

COMPENDIO  
INCANTESIMI



# INTRODUZIONE

Il presente compendio racchiude tutta la conoscenza degli incantesimi utilizzabili durante un evento dell'associazione *Revelio*. Nella loro presentazione sono indicate anche informazioni utili per l'attività del Club dei Duellanti (le cui regole sono descritte nell'apposito manuale), ossia l'incantesimo di difesa corretto (Dif) e l'eventuale Controincantesimo ufficiale (Contr).

Tali informazioni non sono rilevanti durante il normale svolgimento del Gioco di Ruolo.

## Formula incantesimo


*Nome ufficiale dell'incantesimo*


Dif: Con quale incantesimo base (*Protego/Scutum/Finite*) ci si difende efficacemente o vi si pone termine


Contr: L'eventuale Controincantesimo ufficiale

La descrizione di ciò che fa l'incantesimo

Accanto alla formula di un incantesimo possono essere presenti 1 o più simboli, che ne spiegano alcune particolarità.

 **Traumatico.** L'incantesimo è particolarmente dannoso e crea ferite o contusioni. Si risolve sempre e comunque in DANNO, anche se l'incantesimo è conosciuto da chi lo subisce e ne simula l'effetto.

 **Induellabile.** Questo incantesimo non può essere utilizzato nell'attività del Club dei Duellanti. Attenzione: esistono incantesimi utilizzabili in Duello che però non hanno comunque alcuna utilità. Ragionate con una testa da Duellante!

 **Proibito.** I personaggi non sanno come lanciare efficacemente questo incantesimo, anche se potrebbero impararlo durante il gioco in qualche modo. In ogni caso, anche solo il tentare di farlo è considerato un gesto moralmente sbagliato, ed avrà importanti ripercussioni sul personaggio all'interno del gioco da parte di professori o autorità magiche.

## **Abalieno**

*Incantesimo di Allontanamento*

Contr: Admoveo - Dif: Protego

Allontana gentilmente una persona da sé stessi.

## **Accio**

*Incantesimo di Appello*

Contr: Depulso - Dif: Scutum

Avvicina un oggetto all'esecutore, potenzialmente anche su lunghe distanze.

## **Acuosensus** ✂

*Incanto Supersensor*

Migliora i sensi dell'esecutore, rendendolo capace di percepire cose che non potrebbe.

## **Adhaere Sempra** (*adhaere sempra*)

*Incantesimo di Adesione Permanente*

Dif: Protego (se stessi) / Finite (altri)

Fa aderire permanentemente il bersaglio su un oggetto.

## **Admoveo**

*Incantesimo d'Attrazione*

Contr: Abalieno - Dif: Protego

Attira gentilmente una persona verso sé stessi.

## **Aguamenti**

*Incantesimo Acquatico*

Dif: Scutum

Produce una fontana o un getto d'acqua dalla punta della bacchetta.

## **Ahenum Verto** (*ahenum verto*)

*Incantesimo Setaccio*

Trasforma calderoni e simili in setacci.

## **Algida Faces** (*algida faces*)

*Incantesimo Freddafiamma*

Rende le fiamme che colpiscono il bersaglio fredde e innocue.

## **Alohomora**

*Incantesimo Apriporta*

Usato per aprire e sbloccare serrature.

## **Anapneo** ✂

*Incantesimo Anti-Soffocamento*

Libera le vie respiratorie del bersaglio, laddove fossero ostruite, facendo scomparire ciò che le riempie.

## **Anteoculatia**

*Maleficio Cornificante*

Dif: Finite (altri) / Protego (se stessi)

Fa crescere sulla testa del bersaglio palchi di corna.

## **Antijinx** ✂

*Incantesimo Anti-fatture*

Libera da fatture e ne impedisce l'utilizzo sul bersaglio su cui è imposto l'incantesimo.

## **Aparècium**

*Incantesimo Rivelatore*

Rivela testo scritto con inchiostro invisibile o nascosto con la magia.

## **Appare Vestigium**

*Incantesimo Tracciante*

Illumina e fa apparire recenti tracce di attività magica con una polvere dorata.

## **Aqua Eructo**

*Incantesimo Idrante*

Dif: Scutum

Crea e controlla un potente getto d'acqua pulita dalla bacchetta che può spegnere fiamme anche di creature come draghi o salamandre.

## **Arania Exumai**

*Incantesimo Respingi-Ragno*

Dif: Protego

Respinge gli aracnidi.

## **Ardemonium**

*Maledizione Ardemonio*

Dif: Scutum Nitens Totalum

Produce fiamme incantate di dimensioni colossali e dal calore capace di distruggere pressoché qualsiasi cosa tocchino.

## **Arresto Momentum**

*Incantesimo Rallentante*

Diminuisce la velocità di un bersaglio mobile. Usabile anche su più bersagli e sull'esecutore.

## **Ascendio**

*Incantesimo Ascensore*

Sollewa verso l'alto l'esecutore. La velocità non è sufficiente per evitare incantesimi nemici.

## **Auresco**

*Maledizione Avvizzisci-Orecchie*

Dif: Protego (sé stessi) / Finite (altri)

Fa avvizzire le orecchie del bersaglio.

## **Avada Kedavra**

*Anatema che Uccide*

Una delle tre Maledizioni Senza Perdono. Causa morte istantanea nel bersaglio. Difendersi con successo da questo incantesimo richiede un'enorme potenza magica.

## **Avifors**

*Incantesimo Uccellosembiante*

Dif: Finite (altri) / Protego (se stessi)

Trasforma il bersaglio in un uccellino.

