison de la difficulté que représente la capture de l'animal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Antidote aux poisons rares</li> <li>Neutralisation</li> </ul>		

Corne de licorne	Rarissime	La corne de licorne est connue pour ses propriétés purifiantes pouvant aider à contrer les poisons. Une corne de licorne est vendue 21 Gallion chez les apothicaires.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antidote aux poisons courants</li> <li>• Occulus</li> <li>• Philtre de Paix</li> <li>• Potion contre la toux</li> <li>• Remède à la Dragoncelle</li> <li>• Veritaserum</li> <li>• Wiggenweld</li> </ul>	-	
Cornes d'Adder	Rare	Des cornes provenant d'Adder, une variété de vipère extrêmement venimeuses. Cet ingrédient apparaît dans la chanson Double-trouble.	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Cranson	Commun	Plante qui pousse dans les marais salés ou le long du littoral dans le nord et l'ouest de l'Europe et en Grande-Bretagne. Riche en vitamine C, elle est utilisée pour aider à guérir ou prévenir le scorbut.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Aliments magiques</a></li> <li>• Philtre de Confusion</li> <li>• Philtre d'Embrouille</li> <li>• Philtre revigorant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lutter contre le scorbut</li> </ul>	
Crapaud cornu	Rare	Une variété particulière de crapaud qui se distingue par la présence de cornes sur sa tête	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animal domestique</li> </ul>	
Crin d'Abraxan	Rarissime	Du crin d'un blanc étincelant provenant d'un Abraxan, un cheval ailé géant	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion Exstimulo</li> </ul>	-	
Crin de cheval	Commun	Du crin provenant de chevaux classiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Combinaison</a></li> </ul>	-	
Crin de Gronian	Rarissime	Du crin provenant d'un Gronian, un cheval ailé magique de grande taille connu pour son incroyable rapidité	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion Exstimulo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cœur de baguette</li> </ul>	
Crin de licorne	Rare	Du crin provenant de licorne et servant principalement à la fabrication de baguette magique et de potions. Chaque poil coûte entre 7 et 15 Gallions à l'achat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beauté</li> <li>• Beauté illusoire</li> <li>• Potion Exstimulo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cœur de baguette</li> </ul>	
Cristal de roche	Commun	Le Cristal de roche est une pierre incolore et limpide de la famille des quartz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Remède à la Dragoncelle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Divination</li> </ul>	
Crochets de serpent	Commun	Les crocs de serpent, lorsqu'ils sont écrasés, sont un ingrédient utilisé dans la préparation de certaines potions. Cet ingrédient commun ne doit pas être récolté sur des serpents venimeux.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anti-Furoncles</li> <li>• Potion de l'Œil Vif</li> <li>• Potion de puissance</li> </ul>	-	
Crocs de Cisburine	Rare	Des crocs de Cisburine, une variété magique d'acarien infestant d'autres créatures magiques. Les apothicaires vendent généralement un croc 14 Mornilles.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wiggenweld</li> </ul>	-	
<b>D</b>					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Dard de Billywig	Rare	Le dard d'un Billiwig, un petit insecte magique dont la piqûre peut faire léviter une personne.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antidote aux poisons rares</li> <li>• Cheveux drus</li> <li>• <a href="#">Doigts agiles</a></li> <li>• Hérissier les Cheveux</li> <li>• Potion de l'Œil Vif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Friandises Fizwizbiz selon la rumeur</li> </ul>	
Dent de dragon	Rare	Des dents provenant de dragon. Du fait que celles-ci repoussent en permanence, elles peuvent être trouvées plus simplement que les autres ingrédients provenant de cette créature. Réduites en poudre, elles peuvent être utilisées pour la fabrication de potions.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anti-Acné</li> <li>• <a href="#">Baume à bec</a></li> <li>• <a href="#">Brume de Pensine</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anti-Acné</li> <li>• Booste la mémoire (poudre)</li> </ul>	
Dent de loup	Rare	Une dent provenant d'un loup. Il n'est pas précisé s'il s'agit d'une canine ou non	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Dent-de-lion	Commun	Une fleur commune qui peut être utilisée pour fabriquer des potions. Cette fleur est également connue sous le nom de « Pissenlit »,	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jus de Pissenlit</li> <li>• Comestible</li> <li>• Plante d'ornement</li> </ul>	
Dictame	Rare	Le Dictame est une plante verte de petite taille qui est connue pour ses vertus thérapeutiques. Il se mange également cru pour cicatriser les plaies peu profondes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Babillage</li> <li>• Essence de Dictame</li> <li>• Oculi cura</li> <li>• Potion d'atténuation</li> <li>• Wiggenweld</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propriétés médicinales</li> <li>• Cœur de baguette</li> </ul>	
Digitale	Commun	Plantes herbacées aux fleurs vives dont la couleur varie de diverses teintes pourpres à diverses nuances de gris clair. Cette plante est également toxique	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poison (ingestion)</li> </ul>	
Distillat de camphre	Rare	Préparation obtenue par la distillation de camphre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cataplasme contre les morsures de Murlap</li> <li>• Traitement des morsures de chiens fous</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Désinfectant</li> </ul>	
Doigt de pied grenouille	Commun	Un doigt de pied provenant de la patte d'une grenouille commune	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
<b>E</b>					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Eau de miel	Commun	Une solution de miel dilué dans de l'eau et qui prend diverses teintes en fonction du taux de dilution	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antidote aux poisons communs</li> <li>• <a href="#">Langue de miel</a></li> <li>• Philtre revigorant</li> <li>• Volubilis</li> <li>• Wiggenweld</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consommable</li> </ul>	
Eau de sel	Commun	Du sel dilué dans de l'eau	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traitement de la galle des écailles</li> </ul>	



