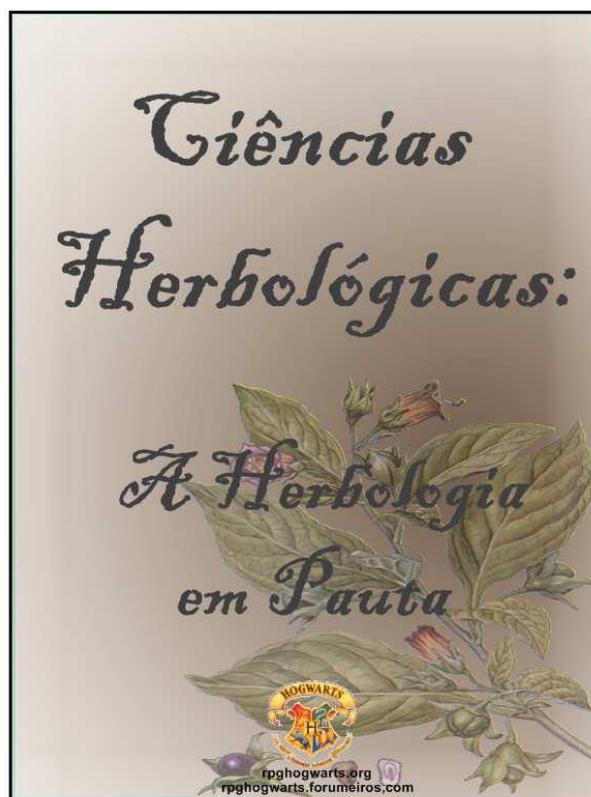


# Ciências Herbológicas: A Herbologia em Pauta

By: Desconhecido



Não se sabe ao certo quando a Herbologia foi criada, mais de fato ela deve ter mais de mil anos, já que quando Hogwarts foi fundada ela já era uma disciplina estudada aqui.

É muito importante saber que em nossa sociedade, respeitamos cada ser vivo e com as plantas não é diferente, devemos saber que cada uma tem suas propriedades e devem ser utilizadas de modo correto.

Segue dois vetores: fixas / móveis e com sentido / aparentemente sem sentido.

## Características gerais dos vegetais

Os vegetais caracterizam-se principalmente por dependerem de terra, água e sol para viver. Alguns possuem a cor verde devido à presença de clorofila.

Fases: nascimento, crescimento, reprodução (nem todos) e morte.

Há plantas fixas e móveis, com ou sem sentido.

## Fixas aparentemente sem sentidos

São aquelas que não saem do lugar sem a interferência de algo ou alguém e aparentemente não possuem sentidos, ou seja, não pensam, nem falam ou emitem sons quaisquer.

## Móveis sem sentidos



Hogwarts School-House Cup



São aquelas que se movem mesmo sem interferência de algo ou alguém (andam, saltam, voam, etc.) e que aparentemente sem sentido.

### Fixas com sentidos

São aquelas que não saem do lugar sem interferência de algo ou alguém e falam, pensam ou emitem sons quaisquer. Algumas podem tornar-se muito agressivas quando submetidas à dor ou constrangimentos.

### Móveis com sentidos

São aquelas que podem andar, saltar, correr (algumas muito velozes), voar e que falam, pensam e ou emitem sons quaisquer. Como as Fixas com sentido também podem tornar-se agressivas quando submetidas à dor ou constrangimentos, porém são deveras perigosas, pois podem alcançar o alvo se assim desejarem, e as conseqüências podem ser maiores se for uma planta que corre muito ou voa.

## As Ervas são:

- **Adstringentes** - quando contraem os tecidos, combatendo diversas moléstias inflamatórias.
- **Anticépticas** - quando são desinfetantes.
- **Aperientes** - quando abrem o apetite.
- **Béquicas** - quando combatem a tosse.
- **Calmantes ou sedativas** - quando exercem função calmante sobre o sistema nervoso.
- **Carminativas** - quando combatem as flatulências.
- **Depurativas** - quando purificam o sangue e limpam os humores.
- **Desobstruentes** - quando combatem as obstruções.
- **Diuréticas** - quando aumentam a urinação.
- **Emenagoga** - quando provocam ou restabelecem a menstruação.
- **Eméticas** - quando provocam vômitos.
- **Emolientes** - quando, em qualquer parte do corpo, abrandam o tecido endurecido por abscessos, úlceras, inflamações, contusões, etc.
- **Estiulantes** - quando aumentam as energias das funções vitais, exercendo ação vivificante sobre os órgãos e normalizando seu funcionamento.
- **Estomacais** - quando agem diretamente no estomago.
- **Esurinas** - quando excitam a fome.
- **Expectorantes** - quando exercem ação especial sobre as vias respiratórias.
- **Febrífugas** - quando combatem as febres.
- **Hemostáticas** - quando combatem as hemorragias.
- **Purgativas, laxativas, catárticas, drásticas** - quando provocam ou aceleram evacuações.
- **Resolutivas** - quando fazem cessar inflamações.
- **Sudoríficas ou diaforéticas** - quando provocam a transpiração.
- **Tônicas** - quando fortificam o organismo, combatendo debilidades em geral.
- **Vermífugas ou antelmínticas** - quando combatem lombrigas.
- **Vulnerárias** - quando são próprias para curas feridas.