## **Avis**

*Incantesimo Evoca-Uccelli*

Dif: Finite

Evoca un piccolo stormo di uccelli dalla punta della bacchetta.

## **Bagaglius**

*Incanto Bagaglio*

Riempie un baule o una valigia con il necessario.

## **Balbutio**

*Maledizione Farfugliante*

Dif: Protego

Costringe il bersaglio a farfugliare qualora parlasse.

## **Baubillious**

*Incantesimo Scintillante*

Dif: Scutum

Genera scintille bianche dalla punta della bacchetta.

## **Bombarda**

*Incantesimo Esplosivo*

Dif: Protego (su sé stessi) / Scutum (su altro)

Causa un'esplosione di entità variabile da un colpo a far crollare un muro (se Maxima).

## **Brachiabindo**

*Incantesimo Vincolante*

Contr: Emancipare - Dif: Protego

Lega il bersaglio con corde invisibili.

## **Brackium Emendo**

*Incantesimo Ossarotte*

Guarisce ossa rotte.

## **Calvorio**

*Maledizione della Caduta dei Capelli*

Dif: Protego

Fa cadere i capelli del bersaglio.

## **Cantis**

*Fattura Canterina*

Dif: Protego

Costringe il bersaglio a cantare incontrollabilmente.

## Capacious Extremis

*Incantesimo di Estensione Irriconoscibile*

Amplia lo spazio interno di un oggetto senza cambiarne l'apparenza esterna.

## Carpe Retractum

*Incantesimo Tira e Molla*

Dif: Protego (se stessi) / Scutum (per difendersi da un oggetto stratonato)

Produce una fune magica dalla punta della bacchetta che tira un bersaglio verso l'esecutore.

## Cave Inimicum ✂

*Incantesimo Protettivo*

Crea un confine che mantiene chi è all'interno impossibile da percepire tramite vista, udito e olfatto.

## Cesia Faces

*Incantesimo del Fuoco-Campanula*

Dif: Scutum

Evoca dalla bacchetta delle fiamme impermeabili che possono essere trasportate in un contenitore (rilasciate e rinchiusi). Non scottano al tatto ma possono bruciare cose come vestiti o piante.

## Circumrota

*Incantesimo Ruotante*

Fa ruotare un oggetto su sé stesso.

## Cistem Aperio

*Incantesimo Apri-Bauli*

Apri scatole, casse e bauli.

## Collopòrtus

*Incantesimo Sigillante*

Contr: Alohomora

Sigilla porte e serrature.

## Colloshoo

*Incantesimo Incollarapido*

Dif: Protego (sé stessi) / Finite (altri)

Incolla le scarpe del bersaglio al suolo.

## Colovària

*Incantesimo Cambiacolore*

Dif: Protego (sé stessi) / Finite (altri)

Cambia il colore del bersaglio.

## Confringo ✨

*Maledizione Esplosiva*

Dif: Protego (sé stessi) / Scutum (se altrove per difendersi dai detriti)

Spara un getto di calore arancione chiaro che esplode al contatto col bersaglio.

## Confundo

*Incantesimo Confundus*

Dif: Protego

Causa confusione e stordimento nel bersaglio.

## Conjunctivitis

*Maledizione Conjunctivitis*

Dif: Protego

Causa forte dolore e irritazione negli occhi del bersaglio forzandolo a chiuderli.

## Crinisaugeo (crinisàugeo)

*Incantesimo Parruccone*

Dif: Protego (sé stessi) / Finite (altri)

Fa crescere velocemente peli e li inspessisce.

## Crinis Muto

*Incanto Cambia-Pelo*

Dif: Protego (sé stessi) / Finite (altri)

Cambia lo stile e il colore di capelli bersaglio.

## Crucio ☠

*Maledizione Cruciatus*

Dif: Protego Horribilis

Una delle tre Maledizioni Senza Perdono.

Infligge immenso dolore nel bersaglio.

## Cullanimus

*Incanto Calmante*

Dif: Protego

Produce sul bersaglio un effetto di pace, tranquillità e calma, rendendolo mansueto.

## **Defòdio** ✂

*Incantesimo Scavatore*

Dif: Finite

Scava una buca staccando grossi pezzi di materiali dal luogo bersagliato.

## **Delator Pate** (delàtor pate)

*Fattura Manifesta*

Fa apparire sulla fronte di un traditore brufoli/bolle che formano la parola "SPIA".

## **Deleo Vestigium** (dèleo vestìgium)

*Incantesimo Obliterante*

Cancella tracce come macchie o impronte.

## **Delètrius**

*Incantesimo di Cancellazione*

Cancella simboli visibili, sia fisici che magici, come il Marchio Nero.

## **Densàugeo**

*Maleficio Allunga-Denti*

Dif: Finite (altri) / Protego (se stessi)

Fa crescere rapidamente i denti del bersaglio, ma può anche essere usato per ripristinare denti caduti.

## **Dèprimo**

*Incantesimo di Sfondamento*

Dif: Scutum (per difendersi dalle schegge)

Genera immensa pressione su un oggetto, che può portare ad indurirlo o alla violenta frattura.

## **Depulso**

*Incantesimo di Esilio*

Contr: Accio - Dif: Scutum

Allontana un oggetto dall'esecutore verso un posto specifico.

## **Descendo**

*Incantesimo Precipitante*

Dif: Finite (altri) / Protego (se stessi)

Fa scendere o cadere un oggetto in aria o in alto

## **Deturbo** (detùrbo)

*Maleficio Eietto*

Dif: Finite

Fa vibrare violentemente una scopa che è in aria tentando di disarcionare chi la cavalca.