Eau de source	Commun	De l'eau pure provenant d'une source	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Neutralisation</a></li> <li>• Oculus</li> <li>• Potion d'hilarité</li> <li>• Potion de mélancolie</li> <li>• Regermination</li> <li>• Rejutage</li> <li>• Remontant de Pomfresh</li> <li>• <a href="#">Vérification</a></li> <li>• Veritaserum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consommable</li> </ul>	
Eau du fleuve Léthé	Rare	De l'eau provenant du fleuve Léthé et connue pour ses vertus pouvant faire perdre la mémoire ou effacer les souvenirs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Amnésie</li> <li>• <a href="#">Brume de Pensine</a></li> <li>• Onguent d'amnésie du Dr Oubbly</li> <li>• Pommade pommadante Grégoire</li> <li>• Potion d'ataraxie</li> <li>• Sommeil sans rêve</li> </ul>	-	
Eau standard pour potion	Commun	De l'eau (probablement de l'eau déminéralisée) employée communément dans la fabrication de potions. Même si elle n'est pas clairement indiquée comme un ingrédient d'une potion, presque toutes emploient cette eau comme base pour mélanger les ingrédients.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Aliments magiques</a></li> <li>• <a href="#">Conscience</a></li> <li>• Philtre de Mort Vivante</li> <li>• <a href="#">Glue</a></li> <li>• Mélange de bile de tatou</li> </ul>	-	
Écaille de dragon	Rare	Des écailles provenant de diverses espèces de dragons	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Encre magique</a></li> <li>• <a href="#">Neutralisation</a></li> <li>• Regermination</li> <li>• <a href="#">Verni protecteur</a></li> </ul>	-	
Écorce de wiggentree	Commun	De l'écorce provenant de wiggentree, un arbre connu pour ses vertus magiques.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antidote à un philtre d'amour.</li> <li>• Wiggengeweld</li> </ul>	-	
Éleusine	Commun	Herbe annuelle de petite taille, présente dans les régions tropicales et subtropicales, connue pour ses vertus médicinales	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertus médicinales</li> </ul>	
Ellébore	Rare	Une plante blanche extrêmement toxique qui, employée en sirop, peut être utilisée comme ingrédient de potion.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion No. 86</li> <li>• Volubilis</li> <li>• Philtre de paix</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poison mortel</li> </ul>	
Épine de poisson-diable	Commun	Des épines provenant du poisson diable, un poisson connu pour être hautement venimeux.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herbicide</li> <li>• Potion No. 7</li> <li>• Wiggengeweld</li> </ul>	-	
Épine de porc-épic	Commun	Des épines qui proviennent d'un porc-épic et qui lui servent à se défendre contre ses prédateurs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anti-Furoncles</li> <li>• Élixir d'Euphorie</li> <li>• Hérissier les Cheveux</li> <li>• Philtre de paix</li> </ul>	-	
Épine de rose	Commun	Des épines provenant de rose	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Amortentia</li> <li>• Philtre d'amour avancé</li> <li>• Philtre d'amour ordinaire</li> <li>• Potion de haine</li> </ul>	-	
Épine de Sharak	Rare	Des épines provenant d'un Sharak, un poisson peuplant les eaux de l'océan Atlantique. Peut être employé dans une variante du remède contre les furoncles	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anti-Furoncles</li> </ul>	-	
Éponge	Commun	Les éponges peuvent être d'origine animale - éponges de mer - ou végétale - Luffa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Duplication</a></li> <li>• <a href="#">Solution de développement</a></li> <li>• <a href="#">Vérification</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nettoyage</li> </ul>	
Essence de Consoude	Rare	Une huile essentielle obtenue grâce aux fleurs de consoude et connue pour ses vertus médicinales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Remontant de Pomfresh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertus médicinales</li> </ul>	
Essence de Demiguise	Rarissime	Une essence de magie de Demiguise qui peut être utilisé pour la fabrication de potions. Connaissant les capacités magiques du Demiguise à se rendre invisible, il pourrait s'agir de potion de camouflage ou d'invisibilité.	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Essence de myrrhe	Rare	De l'essence aromatique produite à partir de gomme-résine de myrrhe et provenant de l'arbre du même nom.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traitement des morsures de chiens fous</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aromathérapie</li> </ul>	
Essence de rue	Commun	Essence extraite de rue, une plante formant des arbrisseaux à fleurs jaunes et également connue sous le nom d'herbe de grâce.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Felix Felicis</li> <li>• Remontant de Pomfresh</li> <li>• Traitement des morsures de chiens fous</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antipoison</li> <li>• Vertus médicinales</li> </ul>	
Essence d'écorce d'agrume	Commun	De l'essence aromatique issue d'écorce de divers agrumes. Entre dans la composition de cire de protection naturelle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Transfert</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parfum</li> </ul>	
Extrait 63 de cloporte	Commun	Une essence obtenue à partir de cloportes et servant d'ingrédient de potion	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Extrait de Ravegurde	Rare	La Ravegurde est une plante en forme d'oignon et de couleur verte. L'extrait de Ravegurde est un important ingrédient des antidotes contre les philtres d'amour.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antidote aux philtres d'amour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infusion de Ravegurde</li> <li>• Repousse les Boullu</li> </ul>	
<b>F</b>					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Farine	Commun	Poudre obtenue par le broyage de grains de céréales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Glue</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consommable</li> </ul>	

Fécule	Commun	Des flocons de pomme de terre séchée employés dans certaines potions ou en cuisine	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Glue</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consommable</li> </ul>	
Feuille de figuier d'Abyssinie	Rare	Feuille provenant du figuier d'Abyssinie, une plante magique dont les fleurs prennent l'apparence de fruits que l'on appelle figues.	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertus médicinales</li> </ul>	
Feuille de mandragore	Rare	Des feuilles de mandragore, une plante dont la racine ressemble à un bébé que l'on enterre dans un pot. Leur cri est mortel pour celui qui l'entend sans protection.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cirassure</li> <li>• Animagus</li> </ul>	-	
Feuille de Tentacula vénéneuse	Rare	Une plante magique verte, aux dents pointues et possédant des vignes mobiles qui tentent d'attraper des proies vivantes. Le poison qu'elle contient peut provoquer la mort de celui qui se fait mordre. Chaque feuille est vendue 10 Gallions chacune.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gaz étrangleur</li> <li>• Potion No. 7</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poison mortel</li> </ul>	
Feuilles d'Alihotsy	Rare	L'Alihotsy, également connue sous le nom d'arbre à hyène, est une plante dont l'ingestion des feuilles provoque l'hystérie. L'antidote est la sécrétion de Grinchebourdon.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Goutte désopilante</li> <li>• Potion d'Hilarité</li> <li>• Potion de mélancolie</li> </ul>	-	
Fèves sopophoriques	Rarissime	Les fèves sopophoriques proviennent d'un arbuste du même nom. Pressées, elles donnent un épais jus argenté qui enlèvera la mémoire du consommateur s'il le boit pur. S'il est utilisé dans la fabrication de potions, il ne semble pas conserver ce pouvoir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brume de Pensine</li> <li>• Conscience</li> <li>• Gaz étrangleur</li> <li>• Élixir d'Euphorie</li> <li>• Philtre de Mort Vivante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propriétés amnésiques si consommé pur</li> </ul>	
Figues de figuier d'Abyssinie	Rare	Plante magique dont les fleurs prennent l'apparence de fruits que l'on appelle figues. Ses racines particulièrement agressives permettent au figuier d'Abyssinie de s'adapter même aux environnements les plus inhospitaliers pour lui. Les figues sont vendues trois Gallions pour cinq figues.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Élixir d'Euphorie</li> <li>• Poison de vieillissement</li> <li>• Ratatinage</li> </ul>	-	
Filet d'un serpent des marais	Rare	Morceau d'un serpent des marais	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consommable</li> </ul>	
Fines herbes	Commun	Un mélange d'herbes communes qui peut être employé pour la cuisine et pour la fabrication de potions.	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuisine</li> </ul>	
Fluide explosif	Rarissime	Le Fluide explosif se trouve dans la corne d'Éruptif. Il fait exploser tout ce qui en est imprégné	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion jaillissante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explosif</li> </ul>	
Foie de chauve-souris	Commun	Foie de chauve-souris commune. Vendu généralement à 1 Gallion chacun.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enflure</li> </ul>	-	
Foie de dragon	Rarissime	Du foie prélevé sur un dragon. Cet ingrédient est très difficile à se procurer mais extrêmement utile dans la fabrication de potions.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doxycide</li> <li>• Potion d'atténuation</li> </ul>	-	
Fougère	Commun	Les fougères sont des plantes de sous-bois, aimant généralement les lieux plutôt ombragés et qui forment des frondes à leurs extrémités	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cataplasme contre les morsures de Murlap</li> <li>• Regermination</li> <li>• Traitement des morsures de chiens fous</li> </ul>	-	
G					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Galanthus Nivalis	Commun	Une plante aux fleurs blanches connue pour ses vertus médicinales. Elle est aussi employée chez les Moldus pour certains traitements contre la maladie de l'Alzheimer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mémoire</li> <li>• Potion Extimulo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entre dans la composition de certains onguents</li> </ul>	
Ganglion de sorcière	Rarissime	Une plante aquatique de couleur rouge sang dont on dit qu'elle palpète tel le cœur d'une sorcière	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potentiel-absolu</li> </ul>	-	
Gelée de pétrole	Commun	Un mélange semi-solide d'hydrocarbures couramment utilisé comme onguent cutané.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lissenplis</li> <li>• Onguent d'amnésie du Dr Oubbly</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Onguent pour la peau</li> </ul>	
Géranium Dentu	Rare	Le géranium dentu est une plante magique agressive dont les dents peuvent être utilisées pour la fabrication de potions ou la cuisine.	<i>Actuellement inconnu</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuisine (dents)</li> </ul>	
Gingembre	Commun	Plante à fleurs dont le rhizome, la racine de gingembre, est utilisé en cuisine comme épice hautement aromatisée et en médecine pour ses vertus tonifiantes. Le gingembre est également l'un des ingrédients de la bièraubeurre et des salamandres au gingembre.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aiguise-Méninges</li> <li>• Beauté</li> <li>• Beauté illusoire</li> <li>• Langue de miel</li> <li>• Philtre dégonflant</li> <li>• Potion anti-paralysie</li> <li>• Remontant de Pomfresh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bièraubeurre</li> <li>• Confiserie (salamandre au gingembre)</li> <li>• Cuisine</li> <li>• Vertus médicinales</li> </ul>	
Gomas Barbadosis	Rare	Un ingrédient mystérieux entrant dans la préparation de potion. Possiblement due sorte de gomme produite par une plante des Barbades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lissenplis</li> </ul>	-	
Goudron	Rare	Matière noire, visqueuse et hautement inflammable employée pour traiter la galle des écailles chez les dragons.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Combinaison</li> <li>• Élixir malveillant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traitement de la galle des écailles</li> </ul>	
Graines de café	Rare	Graines torréfiées de diverses variétés de caféier	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caféine</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consommable</li> </ul>	
Graine de feu	Rarissime	Graines orange-rouge provenant d'un buisson ardent et dégageant une forte chaleur.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antidote aux poisons rares</li> <li>• Crache-Flammes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Éclore les œufs de dragon</li> </ul>	



