

Associazione Caput Draconis



COMPENDIO INCANTESIMI 2023

INTRODUZIONE

Il presente compendio racchiude tutta la conoscenza degli incantesimi in letteratura. Per facilitarne l'utilizzo, gli incantesimi utilizzabili durante il Gioco di Ruolo e nei combattimenti sono demandati al **Regolamento Gioco di Ruolo CD 2023**.

Inoltre, l'**Appendice Incantesimi Club dei Duellanti** proporrà un ri-elenco dei presenti incantesimi dai quali vengono tolti tutti quegli incantesimi che non sono tecnicamente utilizzabili in duello (proibiti, ad area, ...). I restati incantesimi, tecnicamente utilizzabili, verranno lasciati a prescindere dalla loro eventuale utilità per premiare lo spirito creativo dei concorrenti.

Glossario

Cosa sono gli **Incantesimi**? Parole e frasi che causano un certo effetto mentre si usa una bacchetta o quando pronunciate da un mago o da una strega. Nei libri i termini "**Spells**", "**Charm**", "**Jinx**", "**Hex**", e "**Curse**"; l'autrice spiega le differenze come segue:

1. **Spell (pl. Spells)** è il termine generico, usato per tutti gli incantamenti.

Nota di CD: tradurremo come **Incantesimo**.

2. **Charm (pl. Charms)** solitamente condiziona il comportamento di un oggetto ma non ne cambia la natura. Pertanto, far ballare il tip-tap a un ananas sulla scrivania è propriamente un "**Charm**", perché l'oggetto rimane un ananas; invece, trasformare una teiera in una tartaruga, come fatto in a lezione di Trasfigurazione, non è un "**Charm**".

Nota di CD: tradurremo come **Incanto**.

3. **Jinx (pl. Jinxes)** veicola una connotazione di magia oscura, benché di entità davvero minore. "**Jinxes**", come Rictusempra, irritano e fanno divertire, piuttosto che danneggiare.

Nota di CD: tradurremo come **Fattura**.

4. **Hex (pl. Hexes)** veicola una connotazione di magia oscura di natura minore, ma leggermente più oscura delle "**Jinxes**". Ne è un esempio il Petrificus Totalus.

Nota di CD: tradurremo come **Maleficio**.

5. **Curse (pl. Curses)** è un incantesimo decisamente nel campo della Magia Oscura, e il suo effetto è puramente volto a danneggiare.

Nota di CD: tradurremo come **Maledizione**.

Nota

Uno **Stunning Spell (Schiantesimo)** è più propriamente un "**Charm**" / **Incanto**, poiché l'oggetto incantato cambia comportamento e non natura; tuttavia il nome è mantenuto "**Spell**" per via dell'allitterazione.

Disclaimer

Poiché di alcuni incantesimi manca la formula ufficiale e altri non sono precisamente distinti, l'Associazione Caput Draconis colmerà tali lacune con **materiale originale, indicato in questo Compendio con il colore viola**. Pertanto, il materiale associativo sarà da considerarsi valido per tutti e soli eventi e/o attività gestiti dall'Associazione: Il Club dei Duellanti è uno di queste attività.

Abalieno

Incantesimo di Allontanamento

Incantesimo - Generico

Contr: Admoveo - Dif: Protego

Allontana gentilmente una persona da sé stessi.

Fonte: Caput Draconis

Accio

Incantesimo di Appello

Incantesimo - Generico

Contr: Depulso - Dif: Scutum

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

Fonte: Libro/Film, CdF

Acuosensus

Incanto Supersensor

Incanto - Generico

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

Fonte: Libro, DdM (Cit)

Adhaere Sempra (*adhaere sempra*)

Incantesimo di Adesione Permanente

Incantesimo - Generico

Fa aderire permanentemente il bersaglio su un oggetto.

Fonte: Libro, OdF (Cit)

Admoveo

Incantesimo d'Attrazione

Incantesimo - Generico

Contr: Abalieno - Dif: Protego

Attira gentilmente una persona verso sé stessi.

Fonte: Caput Draconis

Aguamenti

Incantesimo Acquatico

Incantesimo - Elementale -

Dif: Scutum

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

Fonte: Libro, CdF - Film, PM

Ahenum Verto (*aenum verito*)

Incantesimo Setaccio

Incanto - Trasfigurazione

Trasforma calderoni e simili in setacci.