## **Diffindo**

*Incantesimo Tagliuzzante*

Dif: Protego

Taglia oggetti normali o danneggia fisicamente il bersaglio con un taglio.

## **Diminuendo**

*Incantesimo Restrigente*

Dif: Protego

Costringe il bersaglio a rimpicciolire.

## **Dissilio** (dissìlio)

*Maledizione di Molly Weasley*

Dif: Protego Horribilis

Immobilizza l'avversario, facendone diventare il corpo di colore grigio/blu e rendendolo fragile come vetro.

## **Dissimulo** ✂

*Incantesimo di Disillusione*

Dif: Protego

Fa confondere visivamente il bersaglio con ciò che lo circonda, come un camaleonte.

## **Digitabite** (digitabìte)

*Fattura Rimuovi-dita*

Dif: Protego

Rimuove le dita del bersaglio.

## **Dolohoferio**

*Maledizione di Antonin Dolohov*

Dif: Protego Horribilis

crea una frusta di fiamme viola che causa gravissime ferite interne fino ad uccidere.

## **Dissendum**

*Incantesimo Svela-Passaggi*

Rivela passaggi segreti.

## **Draconifors**

*Incantesimo Dracosembiante*

Dif: Finite (altri) / Protego (sè stessi)

Trasforma il bersaglio in un piccolo drago.

## **Ducklifors**

*Fattura Paperante*

Dif: Finite (altri) / Protego (sè stessi)

Trasforma il bersaglio in una papera.

## **Duro**

*Incantesimo Indurente*

Dif: Finite (altri) / Protego (sè stessi)

Trasforma il bersaglio in solida pietra.

## **Eublio**

*Fattura Eublio*

Dif: Scutum

Imprigiona un bersaglio in una bolla galleggiante di contenimento.

## **Eiulo Hospiti** (èiulo òspiti)

*Incantesimo Intruso*

Rileva gli intrusi in un luogo non troppo grande e fa suonare un allarme. Potrebbe essere una versione base dell'Incantesimo Gnaulante, che ha un raggio molto più ampio.

## **Eiulo Hostili** (èiulo ostìli)

*Incanto Gnaulante*

Incanto - Generico

Rileva chiunque entri nel perimetro coperto da questo incantesimo emettendo versi striduli.

## **Emancipare**

*Incantesimo Divincolante*

Rilascia legature.

## **Engorgio**

*Incantesimo di Crescita / Ingozzante*

Contr: Reducio

Dif: Finite (altri) / Protego (se stessi)

Fa ingrandire immensamente il bersaglio.

## **Engorgio Skullus**

*Maleficio Testagrossa*

Contr: Redactum Skullus - Dif: Protego

Gonfia il cranio del bersaglio.

## **Entomorphis**

*Fattura Insetto*

Dif: Finite (altri) / Protego (se stessi)

Conferisce al bersaglio caratteristiche come delle antenne, il gattonare e non parlare per un breve periodo di tempo.

## **Epismendo**

*Incantesimo Cura-Ferite*

Cura ferite minori, come ossa o cartilagini rotte.

## **Epoximise** (epoximaìs)

*Incantesimo di Adesione*

Dif: Protego

Attacca due oggetti insieme trasformando la superficie di uno dei due in una sostanza appiccicosa.

## **Erecto**

*Incantesimo Erettore*

Erige tende.

## **Erubesco**

*Fattura della Vergogna*

Contr: Cullanimus - Dif: Protego

Provoca nel bersaglio una sensazione di vergogna e imbarazzo, che la porta a sudare, arrossire, agitarsi fino a farlo scappare incontrollabilmente a nascondersi.

## **Eurus**

*Incantesimo del Calore/dell'Aria Calda*

Dif: Scutum

Crea un getto d'aria calda dalla punta della bacchetta.

## **Evanesco**

*Incantesimo di Sparizione*

Fa scomparire il bersaglio. Più grande e complesso il bersaglio, più difficile risulta l'incantesimo.

## **Everte Statum**

*Incantesimo Sbalzante*

Dif: Protego

Spinge il bersaglio all'indietro, come se fosse stato lanciato.

## **Evoles** (èvoles)

*Incantesimo Volante*

Rende l'oggetto bersaglio capace di volare.

## **Expecto Patronum**

*Incanto Patronus*

Evoca uno spirito che incarna le emozioni positive dell'esecutore per difenderlo da creature oscure.

## **Expelliarmus**

*Incantesimo di Disarmo*

Dif: Protego

Fa volar via dalla mano del bersaglio qualsiasi cosa stia tenendo. Se eseguito con troppa potenza, mette KO il bersaglio.

## **Expulso** ✨

*Maledizione Expulso*

Dif: Scutum

Esercita sul bersaglio un'enorme pressione che genera un'esplosione elettrica con un lampo di luce blu.

## **Extaforas** (extaforas) ✨ ☠️

*Maledizione Eviscerante*

Dif: Protego

Espelle le viscere dal corpo del bersaglio.

## **Fera Subigo** (fera subigo)

*Incantesimo Omosembiante (Contro-maledizione)*

Riporta temporaneamente un Lupo Mannaro o una Maledictus nella originale forma umana.

## **Fera Verto**

*Incantesimo Coppasembiante*

Dif: Finite

Trasforma un animale in un calice.

## **Ferula**

*Incantesimo di Bendaggio*

Evoca fasciature che si avvolgono sulle ferite e steccano ossa rotte. Allevia il dolore sulla parte bendata.

## **Fianto Duri** ✂️

*Incantesimo Rafforzante*

Amplifica l'effetto di alcune barriere magiche, come Sortilegi Scudi. Può disintegrare i nemici che tentano di attraversarlo.