Griffe de dragon	Commun	Des griffes venant de plusieurs espèces de dragon. Contrairement à d'autres parties du corps des dragons, les griffes sont aisément récupérables car elles tombent naturellement ou lors d'affrontements entre dragons.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Élixir cérébral de Baruffio</li> <li>Pommade soignante pour sabot</li> <li>Solution scintillante</li> </ul>	-	
Griffes de griffon	Rarissime	Une griffe de griffon, une bête magique moitié aigle moitié lion. Il n'est pas précisé si les griffes sont des serres de la partie aigle, ou les griffes de la partie lion.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Solution de force</li> </ul>	-	
Guarana	Rare	Plante originaire de la forêt amazonienne dont les graines contiennent 2 à 7% de caféine, Cette plante aux vertus tonifiantes serait 4 fois plus forte que le café	<ul style="list-style-type: none"> <li>Caféine</li> <li>Doigts agiles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Consommable</li> </ul>	
H					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Herbedargen	Rare	Une plante aux fleurs jaunes de la famille des roses	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Herbe des chantes	Rarissime	Une plante magique qui possède la particularité de rendre la voix plus mélodieuse.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Langue de miel</li> </ul>		
Hippocampe volant	Rare	Créature magique vivant dans le lac de Poudlard, en Écosse	<ul style="list-style-type: none"> <li>Engrais magiques</li> <li>Potion fortifiante</li> </ul>	-	
Huile de Neem	Rare	De l'huile extraite de noix de Margousier, un arbre originaire d'Inde et poussant dans les régions tropicales et semi-tropicales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fergus Fungal Budge</li> <li>Transfert</li> <li>Verni protecteur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Répulsif à insectes</li> <li>Insecticide</li> </ul>	
Huile de ricin	Commun	Une huile jaune qui a très mauvais goût. L'huile de ricin est en vente chez l'apothicaire au prix de quatre Gallions pour quatorze fioles	<ul style="list-style-type: none"> <li>Antidote aux philtres d'amour</li> <li>Élixir malveillant</li> <li>Pommade soignante pour sabot</li> <li>Transfert</li> </ul>	-	
Huile de rose	Commun	L'huile de rose est une huile essentielle extraite des pétales de rose. Elle est utilisée comme ingrédient de potion et vendue chez l'apothicaire pour 8 Gallions la bouteille	<ul style="list-style-type: none"> <li>Transfert</li> </ul>	-	
Hyposulfite de sodium	Commun	Agent fixateur employé en photographie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Solution de développement</li> </ul>	-	
I					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Impatiente du Cap	Rare	Une fleur orange tubulaire originaire d'Amérique du Nord et poussant aux bords de rivières ou de ruisseaux.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fergus Fungal Budge</li> <li>Doigts agiles</li> <li>Pimentine</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décorative</li> </ul>	
Infusion d'absinthe	Commun	Une infusion préparée à partir d'absinthe, une plante donnant de petites fleurs jaunes et connue pour l'alcool préparé à partir d'elle et nommé « fée verte »	<ul style="list-style-type: none"> <li>Élixir d'Euphorie</li> <li>Goutte de Mort Vivant</li> <li>Oculus</li> <li>Philtre de Mort Vivante</li> <li>Poison de vieillissement</li> <li>Ratatinage</li> </ul>	-	
Infusion de verveine	Commun	Une infusion préparée à partir de verveine, une plante aux vertus médicinales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Philtre revigorant</li> <li>Remontant de Pomfresh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Consommable</li> </ul>	
Ingrédients standards	Commun	Un mélange d'herbes communes connues pour leurs propriétés magiques très utiles pour la fabrication de potions	<ul style="list-style-type: none"> <li>Amnésie</li> <li>Antidote aux poisons courants</li> <li>Herbicide</li> <li>Neutralisation</li> <li>Potion de l'œil vif</li> <li>Somnifère</li> <li>Somnifère pour Croup</li> </ul>		
J					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Jus d'araignée sauteuse	Rare	Du jus obtenu en pressant des araignées sauteuses	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décoction hoqueteuse</li> <li>Doigts agiles</li> </ul>	-	
Jus d'oignon	Commun	Du jus obtenu en pressant des oignons	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fergus Fungal Budge</li> </ul>	-	
Jus de grenade	Commun	Du jus provenant des fruits de la grenade	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Consommable</li> </ul>	
Jus de Horglup	Rare	Du jus provenant de l'écrasement de Horglup, une créature semblable à un champignon doté de tentacules.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herbicide</li> <li>Infusion infecte</li> <li>Wiggenweld</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propriétés curatives</li> </ul>	
Jus de sangsues	Commun	Des sangsues réduites à l'état de jus	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poison de vieillissement</li> <li>Ratatinage</li> </ul>	-	
K					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Kelp	Commun	Le kelp est une famille d'algues brunes géantes pouvant mesurer jusqu'à 60m et former de véritables forêts sous-marines	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aliments magiques</li> <li>Fertilisant</li> </ul>	-	