Fonte: TCG

Algida Faces (*algida faces*)

Incantesimo Freddafiamma

Incanto - Generico

Rende le fiamme che colpiscono il bersaglio fredde e innocue.

Fonte: Libro, PdA (Cit)

Alohomora

Incantesimo Apriporta

Incanto - Generico

Usato per aprire e sbloccare serrature.

Fonte: Libro, PF

Anapneo

Incantesimo Anti-Soffocamento

Incantesimo - Curativo

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

Fonte: Libro, PM

Anteoculatia

Maleficio Cornificante

Maleficio - Trasfigurazione

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

Fa crescere sulla testa del bersaglio palchi di corna.

Fonte: Libro, OdF (Cit) - Videogioco, LHPY14

Antijinx

Incantesimo Anti-fatture

Incanto - Generico

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

Fonte: Libro, OdF (Cit)

Aparècium

Incantesimo Rivelatore

Incanto - Generico

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

Fonte: Libro, CdS

Appare Vestigium

Incantesimo Tracciante

Incantesimo - Generico

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

Fonte: Film, AFCdG

Aqua Eructo

Incantesimo Idrante

Incantesimo - Elementale

Dif: Scutum

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

Fonte: Libro, CdF (Cit) - Videogioco, CdF

Arania Exumai

Incantesimo Respingi-Ragno

Incanto - Ostile

Dif: Protego

Respinge gli aracnidi.

Fonte: Film, CdS

Ardemonium

Maledizione Ardemonio

Maledizione - Oscuro - Elementale

Dif: Scutum Nitens Totalum

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

Fonte: Libro, DdM

Arresto Momentum

Incantesimo Rallentante

Incanto - Generico

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

Fonte: Film, PdA

Ascendio

Incantesimo Ascensore

Incanto - Generico Solleva verso l'alto l'esecutore.

Fonte: Film, CdF

Auresco

Maledizione Avvizzisci-Orecchie

Maledizione - Ostile

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

Fa avvizzire le orecchie del bersaglio.

Fonte: Libro, CdF (Cit)

Avada Kedavra

Anatema che Uccide

Maledizione - Oscuro - Ostile

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

Fonte: Libro, PF (Cit)

Avifors

Incantesimo Uccellosembiante

Incanto - Trasfigurazione

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

Trasforma il bersaglio in un uccellino.

Fonte: Videogioco, CdF

Avis

Incantesimo Evoca-Uccelli

Incanto - Evocazione

Dif: Finite

Evoca un piccolo stormo di uccelli dalla punta della bacchetta.

Fonte: Libro, CdF

Bagaglius

Incanto Bagaglio

Incanto - Generico

Riempie un baule o una valigia con il necessario.

Fonte: Libro, OdF

Balbutio

Maledizione Farfugliante

Maledizione - Ostile

Dif: Protego

Costringe il bersaglio a farfugliare qualora parlasse.

Fonte: Libro, CdS (Cit)

Baubillious

Incantesimo Scintillante

Incanto - Elementale

Dif: Scutum

Genera scintille bianche dalla punta della bacchetta. Molto utile nei duelli.

Fonte: Libro, PF (Cit)

Bombarda

Incantesimo Esplosivo

Duello Incanto - Ostile

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

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

Fonte: Film, PdA, OdF

Brachiabindo

Incantesimo Vincolante

Incanto - Fisico

Contr: Emancipare - Dif: Protego

Lega il bersaglio con corde invisibili.

Fonte: The Cursed Child

Brackium Emendo

Incantesimo Ossarotte

Incanto - Curativo Guarisce ossa rotte.

Fonte: Film, CdS

Calvorio

Maledizione della Caduta dei Capelli

Maledizione - Ostile

Dif: Protego

Fa cadere i capelli del bersaglio.

Fonte: Videogioco, LHPY57

Cantis

Fattura Canterina

Fattura - Ostile

Dif: Protego

Costringe il bersaglio a cantare incontrollabilmente.

Fonte: Videogioco, LHPY57

Capacious Extremis

Incantesimo di Estensione Irriconoscibile

Incanto - Generico

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

Fonte: Libro, CdS (Cit)

Carpe Retractum

Incantesimo Tira e Molla

Evocazione

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.

