

Mil Ervas e Fungos Mágicos-By: Fílida Spore



Capítulo 01: A Ciência das Plantas Reconhecendo uma Planta Mágica.

Herbologia; ciência básica que estuda plantas mágicas. Esta "ciência" é de fato uma das matérias mais importantes para um currículo bruxo, pois é através deste conhecimento que os mesmos podem deferir plantas em seu teor de periculosidade e medicina.

O primeiro passo para reconhecer uma planta verdadeiramente mágica 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. 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. Ele tinha 178 anos quando isso aconteceu. Ele estava observando uma planta, como sempre esteve desde que completou seus 20 anos. Como eu estava dizendo, ele estava observando uma planta,



Hogwarts School-House Cup



quando percebeu que podia fazer experiências com ela. E deis de então, o método mais utilizado para reconhecimento de plantas.

Capítulo 02: 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. Seu ciclo evolutivo compreende as 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

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.

Capítulo 03: Classificação das Ervas

No decorrer da aprendizagem, utilização e manejo de poções, faz-se necessário conhecer termos com os quais alguns não estão familiarizados termos que classificam as ervas de acordo com as suas propriedades. Acho mais prático utilizar esses termos, para evitar explicações prolongadas. Por isso aconselho aos leitores e estudiosos de poções que se familiarizem primeiro com o significado desses termos, a fim de compreenderem o uso das ervas.

Classificação das Ervas de acordo com Suas Propriedades:



Hogwarts School-House Cup



Adstringentes - quando contraem os tecidos, combatendo diversas moléstias inflamatórias.

Anticépticas - quando são desinfetantes.

Béquicas - quando combatem a tosse.

Calmantesou 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.

Sudoríficasou diaforéticas - quando provocam a transpiração.

Tônicas - quando fortificam o organismo, combatendo debilidades em geral.

Vermífugasou antelmínticas - quando combatem lombrigas.



Hogwarts School-House Cup



Vulnerárias - quando são próprias para curas feridas.

Capítulo 04: Enciclopédia das Plantas

Abutua



Também conhecida como parreira-brava, a abútua é uma trepadeira que produz frutos de coloração roxo-escuro. Para seus frutos amadurecerem leva cinco semanas. É uma planta muito procurada por preparadores de poções porque de seus frutos são extraídos uma seiva espalhada em sua estrutura utilizada em poções para engrossá-las e aumentar seus efeitos. Também pode ser ingerida para curar envenenamentos de grau um. É facilmente localizável e geralmente encontra-se em lugares arejados, como os

jardins de Hogwarts.

Acácia



Planta considerada sagrada aos egípcios. Em dez semanas, os seus frutos já podem ser utilizados no preparo de poções. Desses frutos é extraída a seiva, que é, posteriormente, utilizada em poções da paz. Encontrada em todos os lugares do mundo, contudo, é-se mais facilmente localizável no Cairo, Egito. Curioso é que, com 15 semanas de cultivo, essa planta produz bagos brancos minúsculos que, depois de passar por um processo de purificação, podem ser ingeridos para a restauração total das

energias. Em contrapartida, o bruxo pode sofrer efeitos colaterais, como espinhas, tosse e soluços.

Acanto



Planta perene e, de suas folhas, é extraído a seiva para utilizar em poções contra queimaduras. Suas folhas, quando esmagadas e unidas, formam uma espécie de pasta que fecha cortes quase instantaneamente. É uma planta muito complexa e interessante, já que possui várias funções ao mesmo tempo, como faladas agora pouco. Além de tudo, também pode ser utilizado em poções da sorte para expandir o seu efeito (duração). Essa extensão varia de um a cinco minutos. Possui dois estágios, sendo

que apenas no segundo o suco retirado de suas folhas produz efeito.



Hogwarts School-House Cup



Acônito



Planta encontrada em planícies rochosas e de alto relevo. É venenosa e também possui um uso medicinal muito importante no mundo bruxo. Existem dois tipos de Acônito, sendo eles: Acônito Lapelo e Acônito Licoctono. É facilmente encontrado por possuir raízes tuberosas e caule ereto, além de possuir pétalas azuis, que são extremamente chamativas. Letal para lobisomens.

Alagasiana

Grandes arbustos com folhas oblongas e grossas formando um feixe radial. Suas folhas branco-amareladas reúnem-se em grandes inflorescências, que partem de uma haste central verde de cinco a seis metros de altura. O fruto tem numerosas sementes, o que a torna uma planta auto-multiplicável. A seiva extraída dos frutos é empregada em cura de feridas e inchaços causados por plantas, poções ou feitiços (apesar de que no último caso seja mais aconselhável um feitiço de reversão, pois essa planta pode causar efeitos colaterais que variam de pessoa pra pessoa). A planta em pó é utilizada em poções para engrossar sua essência.