L					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Langue de Boursouf	Rare	La langue provenant d'un Boursouf, une petite créature magique en forme de boule et possédant une langue gigantesque.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cinq sens</li> </ul>	-	
Langue de chien	Commun	La langue provenant d'un chien	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Larme de phénix	Rarissime	Les larmes de phénix sont extrêmement rares et possèdent de puissantes propriétés curatives	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Élixirs éternels</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propriétés curatives</li> </ul>	
Lavande	Commun	La lavande est une fleur violette connue pour sa belle couleur et son parfum apaisant qui attire les insectes pollinisateurs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crache-Flammes</li> <li>• Détergents magiques</li> <li>• Nettoie-Tout magique</li> <li>• Phéromones</li> <li>• Philtre calmant</li> <li>• Philtre calmant pour Chartier</li> <li>• Philtre dégonflant</li> <li>• Somnifère</li> <li>• Somnifère pour Croup</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuisine</li> <li>• Parfum</li> <li>• Repousse insecte</li> </ul>	
Lewisie	Rares	Plante des zones sèches d'Amérique du Nord donnant de magnifiques fleurs rouges.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baume de lewisie brûlante</li> <li>• Potion Exstimulo</li> <li>• Rejutage</li> </ul>	-	
Liane de Filet du Diable	Rarissime	Lianes provenant d'une plante magique nommée Filet d Diable et qui attrape ses victimes pour les étouffer.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gaz étrangleur</li> </ul>	-	
Limace à cornes	Commun	Des limaces possédant des cornes et qui peuvent être employées comme ingrédient de potion une fois bouillies.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anti-Furoncles</li> </ul>	-	
Limace de feu	Rare	Des limaces enflammées qui sont capables de mettre le feu à des forêts entières.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Énergie magique</li> </ul>		
Livèche	Commun	Une plante qui ressemble au céleri et dont les fruits et les graines sont utilisés en cuisine. Cette plante est également connue pour ses vertus médicinales depuis des siècles, en particulier pour faciliter la digestion	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Philtre de Confusion</li> <li>• Philtre d'Embrouille</li> <li>• Philtre revigorant</li> <li>• Remontant de Pomfresh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propriétés médicinales</li> <li>• Cuisine (fruits/graines)</li> </ul>	
Lotos	Rare	Arbuste des pays arides dont le fruit ressemble à une baie au goût de datte. Cette plante possède de solides propriétés narcotiques et on lui prête la capacité à faire oublier certains événements quand elle est consommée.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Onguent d'amnésie du Dr Oubbly</li> <li>• Potion d'ataraxie</li> <li>• Sommeil sans rêve</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propriété narcotiques</li> </ul>	
Luciole	Rare	La luciole est un insecte non magique pouvant émettre une légère lueur.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Énergie magique</li> </ul>	-	
M					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Mandragore cuite	Commun	Les racines cuites de mandragore, une plante connue pour son hurlement pouvant tuer un homme. Il s'agit d'un ingrédient commun mais très puissant.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antidote aux poisons courants</li> <li>• Engrais magiques</li> <li>• Oculus</li> <li>• Mémoire</li> <li>• Philtre de mandragore</li> <li>• Wiggenweld</li> <li>• Volubilis</li> </ul>	-	
Mauve douce	Commun	Une plante utilisée en divination. Il est possible de la brûler et de décoder des formes ou des symboles dans la fumée qui s'en élève pour en déduire des choses, mais les centaures sont bien plus doués à cet exercice que les humains	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Langue de miel</li> <li>• Phéromones</li> <li>• Potion contre la toux</li> <li>• Potion laxative</li> <li>• Vérification</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bièraubeurre</li> <li>• Divination</li> </ul>	
Mélisse	Commun	Une plante verte qui forme de petits buissons et qui est connue depuis des siècles pour ses vertus médicinales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décoction hoqueteuse</li> <li>• Traitement des morsures de chiens fous</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calme le hoquet</li> <li>• Vertus médicinales</li> <li>• Plante d'ornement</li> </ul>	
Menthe	Commun	Les menthes sont des plantes vivaces herbacées au feuillage généralement très aromatique.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cataplasme contre les morsures de Murlap</li> <li>• Crache-Flammes</li> <li>• Élixir d'Euphorie</li> <li>• Potion contre la toux</li> <li>• Regermination</li> <li>• Traitement des morsures de chiens fous</li> <li>• Wiggenweld</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuisine</li> <li>• Propriétés médicinales</li> </ul>	
Menthe poivrée	Commun	La menthe poivrée est une plante herbacée qui provient d'un croisement entre la menthe aquatique et la menthe terrestre, et qui est connue pour posséder plus de principe actif que ses deux parentes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Amortentia</li> <li>• Antidote aux Poisons Courants</li> <li>• Élixir d'Euphorie</li> <li>• Philtre calmant</li> <li>• Philtre calmant pour Chartier</li> <li>• Philtre d'amour avancé</li> <li>• Philtre d'amour ordinaire</li> <li>• Potion à priser</li> <li>• Potion de haine</li> <li>• Volubilis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dragées surprises de Bertie Crochue</li> <li>• Crapaud à la menthe (confiserie)</li> </ul>	
Miel	Commun	Substance sucrée élaborée par les abeilles à partir de nectar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion contre la toux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consommation</li> </ul>	