## **Fidelio**

*Incanto Fidelius*

Incantesimo che permette a un mago di nascondere un segreto dentro una sola persona vivente (Custode Segreto).

## **Finestra**

*Incantesimo Finestra*

Rompe un vetro in modo molto silenzioso.

## **Finite / +Incantatem**

*Controincantesimo Generico*

Mette fine all'effetto di un incantesimo.

## **Flagramus**

*Incantesimo Pirografico*

Produce segni infuocati che seguono il movimento della bacchetta come se si stesse scrivendo.

## **Flagrante**

*Maledizione Flagrante*

Rende un oggetto incandescente se toccato, causando bruciature.

## **Flipendo / +Duo / +Tria**

*Fattura Respingente*

Dif: Protego

Spinge il bersaglio; mettendo KO le piccole creature. Le versioni *Duo* e *Tria* sono solo progressivamente più potenti.

## **Fractotum**

*Incantesimo Demolente*

Dif: Protego

Ferisce il bersaglio o distrugge un oggetto, senza generare esplosioni.

## **Fraudo**

*Incantesimo Furfante*

Aiuta l'esecutore ad imbrogliare nei test ed esami scritti.

## **Fruges Verto**

*Incantesimo Pellecereale*

Dif: Finite (altri) / Protego (se stessi)

Fa apparire la pelle del bersaglio come fosse coperta da cereali.

## **Fulgàri**

*Incantesimo Costrittore*

Dif: Scutum

Evoca delle violente funi magiche che legano le braccia dell'avversario.

## **Fumos / +Duo ✂**

*Incantesimo Fumogeno*

Dif: Finite

Crea una nube di fumo che nasconde l'esecutore.

## **Furgus ✨**

*Incantesimo Fulminante*

Dif: Scutum

Emette una scarica di fulmini sul bersaglio, stordendo una creatura o distruggendo un oggetto. Attiva invece di distruggere, oggetti che funzionano ad elettricità.

## **Furnunculus**

*Fattura Forunculosa*

Dif: Protego

Ricopre il bersaglio di bubboni e foruncoli.

## **Geminio**

*Incantesimo Raddoppiante / Maledizione Gemino*

Dif: Finite

Crea un falso identico del bersaglio, oggetto o animale. Nella versione Maledizione Gemino fa duplicare un oggetto al tatto. Non funziona sulle persone.

## **Genusupino** (*genusupino*)

Maleficio – Ostile

Dif: Protego

Fa sì che le ginocchia del bersaglio si trovino dalla parte opposta delle gambe.

## **Glacius / +Duo / +Tria**

*Incantesimo Congelante*

Dif: Scutum

Emette un getto d'aria fredda che può congelare il bersaglio o dell'acqua e può spegnere fuochi e Salamandre di Fuoco. Le versioni *Duo* e *Tria* sono progressivamente più potenti.

## **Glisseo**

*Incantesimo Scivolante*

Dif: Finite

Trasforma delle scale in uno scivolo.

## **Gommosus**

*Incantesimo Ammorbidente*

Rende un oggetto morbido e gommoso

## **Gratta e Netta**

*Incantesimo Pulente*

Dif: Protego

Pulisce il bersaglio.

## **Gravo X**

*Incantesimo Pesante*

Contr: Leverto

Dif: Protego (se stessi) / Finite (altri)

Rende estremamente pesante il bersaglio. Può essere usato per contrastare Leverto prima che colpisca il bersaglio. X= nome del bersaglio.

## **Guidami**

*Incanto Quattro Punti*

Appoggiando la bacchetta sul palmo aperto della mano, la fa funzionare come una bussola facendola puntare verso Nord.

## **Harmonia Nectere Passus**

*Incantesimo Svanitore*

Aggiusta e attiva un Armadio Svanitore.

## **Hebesto** (*ebèsto*)

*Fattura Cervello-molle*

Dif: Protego

Ostacola i processi mentali del bersaglio.

## **Herbifors**

*Incantesimo Herbifors*

Dif: Protego

Trasforma testa o capelli in un mazzo di fiori.

## **Herbivicus**

*Incantesimo Herbivicus*

Dif: Finite

Fa crescere istantaneamente la pianta bersaglio nella sua forma adulta.

## **Herbivicus Rosa**

*Incanto Crescirosa*

Incantesimo Herbivicus specifico per le rose.

## **Homenum Revelio**

*Incantesimo Uomo-Rivelatore*

Rivela una presenza umana nelle vicinanze.

## **Iktidomorphis** (*ictidomòrphis*)

*Incantesimo Furettizzante*

Dif: Finite (altri) / Protego (se stessi)

Trasforma il bersaglio in un furetto.

## **Illegibilus**

*Incantesimo Mistificatore*

Dif: Revelio

Rende illeggibile un testo.

## **Immobilus**

*Incantesimo Immobilizzante*

Dif: Protego

Immobilizza uno bersaglio o un gruppo di piccoli esseri viventi.

## **Impedimenta**

*Fattura Impediente*

Dif: Protego

Ostacola il percorso del bersaglio facendo inciampare o cadere all'indietro.

## **Imperio**

*Maledizione Imperio*

Dif: Protego Horribilis

Una delle tre Maledizioni Senza Perdono. Costringe il bersaglio ad eseguire gli ordini imposti dall'esecutore.

## **Impervius**

*Incantesimo Impervius*

Rende il bersaglio repellente a ogni liquido.

## **Imposium**

*Incantesimo Imposium*

Contr: Oppugno

Placa la natura offensiva di animali e oggetti.

## **Inanimatus Conjurus X**

*Incantesimo di Evocazione*

Contr: Evanesco - Dif: Finite

Evoca piccoli oggetti inanimati.