O primeiro passo para reconhecer uma planta verdadeiramente mágica



Hogwarts School-House Cup



é você tentar falar com ela.

As primeiras perguntas a fazer são se ela pode te ouvir, e se ela pode falar. Se ela der algum sinal, parabéns ela é mágica! Agora se ela não der sinal, não desista, ela pode não te ouvir, ou estar com medo de falar com você. Faça o seguinte, coloque um pouco de algum legume na terra, se você perceber que a verdura ou legume sumiu depois de uma hora, é porque ela comeu, Ela é mágica! Mas se de qualquer jeito tente essa última chance. Leve ela até um lugar com um pouco de água, se ela fizer algum movimento, ou beber a água, ela é mágica, agora se não beber, Esqueça ela não é mágica! Quem inventou esse método de reconhecimento foi o grande Mago Studding Fhash.

Vamos estudar sobre as plantas do Deserto, que são lindas, e tem muitas força para sobreviver sem água, durante muito tempo. Vocês terão que apreender a estrutura de uma planta do Deserto.

Elas são:

- **Termostander** – É uma parte baixa das plantas que se localiza, como os trouxas chamam de raiz. Essa parte se chama Termostander, ela é responsável por manter a temperatura da planta, que não pode exceder á 40 graus.

- **Caustro** - A estrutura do caule, comanda os movimentos(quando tem).

- **Falhuas** – São as folhas, e flores da planta. Sentem o cheiro e o toque.

Agora que vocês já apreenderão sobre a estrutura de uma planta, vou dar o exemplo de uma:

- **Hidran** – é uma planta nativa do Deserto, que pode agüentar até 40 dias sem nem uma água. Ela é muito verde viscosa, com flores vermelhas fortes.

Neste capítulo apreenderemos sobre as plantas da neve. Elas são umas das mais incríveis plantas, que existem. Agüentam mais de 50 graus negativos. E são resistentes ao fogo.

Vou dar um exemplo de planta da neve:

- **Conge** – Ela é uma planta nativa do sul da Antártida, pode sobreviver até sobre uma temperatura de -50 graus. Essa planta é branca, e adora neve.

## Pumpkin

Fruto da abóboreira, é uma designação popular atribuída a diversas espécies de plantas da família Cucurbitácea (ordem Cucurbitales), nomeadamente às classificadas nos gêneros:

- **Abóbora** - uma única espécie, nativa da América do Sul.

- **Cucúrbita** - gênero que inclui os tipos de abóbora mais comuns e a abobrinha (courgette).

Utilizada em poções e em bebidas mágicas.

## Acônito

Planta extremamente venenosa, ranunculácea medicinal. Ingrediente de poções.

Da família dos acônitos temos duas espécies que se destacam nos livros e são úteis em poções:



Hogwarts School-House Cup



- Acônito Lapelo
- Acônito Licoctono - Usada na Poção de Acônito

## Bubotúbera

Plantas que possuem verrugas que, quando espremidas, soltam um pus amarelado que cheira fortemente a gasolina. Seu principal uso é para as Poções Embelezadoras.

## Visgo do Diabo

O Visgo do Diabo é uma planta violenta, porém, desprovida de sentimentos, personalidade. Se parece com um emaranhado de cipós cinzentos inofensivos, porém, seu "mecanismo de defesa" é ativado assim q a planta percebe a presença de algum ser vivo ou objeto próximo a ela.

O Visgo do Diabo começa a se enrolar na pessoa ou animal primeiro suavemente dando a impressão de um enorme abraço carinhoso, depois começa a apertar os nós e conseqüentemente a incomodar. Após um certo período de tempo, que varia de acordo com o volume do Visgo do Diabo, os nós ficam tão apertados q quebram todos os ossos dá pessoa ou animal, deixando-o (a) sem ar e sem ação. Para evitar isso, é preciso relaxar todos os músculos do corpo, só assim o Visgo do Diabo soltará sua presa, confundindo o relaxamento com morte.

O Visgo do Diabo é atraído pela "tensão" dos músculos e tendões de um organismo, assim, quanto mais relaxado, menos chance de ser apanhado pelo Visgo do Diabo. Outra forma de se escapar do Visgo do Diabo é usando um feitiço simples como o "**Lumus Solem**", pois o Visgo do Diabo odeia à luz solar, ele se contrai até morrer em espasmos de agonia quando exposto à Luz.

"Visgo do diabo, Visgo do Diabo, é uma gracinha, mas no sol definha".



Hogwarts School-House Cup