Millepertuis	Commun	Également connu sous le nom d'herbe de Saint-Jean, cette plante subtropicale aux fleurs jaunes est connue pour ses vertus médicinales dans le traitement de la dépression.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cataplasme contre les morsures de Murlap</li> <li>• Potion Tue-Loup</li> <li>• Traitement des morsures de chiens fous</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertus médicinales</li> </ul>	
Moly	Rare	Le Moly est une plante puissante facilement reconnaissables à ses tiges noires et à ses fleurs blanches, et qui peut être consommée pour contrer les enchantements. Elle est également utilisée comme ingrédient de potion.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Neutralisation</a></li> <li>• Potion de Wiggenweld</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contre-enchantement</li> </ul>	
Mortius	Rare	Un champignon particulièrement toxique et potentiellement mortel, qui peut être employé dans la fabrication de potions.	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poison mortel</li> </ul>	
Mouche à viande	Commun	Une mouche à viande commune.	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nourriture pour animaux</li> </ul>	
Mucus de Veracrasse	Commun	La sécrétion de Veracrasse, également appelée mucus de Veracrasse, est utilisée comme ingrédient de potions. Elle sert à lier les potions. Vendu 1 Gallion les huit bouteilles	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Acné</a></li> <li>• Anti-Furoncles</li> <li>• Herbicide</li> <li>• Somnifère</li> <li>• Somnifère pour Croup</li> <li>• Wiggenweld</li> </ul>	-	
Muguet	Commun	Ces fleurs aux clochettes blanches dégagent un doux parfum et symbolisent l'amitié et la pureté.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pommade pommadante Grégoire</li> <li>• <a href="#">Vérification</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décoratif</li> </ul>	
<b>N</b>					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Nux Myristica	Rarissime	Une ancienne plante magique qui a disparu aujourd'hui	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
<b>O</b>					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Œil d'anguille	Commun	Œil prélevé sur une anguille	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion de Bombœil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soin contre l'éclabouille</li> </ul>	
Œil de Boullu	Rare	Des yeux provenant de Boullu, une sorte de créature magique aquatique en forme de boule et possédant deux grandes pattes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Engrais magiques</li> <li>• Fertilisant</li> </ul>	-	
Œil de dragon	Rarissime	Œil provenant d'un dragon	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oculi cura</li> </ul>		
Œil de poisson-ballon	Rare	Des yeux récupérés sur un poisson-ballon	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enflure</li> <li>• Poussos</li> </ul>	-	
Œil de scarabée	Commun	Une espèce d'insectes. Réduit en poudre, ils entrent dans la composition de certaines potions. Leurs yeux sont généralement vendus 5 Noises la poignée chez les apothicaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aiguise-Méninge</li> <li>• Essence de folie</li> <li>• Potion de Bombœil</li> <li>• Poussos</li> </ul>	-	
Œil de triton	Rare	Un œil provenant d'un triton, une petite créature qui ressemble à une salamandre.	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Œuf de Doxy	Rare	Des œufs noirs pondus par un Doxy, un petit parasite ailé dont la morsure est empoisonnée	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poison pernicieux</li> <li>• Potion fortifiante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poison si consommé</li> </ul>	
Œuf de Runespoor	Rare	Ils entrent dans la composition de potions qui stimulent l'agilité mentale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Élixir cérébral de Baruffio</li> <li>• Solution scintillante</li> </ul>	-	
Œuf de Serpencendre	Rarissime	Des œufs provenant d'un Serpencendre, une créature née d'un feu magique laissé sans surveillance	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Amortentia</li> <li>• Felix Felicis</li> <li>• Philtre d'amour avancé</li> <li>• Philtre d'amour ordinaire</li> <li>• Potion de haine</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guérit la fièvre</li> </ul>	
Œufs d'Occamy	Rarissime	Les œufs d'Occamy ont des propriétés magiques. Ils sont composés de l'argent le plus délicat et le plus pur.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Felix Felicis</li> </ul>	-	
Œufs pourris	Commun	Des œufs à différents stades de décomposition	<i>Actuellement inconnue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dragées surprises de Bertie Crochue</li> </ul>	
Oignon de Pungous	Rare	Plante magique composée aux feuilles vertes et possédant un bulbe allongé orange. Il est très piquant et, à cause de cela, le contact avec des oignons pungous fraîchement hachés est déconseillé.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anti-Furoncles</li> </ul>	-	
Ongle de dragon de Russie	Rare	Des ongles de dragon qui sont traités d'une manière particulière et qui proviennent de Russie	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Ortie séchée	Commun	Plante herbacée connue pour ses feuilles hérissées de poils raides et qui sécrètent un liquide très irritant.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Acné</a></li> <li>• Anti-Furoncles</li> <li>• Enflure</li> <li>• Philtre dégonflant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consommable</li> </ul>	
Os	Commun	Des os provenant d'animaux	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Engrais magiques</li> <li>• <a href="#">Baume à bec</a></li> <li>• Fertilisant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nourriture pour animaux</li> </ul>	
<b>P</b>					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Pâquerette	Commun	Fleur sauvage commune de couleur jaune et blanche dont les racines sont utilisées dans la préparation de potions. Les fleurs peuvent aussi être utilisées pour fabriquer de l'alcool.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baume des pâquerettes</li> <li>• Poison de vieillissement</li> <li>• Ratatinage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plante ornementale</li> <li>• Alcool : pression de pâquerettes</li> </ul>	