X= nome dell'oggetto da evocare.

## **Inanimatus Trànsero**

*Incantesimo di Teletrasporto*

Fa scomparire oggetti in un luogo facendoli ricomparire in un altro.

## **Incarceramus**

*Incantesimo Incarcerante*

Dif: Scutum

Lega il bersaglio con delle corde.

## **Incendio / +Duo / +Tria**

*Incantesimo del Fuoco*

Dif: Scutum

Produce del fuoco. Le versioni *Duo* e *Tria* sono progressivamente più potenti.

## **Incendio Saltans**

*Incantesimo Fiammeggiante - Variazione*

Dif: Scutum

Produce delle forti fiamme danzanti che ustionano il bersaglio.

## Inflatus

*Incantesimo Gonfiante*

Dif: Protego

Fa gonfiare il bersaglio.

## Infragilis

*Incantesimo Infrangibile*

Dif: Finite

Rende un oggetto bersaglio infrangibile.

## Intraegida (*intràegida*) ✂

*Incantesimo Penetra-Scudo*

Dif: Protego Maxima

Incantesimo che tenta di infrangere scudi e barriere di natura magica.

## Kraorũ (*craorũ*)

*Maledizione Fragilossa*

Contr: Paũsai - Dif: Protego

Convince il bersaglio di avere le ossa fragili come vetro, facendogli percepire dolori e tali da considerare pesanti anche i propri vestiti.

## Kumquaverto

*Da Orecchie a Kumquats*

Dif: Finite (altri) / Protego (sé stessi)

Trasforma le orecchie del bersaglio in mandarini cinesi.

## Lacarnum Inflamare

*Incantesimo Incendiario*

Dif: Scutum

Scaglia una piccola sfera di fuoco dalla punta della bacchetta.

## Languelingua

*Fattura Languelingua*

Dif: Protego

Incolla la lingua del bersaglio al suo palato.

## Lapifors

*Incantesimo Lepresembiante*

Dif: Finite (altri) / Protego (se stessi)

Trasforma piccoli oggetti in conigli.

## Legilimens

*Incantesimo della Legilimanzia*

Dif: Protego

Consente all'esecutore di scrutare nella mente del bersaglio facendogliene leggere i ricordi, i pensieri e le emozioni.

## Leverto (*levèrto*)

*Incantesimo Leggero*

Contr: Gravo

Dif: Protego (se stessi) / Finite (altri)

Rende estremamente leggero il bersaglio, smorzandone l'inerzia e rallentandone una caduta. Può contrastare Gravo prima che colpisca il bersaglio.

## Levicorpus

*Fattura Penzolante*

Contr: Liberacorporus - Dif: Protego

Appende il bersaglio per le caviglie in aria a testa in giù.

## Levipluma

*Incantesimo Piuma-Lieve*

Rende un oggetto leggero come una piuma. Se sta cadendo, ne rallenta di molto la discesa.

## Liberacorporus

*Contro-Fattura Penzolante*

Contr: Levicorpus

Fa scendere a terra il bersaglio precedentemente appeso per aria.

## Lineaevi (*lineàevi*)

*Linea dell'Età*

Crea attorno al bersaglio una sottile linea dorata splendente che risulta invalicabile da chi è al di sotto di una certa età.

## X Locomotor

*Incantesimo di Locomozione*

Dif: Finite (altri) / Protego (se stessi)

Sposta un oggetto facendolo muovere lentamente. X= nome dell'oggetto da spostare.

## Locomotor Mortis

*Maledizione delle Pastoie*

Dif: Protego

Lega insieme le gambe del bersaglio.

## Locomotor Wibbly

*Maledizione Gambemolli*

Dif: Protego

Fa collassare le gambe togliendo forza.

## Lotura Tergeo (lotùra tèrgeo)

*Incantesimo di Lavaggio*

Incanta piatti sporchi che si lavano da soli.

## Lumos / +Duo / +Maxima ✂

*Incantesimo Accendi-Bacchetta*

Contr: Nox

Crea una piccola luce sulla punta della bacchetta. La versione Duo crea un fascio più forte di luce. Maxima una sfera o raggio di luce

## Lumos Solem

*Incantesimo della Luce del Sole*

Dif: Protego

Crea un fascio di luce solare dalla bacchetta che può accecare temporaneamente le persone.

## [...] Maxima

*Suffisso di potenziamento*

Potenzia l'incantesimo anteposto con cui viene pronunciata.

## Magicus Extremos ✂

*Incantesimo Rafforzante*

Rende tutti gli incantesimi un po' più potenti per un periodo di tempo limitato. Più maghi o streghe lo eseguono insieme, più potenti saranno gli incantesimi.

## Maneris

*Incantesimo*

*Anti-Smaterializzazione*

Impedisce la smaterializzazione da un luogo per un certo tempo.

## Melofors

*Fattura Melofors*

Dif: Finite (altri) / Protego (se stessi)

Trasforma la testa del bersaglio in una zucca.

## Meteolojinx Recanto

*Meteofattura Recanto*

Fa cessare un Incantesimo Atmosferico.

## MimbleWimble

*Maledizione Annoda-lingua*

Dif: Protego

Annoda la lingua del bersaglio rendendolo incapace di parlare correttamente.

## Mobiliarbus

*Incantesimo Sposta-Legno*

Solleva in aria e sposta un bersaglio di legno.

## Mobilicorpus

*Incantesimo Sposta-Corpo*

Fa sollevare in aria e spostare un corpo inerte.

## Molliare

*Incantesimo Ammortizzante*

Crea un effetto cuscino sul bersaglio.