Aliquente



Planta mágica facilmente localizável. Suas folhas causam histeria em quem tocá-los; seu efeito pode ser amenizado a partir de um antídoto com base na secreção de Besouros da Melancolia.

Arapucoso

Planta de galhos longos, onde sai, de seu toco, espinhos urticantes. Ricocheteia seus galhos como modo de defesa a qualquer bruxo que tente extrair suas vagens.

Arbusto Tremulante



Um arbusto que possui vários espinhos entre seus galhos que move-se descontroladamente. Quando se sente ameaça, dispara os espinhos para todos os lados, causando envenenamentos de grau dois.



Hogwarts School-House Cup

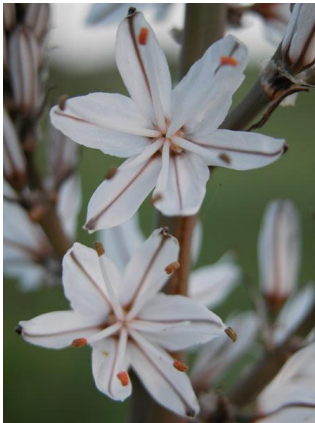


Artemísia



Pelo seu aroma confortante, é utilizado em seções espíritas de adivinhólogos. Suas folhas, quando queimadas, são um estímulo a uma zona neural que permite ao bruxo ter sensações incomuns. Não é propriamente venenosa e não possui classificação de envenenamento, pois o bruxo, quando quiser, pode sair do transe.

Asfódelo



Possui raiz fasciculada e uma chamativa haste elevada, muitas vezes mais alta que o gramado em que se encontra. Apesar de possuir lindas pétalas, elas não servem para muita coisa, sendo útil somente sua raiz que é muito utilizada na poção Morto-Vivo quando ela é reduzida a pó.

Beladona



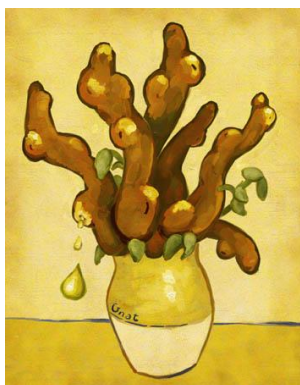
Planta mágica nativa da Europa, Norte da África e Ásia Ocidental. É encontrada em solos úmidos e em beira de rios e lagos. Suas folhas e bagos são altamente tóxicos e capazes de matarem um adulto com apenas um toque seu; sua raiz é a parte de maior toxicidade. Muitos bruxos e trouxas acabam ingerindo seus frutos por serem brilhantes e suculentos, acarretando em morte (na maioria das vezes). Ao seu toque, bruxos entram em uma espécie de transe com alucinações mortais; se encaixa no grau seis de envenenamentos.



Hogwarts School-House Cup



Bubotubera



Plantas gordas de aspecto lamaceiro, de cor preta, grande. Esta planta tem específicas bolhas amareladas sobre sua estrutura. Quando estas bolhas são apertadas por um bruxo ou qualquer outro alguém ela solta um pus. O pus de bubotúbera pode ser usado para fazer poções anti-acne e poções embelezadoras para a pele. Seu pus é hostil a pele e deve ser coletado com luvas. Se entrar em contato com a pele causa forte queimação e irritações na pele, precisando de um antídoto imediatamente.

Bocas-de-Guincho

Planta que se contorce descontroladamente e emite um som estridente quando são plantadas a base de fertilizante de Testrálio. Produz um pus que é usado em soluções de pessoas que perderam a voz (como a síndrome de Vocesserum, que causa asfixia e perda fatal de voz). Seu grito é mortal a qualquer bruxo quando adultas, por isso é necessário cuidado excessivo. Demais fertilizantes deixam a planta sem função alguma, sem produzir pus e nem gritar. Se encaixam nos envenenamentos nível sete.

Botão-de-Prata



Planta que, quando extraída suas folhas, são usadas em poções energizantes para cansaço constante, fadigas e falta de apetite. Suas folhas também servem para antídotos de envenenamentos nível um.

Bulbos Saltadores



Planta pequena, redonda e com muitas raízes que se movem demasiadamente. É conhecida como contorcionista e ataca geralmente o rosto dos bruxos; seu pus esverdeado é somente tóxico aos olhos, pois, quando o Bulbo Saltador esguicha um jato de pus nos olhos do bruxo como meio de defesa, deixa-o cego durante duas horas. Esse pus é usado como ingrediente principal na Solução de Fazer Inchar.