Passiflore	Rares	La passiflore est une plante grimpante, aux fleurs violettes et solitaires qui est connue pour soulager la nervosité et favoriser l'endormissement	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potion Tue-Loup</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Médecine</li> </ul>	
Patte de lézard	Commun	Une patte provenant d'un lézard	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Peau de serpent d'arbre du Cap	Rarissime	De la peau provenant de serpents d'arbre, également connus sous le nom d'ophidien	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beauté</li> <li>Beauté illusoire</li> <li>Cinq sens</li> <li>Polynectar</li> </ul>	-	
Pellicule	Commun	Des cellules mortes d'une personne, prélevée sur son crâne, et qui peuvent être employées pour la fabrication de certaines potions	<ul style="list-style-type: none"> <li>Polynectar</li> </ul>	-	
Pensée sauvage	Commun	Également connue sous le nom de Pensée tricolore, il s'agit d'une petite fleur violette cultivée dans les jardins des moldus.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Brume de Pensine</li> <li>Solution de développement</li> <li>Veritaserum</li> </ul>		
Pétale de rose	Commun	Des pétales provenant de rose	<ul style="list-style-type: none"> <li>Amortentia</li> <li>Beauté</li> <li>Beauté illusoire</li> <li>Philtre d'amour avancé</li> <li>Philtre d'amour ordinaire</li> <li>Potion de haine</li> </ul>	-	
Phosphore blanc	Rare	Le phosphore blanc est en réalité transparent, voire parfois blanc ambré, légèrement malléable avec une faible odeur d'ail. En s'enflammant, il provoque une vive lumière blanche	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lumière aveuglante</li> </ul>	-	
Piment rouge africain	Rare	Des piments rouges connus pour être très forts et provenant d'Afrique	<ul style="list-style-type: none"> <li>Caféine</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dentifrice piquant</li> <li>Solution de soin dentaire</li> </ul>	
Piquants de Nouveaux	Rare	Des piquants qui proviennent d'un Nouveaux, une créature ressemblant à s'y méprendre à un hérisson	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potion d'Hilarité</li> <li>Potion de mélancolie</li> </ul>	-	
Plantain	Commun	Le plantain est une plante herbacée possédant des feuilles en forme de lance et connu depuis le Moyen-âge pour ses vertus médicinales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cataplasme contre les morsures de Murlap</li> <li>Langue de miel</li> <li>Traitement des morsures de chiens fous</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vertus médicinales</li> <li>Infusions</li> </ul>	
Plume de hibou grand-duc	Commun	Une plume provenant d'un hibou grand-duc. Vendue 3 mornilles la pièce	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cirassure</li> <li>Dragonfortant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plume à écrire</li> </ul>	
Plume de Focifère	Rarissime	Plume provenant d'un oiseau dont le chant peut provoquer la folie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Essence de folie</li> </ul>	-	
Plume de paon	Commun	Plume provenant d'un paon. Vendue 1 mornille la pièce	<ul style="list-style-type: none"> <li>Baume à bec</li> <li>Dragonfortant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plume à écrire</li> </ul>	
Plume de phénix	Rare	Une plume provenant d'un phénix, une créature capable de s'enflammer et de renaître de ses cendres.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Élixirs éternels</li> <li>Énergie magique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cœur de baguette</li> </ul>	
Plume de Jobarbille	Rarissime	Une plume bleue provenant d'un Jobarbille, un oiseau connu pour ne chanter qu'au moment de sa mort	<ul style="list-style-type: none"> <li>Brume de Pensine</li> <li>Duplication</li> <li>Mémoire</li> <li>Potion n°113</li> <li>Sérums de vérité</li> <li>Solution de développement</li> <li>Veritaserum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décoration</li> </ul>	
Plume de vautour	Rare	Une plume provenant d'un vautour, un rapace charognard qui se nourrit de carcasses d'animaux morts	<ul style="list-style-type: none"> <li>Infusion infecte</li> </ul>	-	
Poils de chauve-souris	Commun	Des poils qui proviennent de chauve-souris	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Poils de Boursouf	Rare	Des poils provenant d'un Boursouf, une petite créature magique en forme de boule et possédant une langue gigantesque.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potion d'Hilarité</li> <li>Potion de mélancolie</li> </ul>	-	
Poils de Chartier	Rares	Des poils provenant d'un Chartier, un animal magique ressemblant à un furet mais doué de parole	<ul style="list-style-type: none"> <li>Philtre calmant pour Chartier</li> </ul>		
Poils de chat	Commun	Des poils provenant de chat	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Poils de Croup	Rares	Des poils provenant d'un Croup, un animal magique ressemblant à un chien mais possédant une queue fourchue	<ul style="list-style-type: none"> <li>Somnifère pour Croup</li> </ul>		
Poils de Loup-garou	Rarissime	Des poils provenant d'un loup garou sous sa forme lupuline	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potion Tue-Loup</li> </ul>	-	
Poivre moulu	Commun	Épice obtenue à partir des baies de différentes espèces de poivriers	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potion à priser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Condiment</li> </ul>	
Pollen	Commun	Un mélange de divers pollens provenant de fleurs communes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potion à priser</li> </ul>	-	
Polygonum	Commun	Le polygonium est une plante verte aux propriétés magique qui peut atteindre plusieurs dizaines de centimètres de long. Assez commun, on en trouve en grand nombre dans la Forêt Interdite.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Polynectar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hydromel de polygonium</li> </ul>	
Porridge du Pasteur	Rarissime	Le Porridge du Pasteur est une plante rarissime avec des propriétés magiques. Elle a des gousses séparées les unes des autres, à partir desquelles suinte une substance bleue, épaisse et grumeleuse	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potentiel-absolu</li> </ul>	-	



Poudre de chair de vipère	Rare	La poudre de chair de vipère est une poudre faite à partir du séchage et de l'écrasement de la chair d'une vipère.	• Traitement des morsures de chiens fous	-	
Poudre de peau de gaucher	Rare	Introduit dans une potion, cette poudre rouge permet à une personne de devenir gaucher.	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Poudre de pierre de lune	Rarissime	Également appelée pierre à souhait, cette pierre est une gemme utilisée comme ingrédient de potions quand elle est réduite en poudre.	• Amortentia • Philtre d'amour avancé • Philtre d'amour ordinaire • Potion de haine • Philtre de paix • Potion No. 86 • Solution scintillante • Veritaserum		
Poudre de racines d'asphodèle	Commun	De la famille des lys, cette plante qu'on peut trouver partout dans le monde a de longues feuilles minces. Son nom vient du grec asphodelos. La poudre de racine d'asphodèle est employée pour la fabrication de potion	• Philtre de Mort Vivante	-	
Poudre de raifort	Commun	Le raifort est une plante qui, une fois ses grosses racines blanches réduites en poudre, peut servir d'ingrédient de potion	• Infusion infecte • Potion d'Hilarité • Potion de mélancolie	• Parfum des Dragées surprises de Bertie Crochue • Condiment en cuisine	
Poudre de verrue	Rare	De la poudre fabriquée à partir de verrues	• Potion de protection contre le feu • Potion des flammes violettes	-	
Poudre de pieuvre	Commun	De la poudre obtenue en séchant puis en broyant des pieuvres. Elle posséderait la capacité de renforcer les potions quand elle est ajoutée au bon moment lors de leur préparation.	• Caféine • Détergents magiques • Énergie magique • Glue • Nettoie-Tout magique	-	
Poussière de perle	Commun	Une perle réduite à l'état de poussière	• Amortentia • Philtre d'amour avancé • Philtre d'amour ordinaire • Potion de haine	-	
Pus de Bubobulb	Rare	Du pus récupéré sur une plante magique de Bubobulbe. Très efficace pour se débarrasser de l'acné. Non dilué, il peut laisser de douloureux furoncles sur la peau. De couleur jaune-verte, il sent comme du pétrole	• Anti-acné • Fausses potions de protection • Potion d'atténuation	• Vertus médicinales	
Pustule de Clabbert	Rarissime	Pustule provenant d'un Clabbert, une sorte de petit lézard capable de sentir la présence des Moldus	<i>Actuellement inconnue</i>	-	

### Q

Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Queue d'Éruptif	Rarissime	Les queues d'Éruptif sont longues et tressées comme une corde.	• Potion jaillissante	-	
Queue de Malagrif tacheté	Rare	La queue d'un Malagrif, une créature terrestre magique ressemblant à un homard	<i>Actuellement inconnue</i>	• Poison (chaire)	
Queue de rat	Commun	Une queue de rat qui entre dans la composition de nombreuses potions	• Hérissier les Cheveux	-	

### R

Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Racine de mandragore	Rare	Des racines de mandragore, une plante qui ressemble à un bébé que l'on enterre dans un pot. Leur cri est mortel pour celui qui l'entend sans protection.	• Philtre de mandragore • Pimentine • Potion contre la toux • Potion Tue-Loup	-	
Racine de valériane	Commun	Des racines provenant de valériane, une plante connue à l'époque médiévale pour ses propriétés sédatives et antispasmodiques, et qui était utilisée comme remède pour le sommeil et les nerfs.	• Goutte de Mort Vivant • Gaz étrangleur • Philtre de Paix • Potion d'ataraxie • Sommeil sans rêve	• Vertus médicinales (soigne l'insomnie)	
Racine de Rêve	Rare	Plante originaire du Cap Est d'Afrique du Sud, la racine de Rêve est consommée depuis des siècles et entrant des rituels spirituels permettant de faire des rêves éveillés	• Conscience • Gaz étrangleur • Potion d'ataraxie • Sommeil sans rêves	• Méditation	
Rate de rat	Commun	Organe provenant de rat et entrant dans la composition de nombreuses potions	• Engrais magiques • Fertilisant • Poison de vieillissement • Ratatinage	-	
Rate de triton	Rare	La rate qui provient de tritons, de petites créatures qui ressemblent à des salamandres.	• Aiguise-Méninges • Potion de vieillissement	-	
Raisin de couleuvre	Rare	Une petite plante dont toutes les parties sont connues pour être toxiques	• Poison de raisin de couleuvre	• Poison	
Reishi	Rare	Le Reishi est un petit champignon brun orangé qui est également connu sous le nom de champignon de l'immortalité ou champignon de l'éternité.	• Élixirs éternels	• Vertus médicinales	