## Mollidigitus (mollidigitus)

*Maledizione Dita-Molli*

Dif: Protego

Rende le dita del bersaglio molli come gelatina in modo che gli sia più difficile afferrare cose.

## Morsmordre

*Marchio Nero*

Evoca in cielo il Marchio Nero, simbolo dei Mangiamorte.

## Mucus ad Nauseam / +Duo / +Tria

*Maledizione delle Caccole*

Dif: Protego

Causa nel bersaglio un forte raffreddore e un naso gocciolante. Le versioni Duo e Tria sono progressivamente più potenti.

## Muffliato

*Incantesimo Brusio*

Dif: Protego

Riempie le orecchie del bersaglio di un rumore indistinto. Può essere usato per coprire altri rumori e non farsi sentire mentre si parla.

## Multicofors

*Incantesimo Cambiacolore*

Dif: Protego

Cambia il colore e lo stile di un capo d'abbigliamento.

## Mutuo Commùto ✂

*Incantesimo di Scambio*

Scambia alcune caratteristiche tra l'esecutore e il bersaglio.

## Naresarda

*Maleficio delle Sardine*

Dif: Protego

Fa uscire delle sardine dal naso del bersaglio.

## Narespertillius

*Maleficio Mucovolante*

Dif: Protego

Trasforma le caccole del bersaglio in pipistrelli che escono dalle narici e volano via.

## Nebulus ✂

*Incantesimo Nebuloso*

Dif: Finite

Crea una scia di nebbia dalla bacchetta.

## Nexus ✂

*Incanto Proteus*

Lega oggetti magici tra loro in modo che, incantandone uno, si incantino automaticamente tutti gli altri.

## Niveanimata (niveanimàta)

*Palle di neve Stregate*

Dif: Scutum

Incanta le palle di neve affinché inseguano e colpiscono da sole il bersaglio.

## Nox

*Incantesimo Spegni-Bacchetta*

Spegne la luce della propria bacchetta generata dall'Incantesimo Lumos e varianti.

## Oblivion/Obliviate

*Incantesimo di Memoria*

Dif: Protego

Modifica o cancella la memoria del bersaglio.

## Obscuro

*Incantesimo Bendante*

Dif: Finite

Evoca una benda sugli occhi del bersaglio, oscurandone la vista.

## Oculus Reparò

*Incantesimo Riparatore - Variante*

Ripara le lenti degli occhiali.

## Oppugno

*Fattura Oppugno*

Contr: Imposium - Dif: Finite

Aizza creature viventi contro il bersaglio.

## Orbis

*Fattura Orbis*

Dif: Protego

Fa cadere a terra un bersaglio volante o comunque che si trova a mezz'aria, avvolgendolo in un vortice blu.

## Orchideous

*Incantesimo Bouquet/Fattura Orchideous*

Dif: Protego (sè stessi) / Finite (se altrove)

Evoca un mazzo di fiori dalla punta della bacchetta oppure, se imposta su un bersaglio, lo trasforma in un cespuglio di fiori.

## Oscausi

*Maleficio Ammutolente*

Dif: Protego

Fa scomparire la bocca del bersaglio.

## Partes Revelio

*Rivelaincanto di Scarpin*

Permette di individuare gli ingredienti di una pozione.

## Partis Temporus

*Incantesimo Divisore*

Crea un'insenatura dividendo incantesimi di magia elementale.

## Paūsai (paūsai)

*Contro-Maledizione Fragilossa*

Dissolve l'effetto di Kraorū, contrastandolo anche a mezz'aria prima che colpisca.

## Pergeratem (pergheràtem)

*Incantesimo di Navigazione Automatica*

Dif: Finite

Fa sì che una barca raggiunga autonomamente una destinazione prescelta.

## Periculum

*Incantesimo di Segnalazione*

Dif: Scutum

Spara delle scintille rosse simili a dei razzi segnalatori dalla punta della bacchetta.

## Persequaris (persequàris)

*Incantesimo Segugio*

Dif: Protego

Genera una sfera galleggiante di luce che segue il bersaglio e che genera un impatto danneggiante quando lo colpisce.

## Peskipiksi Pesternomi

*Incantesimo Respingi-Pixie*

Apparentemente non ha alcun effetto. Teoricamente servirebbe a fermare i Pixie.

## Petrificus Totalus

*Maledizione delle Pastoie Total-Body / Incantesimo di Pietrificazione*

Dif: Protego

Blocca temporaneamente il bersaglio in modo che non possa muoversi.

## Piertotum Locomotor

*Incanto Animante*

Dif: Finite

Anima una o più statue facendone seguire il volere dell'esecutore.

## Pilumaugeo (pilumàugeo)

*Incantesimo Peloso*

Dif: Protego

Fa crescere peli sul bersaglio.

## Porraure (porràure)

*Fattura dei Porri*

Dif: Protego

Fa uscire dei porri dalle orecchie del bersaglio.

## Portabeata (portabeàta)

*Incantesimo Imperturbabile*

Dif: Finite

Rende oggetti come porte impenetrabili da qualsiasi cosa, inclusi suoni e oggetti.

## Portus ✂

*Incantesimo Passaporta*

Rende un oggetto una Passaporta.

## Potus Rursus

*Incantesimo di Rabbocco*

Riempie un contenitore con qualsiasi liquido contenesse originariamente.

## Prior Incantatio ✂

*Incantesimo Reversus*

Evoca dalla bacchetta bersaglio delle eco dell'ultima magia effettuata. Quando due bacchette con il nucleo gemello si scontrano, si verifica un effetto chiamato *Prior Incantatem*: le bacchette si legano da un fascio di luce creando un'area di sbarre luminose dorate. Quando una delle due bacchette riesce a far toccare il globo di luce centrale alla bacchetta avversaria, da quest'ultima appaiono echi degli ultimi incantesimi, in ordine cronologico inverso.