Hogwarts School-House Cup



Cacto Venenoso



Eles são nativos de regiões que recebem pouca precipitação pluviométrica. São encontrados em desertos com pouca vegetação. A maior parte é encontrada no segundo maior deserto do mundo, o deserto do Saara, localizado ao norte da África, embora também sejam encontrados na América do Sul, nos Andes. Também podem ser localizados no deserto da Líbia e Kalahari, que também ficam na África. Libera um muco marrom em seus poros cactulares que, quando em contato com a pele, causa envenenamentos de grau um.

Cacto Hipnótico do Egito



Parecida com o Cacto Venenoso, entretanto ela é coberta de uma substância parecidíssima com areia. Possui duas grandes gemas na ponta de duas prolongações que giram, fazendo com que as pessoas que não a conhecem se aproximem. Quando perto o suficiente, tentáculos repletos de espinhos abraçam e puxam a vítima junto ao cacto. O cacto só larga do abraço quando a vítima está morta.

Cocleária



Planta mágica com folhas muito brancas. Essas folhas levam três semanas para serem cozidas e, quando terminado o processo, são utilizadas em Poções para Confundir. Suas folhas nuas inflamam o cérebro de bruxos. Encaixam-se em envenenamentos comuns.

Culantrilho

Mais parecido com um arbusto, essa planta possui vários ramos floridos ao redor de um casulo verde muito bem escondido. Esse casulo é responsável pelas funções da planta e, quando tocado, expele todo o seu muco marrom enviando-o para as ramificações internas flores que o rodeiam, criando espinhos e injetando veneno no alvo.



Hogwarts School-House Cup

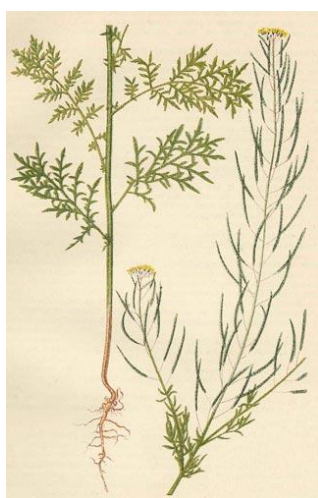


Damianina



Descoberta por Herbólogos brasileiros, a Damianina é uma planta rasteira que se desloca por metros abaixo da terra, o que a torna dificilmente localizável. Não possui estágios funcionais, a não ser pelo seu crescimento contínuo ao longo de três anos. Em seu interior, ela possui um líquido verde que é usado em poções que têm utilidades no cérebro de bruxos.

Descurainia



Plantas mágicas de pequeno porte que ficam acanhadas até o dia da lua cheia, para que se colha as suas folhas, que estarão cheias de energia e de efeitos. Caso seja colhida num outro dia, não haveria efeito e seria como uma planta normal. É uma planta associada com mudanças, pois sempre apresenta uma nova cor a cada estágio em que se abrirá. Depois de muito estudo, foi compreendido que sua essência, quando esmagada, é utilizada em poções que alternam estágios, como a poção Anireveladora (que obriga que o animago volte à forma humana).

Losna



Planta esverdeada que se assemelha a um alecrim. Serve como ingrediente em poções que causam bem estar para alongar sua duração, como a Poção da Paz. Essa expansão na durabilidade dos efeitos das poções vão de 2 à 10 minutos, dependendo do potencial do potônico.

Urtiga



Encontradas em praticamente todo o mundo, com exessão de desertos, essa planta possui pelos eriçados com caule torto, cuja picada produz um ardor especial. Não é considerada como venenosa, pois o efeito de seu ardor é cessado em apenas uma semana. Deve ser manuseada com luvas de escama de Dragão, mesmo quando secas.



Hogwarts School-House Cup



Valeriana



Planta medicinal pequena que suas folhas servem como efeito sonífero e calmante. Encontrada na forma de infusão ou comprimidos; vários bruxos com problemas de insônia as utilizam.

Visgo-do-Diabo



São pequenos visgos roxos e sensíveis à luz solar, que estrangulam até a morte as suas vítimas. São geralmente utilizadas em portões e em portas de casas de bruxos para a segurança destes. Essa planta vive em lugares úmidos e escuros, e são extremamente perigosos pois, uma vez pego, é quase impossível soltar-se. Ao menos que fique relaxado, e assim a planta entenderá que não há perigo.



Hogwarts School-House Cup