Résine	Commun	Matière collante produite par distillation de résines et goudrons, ou pouvant être obtenue à partir de bois résineux	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Glue</li> <li>• Combinaison</li> <li>• Élixir malveillant</li> <li>• Élixirs éternels</li> <li>• Transfert</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inflammable</li> </ul>	
Rose de Jéricho	Rare	Une fleur particulière du désert qui possède la faculté de sécher entièrement en l'absence d'eau avant de revivre aux premières pluies. Cette capacité lui a valu le surnom de fleur éternelle.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Élixirs éternels</li> </ul>	-	
Rosée de lune	Commun	Plante dont les propriétés magiques ont été découvertes au Moyen-Âge par la druidesse irlandaise Clíodna.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antidote aux poisons communs</li> <li>• Conscience</li> <li>• Wiggerweld</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bièraubeurre</li> </ul>	
Rosée du matin	Commun	Précipitation d'eau due à la liquéfaction de la vapeur d'eau contenue dans l'air	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beauté</li> <li>• Beauté illusoire</li> </ul>	-	
<b>S</b>					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Salpêtre	Rare	Le salpêtre est sel de nitrate de potassium également connu sous le nom de sel de pierre. Employé depuis le Moyen-Âge pour ses propriétés particulières et est employé dans la confection de la poudre noire.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lumière aveuglante</li> </ul>	-	
Sang de dragon	Rarissime	Du sang qui provient de l'une des nombreuses espèces de dragon existante. Très difficile à se procurer vu la dangerosité de la créature dont il est issu, il augmente considérablement la puissance magique d'une potion quand il est utilisé correctement lors de leur création.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cinq sens</li> <li>• Encre magique</li> <li>• Pheromones</li> <li>• Pommade pommadante Grégoire</li> <li>• Potion de restauration n°3</li> <li>• Régénération sanguine</li> <li>• Remède à la Dragoncelle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nettoyant pour four</li> <li>• Détachant</li> <li>• Soins des verrues</li> <li>• 9 autres usages non-précisés</li> </ul>	
Sang de Loup-Garou	Rarissime	Du sang provenant d'un loup garou sous sa forme lupuline	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion Tue-Loup</li> </ul>	-	
Sang de lézard	Commun	Du sang prélevé sur des lézards et qui peut être employé dans la fabrication de potions.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion de restauration n°1</li> </ul>	-	
Sang de licorne	Rarissime	Le sang d'une licorne, une créature magique très puissante. Il se présente sous la forme d'un liquide argenté épais. Bu pur, il permet de survivre à la mort, mais vous condamne à une demi-vie. La vente du sang de licorne est interdite	<p style="text-align: center;"><i>Actuellement inconnue</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Survivre à la mort si consommé pur</li> </ul>	
Sang de Re'em	Rarissime	Du sang de Re'em, une créature magique semblable à un bœuf et qui possède une force extraordinaire.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion Exstimulo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Octroie une force surhumaine à celui qui le boit</li> </ul>	
Sang de salamandre	Rare	Le sang de salamandre vivant dans le feu. Ce sang a de puissantes propriétés curatives et reconstituantes. Il est utilisé comme ingrédient de potions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brume opaque</li> <li>• Énergie magique</li> <li>• Potion de protection contre le feu</li> <li>• Potion des flammes violettes</li> <li>• Potion de restauration n°2</li> <li>• Solution de force</li> <li>• Transfert</li> <li>• Wiggerweld</li> </ul>	-	
Sangsue	Commun	Une variété de parasites aquatiques ressemblant à une limace et qui se ventouse à la peau de ses victimes pour boire leur sang.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Polynectar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Médecine médiévale</li> </ul>	
Sanguinaire	Rare	Une plante herbacée donnant des fleurs blanches ressemblant à des marguerites. Elle est connue également sous le nom de Sang-Dragon et est considérée comme toxique car elle tue les cellules des êtres vivants la consommant	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poison pernicieux</li> <li>• Potion de Sang-de-Dragon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poison</li> </ul>	
Sauge	Commun	Une plante non-magique aux feuilles vertes en forme de lance et qui peut être brûlée pour aider à la divination. Cette plante est très appréciée des Centaures pour leur méditation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brume de Pensine</li> <li>• Cataplasme contre les morsures de Murlap</li> <li>• Langue de miel</li> <li>• Mémoire</li> <li>• Potion à priser</li> <li>• Pheromones</li> <li>• Traitement des morsures de chiens fous</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Divination</li> </ul>	
Saule blanc	Commun	Le saule blanc est un grand arbre qui peut atteindre 25 m de haut et dont l'écorce blanche est employée pour ses propriétés anti-inflammatoire.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion de restauration n°1</li> <li>• Potion de restauration n°2</li> <li>• Potion de restauration n°3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tisane</li> </ul>	
Sébum	Commun	De la graisse produite naturellement par le corps humain et donnant de l'acné	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acné</li> </ul>	-	
Sécrétion de Bandimon	Rare	La sécrétion de Bandimon pourrit les fondations de la demeure où la créature se trouve	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Détergents magiques</li> <li>• Doxycide</li> <li>• Nettoie-Tout magique</li> <li>• Pommade de Bandimon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acide très corrosif</li> </ul>	
Sel d'ammoniaque	Rare	Un sel rare composé de chlorure d'ammonium et employé anciennement comme composant alchimique	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brume opaque</li> <li>• Panacée</li> </ul>	-	