## Protego / +Maxima

*Sortilegio Scudo*

Crea una barriera difensiva che protegge da incantesimi, fatture, malefici e maledizioni minori. La versione Maxima è più potente e può essere usata anche in combinazione da più persone per alzare i livelli di protezioni e quindi le magie respinte.

## Protego Diabolica

*Sortilegio Scudo - Variante*

Crea un circolo di fiamme blu brillanti controllabili che funzionano come un'enorme barriera difensiva attraversabile solo da coloro che l'esecutore considera fedeli nei suoi confronti o che non intendono fargli del male. Tutti gli altri vengono inceneriti al passaggio.

## Protego Horribilis

*Sortilegio Scudo - Variante*

Crea una barriera difensiva più resistente capace di respingere anche maledizioni più potenti e Senza Perdono.

## Protego Totalum

*Sortilegio Scudo - Variante*

Crea su una piccola area una barriera difensiva duratura nel tempo che non lasci passare nulla attraverso di essa, ad eccezione delle Maledizioni Senza Perdono. Non adatto ai combattimenti o duelli in quanto richiede molta concentrazione.

## Puspulum (*puspulum*)

*Maleficio Spruzza-Pus*

Dif: Protego

Fa spruzzare liquido giallo dal naso del bersaglio.

## Pylocastrum

*Fattura dei Petardi*

Dif: Scutum

Spara dei petardi dalla punta della bacchetta per ferire l'avversario, ma l'esplosione può colpire anche l'esecutore.

## Quietus

*Incantesimo Quietante*

Fa tornare ad un volume normale una voce amplificata magicamente con Sonorus.

## Rectusempra

*Incantesimo Anti-Imbroglia*

Impedisce a piume e pergamene di essere incantate per far imbrogliare chi scrive.

## Redactum Skullus

*Maleficio Testapiccola*

Contr: Engorgio Skullus - Dif: Protego

Riduce le dimensioni della testa bersaglio.

## Reducio

*Incantesimo Restrigente*

Contr: Engorgio - Dif: Protego

Rimpicciolisce un bersaglio. Eseguirlo su un umano è altamente pericoloso e complesso.

## Reducto

*Maledizione Reductor*

Dif: Protego (sé stessi) / Scutum (se altrove per difendersi dai detriti)

Manda in pezzi bersagli solidi. Usato con molta potenza, lo disintegra rendendoli sottile polvere o cenere.

## Refrenatus (*refrenatus*)

*Incantesimo Frenante di Horton Keitch*

Consente a chi cavalca una scopa di frenare con maggiore precisione.

## Reinnerva

*Incantesimo Rinvenente*

Fa rinvenire una persona svenuta. Può essere usato per contrastare un singolo Schiantesimo.

## Relascio

*Fattura Revulsiva*

Dif: Protego (sé stessi) / Scutum (da oggetti)

Spinge via il bersaglio con violenza.

## Reparifarge

*Incantesimo De-Trasfigurante*

Annulla trasfigurazioni non riuscite perfettamente.

## Reparifors

*Incantesimo Ristabilizzante*

Annulla malattie minori indotte magicamente, come avvelenamento e paralisi.

## Reparo

*Incantesimo Riparatore*

Ripara oggetti.

## Repello Babbanum

*Incantesimo Respingi Babbani*

Rende il bersaglio, luogo o oggetto, invisibile dai Babbani.

## Repello Inimicum ✂

*Incantesimo Respingi Nemici*

Rende una zona inaccessibile ai propri nemici.

## Revelio / +Specialis

*Incantesimo Revelio*

Rivela oggetti, messaggi, passaggi invisibili, nascosti o camuffati. Se usato su una persona che ha cambiato il proprio aspetto con un incantesimo, ne rivela le vere sembianze. La versione Specialis Revelio mostra incantesimi apposti su oggetti o pozioni.

## Reversus

*Incantesimo Invertente*

Contr: Susrever - Dif: Protego

Costringe il bersaglio a parlare e muoversi al contrario, confondendone la percezione motoria e vocale.

## Rictusempra

*Incantesimo Solleticante*

Dif: Protego

Causa un fortissimo solletico nel bersaglio, che lo costringe a ridere senza controllo.

## Riddikulus

*Incantesimo Anti-Molliccio*

Costringe un Molliccio ad assumere la forma sulla quale l'esecutore si sta concentrando.

## Sacernomen (sachernòmen)

*Maledizione del Taboo*

Fattura imposta su una parola che rileva il luogo in cui chi si trova chi la pronuncia.

## Sagitta

*Incantesimo Scocca-Frecce*

Dif: Scutum

Scocca delle frecce dalla bacchetta.

## Salvio Hexia ✂

*Incantesimo Defletti-Malefici*

Crea una barriera su un luogo che riflette malefici.

## Scutum

*Sortilegio dello Scudo-Torre*

Crea una barriera che protegge da oggetti, attacchi fisici e attacchi elementali. Può essere utilizzato in questi casi al posto di *Protego* per difendersi efficacemente.

## Scutum Totalum

*Incantesimo dello Scudo - Variante*

Incantesimo particolarmente complesso, crea un'imponente barriera sotto forma di scudo argentato che deflette potenti incantesimi, producendo un suono profondo e vibrante vagamente sinistro all'ascolto, prerogativa di maghi e streghe eccezionalmente potenti, e protegge un'intera area.