Sel de mer africain	Rare	Du sel provenant de la mer d'Afrique	<i>Actuellement inconnu</i>	• Condiment	
Sirop d'ellébore	Rare	Sous le nom ellébore, également orthographié hellébore, on retrouve de nombreuses fleurs dont les plus connues sont l'ellébore noire et la blanche. En sirop, l'ellébore posséderait des effets purgatifs et des vertus médicinales.	• Potion No.86 • Philtre de Paix • Volubilis	-	
Sirop d'arnica	Commun	Une plante donnant des fleurs jaune ou orange et qui est connue pour sa toxicité en cas d'ingestion. En sirop, cette plante est utilisée comme ingrédient de potion.	• Potion n°113	• Poison (ingestion) • Irritant en cas de contact	
Sisymbre	Commun	Une petite plante verte donnant des fleurs violettes et connue pour ses vertus médicinales. Elle entre notamment dans la composition du Polynectar, à condition d'être cueillie pendant la pleine lune	• Polynectar	• Vertus médicinales	
Soufre natif	Rare	Du soufre sous sa forme cristalline pure. Réduit en poudre, il peut être employé comme ingrédient de potion	• Panacée • <a href="#">Lumière aveuglante</a> • Potion à priser	-	
Sphinx tête-de-mort	Rare	Un papillon de nuit particulièrement gros et qui possède la caractéristique d'avoir des poils blancs formant une tête de mort sur son thorax. Sa chrysalide peut être utilisée pour la fabrication de potions.	• Potion d'Animagus	-	
Sucre	Commun	Extrait de la canne à sucre, de la betterave sucrière ou d'autres plantes, le sucre est une substance de saveur douce qu'en emploie généralement en cuisine.	• <a href="#">Brume opaque</a> • <a href="#">Caféine</a>	• Consommable	
Sumac vénéneux	Rare	Une plante hautement toxique qui provoque de violentes irritations cutanées.	<i>Actuellement inconnue</i>	-	

### T

Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Teinture de thym	Rare	De la teinture obtenue à partir de thym, une plante aromatique employée en cuisine et en médecine.	• Felix Felicis • <a href="#">Pheromones</a> • Potion anti-paralysie • Potion contre la toux	• Antibiotique • Condiment • Vertus médicinales	
Teinture de tormentille	Rare	La teinture de tormentille est issue d'une plante à fleurs jaunes de la famille des roses. Elle est en vente chez l'apothicaire au prix de deux Gallions pour quinze fioles de teinture	• Doxycide	• Vertus médicinales	
Tentacule de Murlap	Rare	Des tentacules qui proviennent d'un Murlap, une créature magique ressemblant à un rat de grande taille.	• Essence de Murlap • Felix Felicis	• Résistance aux sortilèges maléfiques (consommés)	
Tentacule de Strangulot	Rare	Des tentacules qui proviennent d'un Strangulot, une créature magique ressemblant un petit humanoïde dont les jambes sont remplacées par de nombreux tentacules	• Gaz étrangleur		
Tête de coquelicot	Commun	Tête de fleur de coquelicot, une fleur rouge fragile. Des têtes de coquelicot sont en vente chez l'apothicaire au prix de deux Gallions pour neuf têtes	• Rejutage	-	
Tête de moucheron	Commun	Des têtes de moucheron, petits insectes volants dont font partie, par exemple, les moustiques	<i>Actuellement inconnue</i>	• Nourriture pour animaux	
Thorax de libellule	Commun	Le thorax provenant d'une libellule. Réduit en poudre, il permet de fabriquer des potions.	• Engrais magiques • Potion fortifiante	-	
Thorax de scarabée	Commun	Des thorax de scarabée qui, réduits en poudre, peuvent être employés comme ingrédients de potion.	• Aiguise-Méninges • Poussos	-	
Tomatogoria	Rarissime	Une plante légendaire donnant de petites fleurs bleues et poussant dans la neige et la glace.	• Potentiel-absolu		
Tourbillon rouge	Rare	Une plante de la famille des Deutzia possédant des fleurs roses pourprées à l'extérieur, plus pâles à l'intérieur, et formant un tourbillon combinant les couleurs rouge et blanche.	• <a href="#">Combinaison</a>	• Plante décorative	
Trompettes des anges	Commun	Une plante également nommée Brugmansia de la famille des Solanacées, connue pour ses propriétés toxiques en cas d'ingestion.	• Essence de trompettes d'anges	• Poison fatal (ingestion)	

### U

Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Urine	Commun	Déchet produit par le corps qui entrerait dans la composition de la Panacée	• Panacée	-	

### V

Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Valériane	Commun	La valériane est une plante aux fleurs rose ou blanche qui est connue pour ses vertus relaxantes et apaisantes	• Potion anti-paralysie	-	
Vase	Commun	De la vase provenant d'étang et stockée sous la forme de gélatine	<i>Actuellement inconnue</i>		

Venin d'Acromentule	Rarissime	Du venin provenant d'une Acromentule, araignée géante magique doté d'une grande intelligence et extrêmement dangereuse.	• Mélange de bile de tatou	• Poison mortel (Injection/Ingestion)	
Venin de Démonzémerville	Rarissime	Un venin provenant d'un Démonzémerville, une créature volante capable d'aspirer les souvenirs d'une cible et de s'en nourrir	• Onguent d'amnésie du Dr Oubbly	•	
Venin de Lobalug	Rare	Un venin noir provenant de Lobalug, une petite créature magique aquatique sphérique qui se défend en crachant son venin sur ses ennemis. L'utilisation de ce venin est très réglementée.	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Venin de raie des rivières	Commun	Du venin provenant de raie des rivières, un poisson plat se cachant dans le sable de celles-ci.	• Philtre dégonflant		
Ver marin	Rare	Vers non magiques de couleur blanche, brune ou rougeâtre vivant dans l'eau. Ils sont connus pour sécréter un minéral qui forme un tube de pierre autour de leur corps.	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
Verni du Japon	Rare	Arbre de la famille des Sumacs. Sa sève est utilisée pour la production de la laque.	• Verni protecteur	-	
Verrues du crapaud pourpre	Rare	Les verrues du crapaud pourpre sont les verrues extraites d'un crapaud pourpre géant. Il est difficile d'extraire les verrues du crapaud pourpre géant, car le fait d'avoir enlevé les verrues les agace et ils ont tendance à se cacher. Vendue 1 Gallion la pièce	• Dragonfortant • Remède à la Dragoncelle	-	
Verveine	Commun	Plante donnant de petites fleurs violettes connue pour ses vertus médicinales.	• Traitement des morsures de chiens fous	• Vertus médicinales	
Vigne	Commun	La vigne est une plante grimpante des régions au climat tempéré, donnant du raisin employé pour faire du vin. Elle symbolise également la joie, l'entraide, la solidarité conjugale et l'amitié et facilite la circulation sanguine.	• Pommade pommadante Grégoire • Régénération sanguine	-	
Vin blanc	Commun	Un alcool fait à partir de raisin	• Traitement des morsures de chiens fous	• Consommable	
Vinaigre	Commun	Le vinaigre est un liquide acide utilisé comme condiment ou comme conservateur. Il est obtenu par fermentation, ou l'oxydation artificielle de l'éthanol	• Panacée	• Consommable	
<b>W</b>					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Wartizome	Rarissime	Une ancienne plante magique qui était employée dans la confection de potions.	<i>Actuellement inconnue</i>	-	
White-spirit	Commun	Le White-spirit est un liquide clair dérivé de la paraffine qui est couramment utilisé comme solvant dans la peinture	<i>Actuellement inconnue</i>	• Traitement de la galle des écailles	
<b>Z</b>					
Nom	Rareté	Description	Utilisé pour les potions	Autres utilisations	Possédé
Zinc	Rare	Le zinc est un oligo-élément qu'on trouve à l'état naturel. Des carences en zinc peuvent diminuer les sens de l'odorat et du goût	• Cinq sens	-	