## Sectumsempra

*Maledizione Dilaniante*  

Dif: Protego Horribilis

Provoca nel bersaglio enormi ferite da taglio che causano copioso sanguinamento.

## Serpensortia

*Incantesimo Evoca-Serpenti*

Contr: Vipera Evanesca - Dif: Finite

Evoca un serpente.

## Silencio

*Incantesimo Tacitante*

Dif: Protego

Fa ammutolire il bersaglio.

## Slugulus Eructo / Mangialumache

*Maledizione Vomita Lumache*

Dif: Protego

Fa vomitare al bersaglio grosse lumache.

## Snufflifors

*Incantesimo Snufflifors*

Dif: Finite

Trasforma oggetti in topi.

## Steleus

*Maleficio Starnuto*

Dif: Protego

Fa continuamente starnutire il bersaglio.

## Stupeficium

*Schiantesimo*

Contr: Reinnerva - Dif: Protego

Schianta il bersaglio. Se usato con troppa forza, lo induce in stato di incoscienza.

## Susrever

*Contro-Incantesimo Invertente*

Contr: Reversus

Può essere scagliato contro l'incantesimo prima di esserne colpiti per contrastarlo.

## Tarantallegra

*Fattura Tarantallegra*

Dif: Protego

Costringe i piedi del bersaglio a danzare muovendosi freneticamente.

## Tempaestus (*tempaestus*)

*Incantesimo della Tempesta di Fuoco*

Dif: Scutum

Produce un anello di fuoco dalla punta della bacchetta con il quale colpire i bersagli.

## Tentaclifors

*Fattura Tentacolosa*

Dif: Finite (altri) / Protego (se stessi)

Trasforma la testa del bersaglio in un tentacolo.

## Terradominus (*terradòminus*)

*Incantesimo Frangiterra*

Contr: Ascendio - Dif: Scutum

Genera un'onda d'urto che squarcia il terreno, facendolo saltare.

## Testabulla

*Incantesimo Testabolla*

Dif: Protego

Crea una bolla d'aria attorno alla testa.

## Titillando

*Fattura Solleticante*

Dif: Protego

Solletica e indebolisce il bersaglio.

## Torreo (*tòrreo*)

*Incantesimo Essiccante*

Prosciuga pozzanghere e piccoli specchi d'acqua.

## Unguesaugeo (*unguesàugeo*)

*Maleficio per la Crescita delle Unghie dei Piedi*

Dif: Protego

Fa crescere le unghie dei piedi del bersaglio.

## Uropunctus

*Fattura Pungente/Incantesimo Ustionante*

Dif: Protego

Infiamma e irrita la pelle del bersaglio come se fosse stato ripetutamente punto.

## Ventus / +Duo

*Fattura Ventus*

Dif: Scutum

Spara una forte folata di vento dalla punta della bacchetta. La versione *Duo* crea una folata più potente.

## **Verdimillious / +Duo**

*Incantesimo delle Scintille Verdi*

Dif: Scutum

Spara delle scintille verdi dalla punta della bacchetta. Può anche rilevare per breve tempo oggetti come piattaforme o porte nascoste dalla magia oscura, rendendole tangibili finché dura. La versione *Duo* è più potente.

## **Vermiculus**

*Fattura Vermiculus*

Dif: Finite

Trasforma un oggetto in un vermicciattolo.

## **Vermillius**

*Incantesimo delle Scintille Rosse*

Dif: Scutum

Spara delle scintille rosse dalla bacchetta.

## **Vigilisomnium** (*vigilisòmnium*)

*Sognisvegli Brevettati*

Dif: Finite

Dà all'utilizzatore 30 minuti di sogni a occhi aperti altamente realistici.

## **Violamillius**

*Petardi Viola*

Dif: Scutum

Spara dei petardi viola dalla bacchetta.

## **Vipera Evanesca**

*Incantesimo di Sparizione per Serpenti*

Fa evanescere un serpente evocato magicamente.

## **Volate Ascenderai**

*Incantesimo Razzo*

Dif: Protego

Spinge il bersaglio in aria verso l'alto a gran velocità.

## **Volita** (*vòlita*)

*Incantesimo Rallegrante*

Dif: Protego

Genera felicità nel bersaglio, che può scoppiare a ridere senza controllo.

## **Vulnera Sanentur**

*Incantesimo Cura-Lesioni*

Fa guarire ferite, tagli e sfregi.

## **Vulneremotum** (*vulneremòtum*)

*Incantesimo di Sparo*

Dif: Protego

Colpisce magicamente un bersaglio.

## **Waddiwasi**

*Fattura Proiettile*

Dif: Scutum

Scaglia piccoli oggetti ad alta velocità.

## **Wingardium Fluitus**

*Incantesimo Galleggiante*

Dif: Finite

Fa galleggiare fermo per aria un oggetto.

## **Wingardium Leviosa**

*Incantesimo di Levitazione*

Dif: Finite

Fa levitare e spostare lentamente per aria un oggetto.

## **Wingardium Suspensa**

*Incantesimo di Librazione*

Dif: Protego (se stessi) / Finite (su altri)

Fa librare in aria il bersaglio per un breve lasso di tempo.

## **-formula ignota-**

*Maledizione Horcrux*

Consente all'esecutore, dopo aver eseguito un atto estremamente malvagio, di dividere la sua anima e trasferirne un pezzo in un oggetto o in un essere vivente.

## **Voto Infrangibile -formula ignota-**

*Incantesimo - Generico*

Rende infrangibile un giuramento fatto da una persona, pena la morte. Necessita di un mago o una strega che funga da Suggello tra le persone cui riguarda il giuramento.