Fonte: Videogioco, PdA

Cave Inimicum

Incantesimo Protettivo

Incantesimo - Difensivo

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

Fonte: Libro, DdM

Cesia Faces

Incantesimo del Fuoco-Campanula Incanto - Evocazione

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

Fonte: Libro, PF (Cit)

Circumrota

Incantesimo Ruotante

Incantesimo - Generico

Fa ruotare un oggetto su sé stesso.

Fonte: Film, AFCdG

Cistem Aperio

Incantesimo Apri-Bauli

Incanto - Generico

Apri scatole, casse e bauli.

Fonte: Film, CdS

Collopòrtus

Incantesimo Sigillante

Incantesimo - Generico

Contr: Alohomora

Sigilla porte e serrature.

Fonte: Libro, OdF

Colloshoo

Incantesimo Incollarapido

Incanto - Generico

Dif: Protego

Incolla le scarpe del bersaglio al suolo.

Fonte: TCG

Colovària

Incantesimo Cambiacolore

Incanto - Trasfigurazione

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

Cambia il colore del bersaglio.

Fonte: Libro, OdF (Cit)

Confringo

Maledizione Esplosiva

Maledizione - Ostile

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

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

Fonte: Libro, DdM

Confundo

Incantesimo Confundus

Incanto - Ostile

Dif: Protego

Causa confusione e stordimento nel bersaglio.

Fonte: Libro, CdF (Cit), PM

Conjunctivitis

Maledizione Conjunctivitis

Maledizione - Ostile

Dif: Protego

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

Fonte: Libro, CdF

Crinisaugeo (*crinisàugeo*)

Incantesimo Parruccone

Incanto - Trasfigurazione

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

Fa crescere velocemente peli e li inspessisce.

Fonte: Libro, OdF (Cit)

Crinis Muto

Incanto Cambia-Pelo

Incanto - Trasfigurazione

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

Cambia lo stile e il colore di capelli bersaglio.

Fonte: Libro, PM (Cit) - Videogioco, LHPY57

Crucio

Maledizione Cruciatus

Maledizione - Oscuro - Ostile

Dif: Protego Horribilis

[USO PROIBITO] Una delle tre Maledizioni Senza Perdono. Infligge immenso dolore nel bersaglio.

Fonte: Libro, CdF

Cullanimus

Incanto Calmante

Incanto - Generico

Dif: Protego

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

Fonte: Caput Draconis

Defòdio

Incantesimo Scavatore

Incantesimo - Generico

Dif: Finite

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

Fonte: Libro, DdM

Delator Pate (*delàtor pate*)

Fattura Manifesta

Fattura - Ostile

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

Fonte: Libro, OdF (Cit)

Deleo Vestigium (*dèleo vestigium*)

Incantesimo Obliterante

Incanto - Generico

Cancella tracce come macchie o impronte.

Fonte: Libro, OdF (Cit)

Delètrius

Incantesimo di Cancellazione

Incantesimo - Generico

Cancella bersagli visibili, sia fisici che magici, come il Marchio Nero o l'Incantesimo Reversus.

Fonte: Libro, CdF

Densàugeo

Maleficio Allunga-Denti

Maleficio - Trasfigurazione

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

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

Fonte: Libro, CdF (Cit) - Videogioco, LHPY14

Deprehendo (*deprèndo*)

Incantesimo Acciuffante

Incanto - Generico

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

Rende il bersaglio più semplice da afferrare e tenere.

Fonte: Libro, iQais

Dèprimo

Incantesimo di Sfondamento

Incanto - Fisico

Dif: Scutum (per difendersi dalle schegge)

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

Fonte: Libro, DdM

Depulso

Incantesimo di Esilio

Incanto - Generico

Contr: Accio - Dif: Scutum

Allontana un oggetto dall'esecutore verso un posto specifico.

Fonte: Libro, PdA

Descendo

Incantesimo Precipitante

Incanto - Generico

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

Fa scendere o cadere un oggetto in aria o in alto

Fonte: Libro, DdM

Deturbo (*detúrbo*)

Maleficio Eietto

Maleficio - Generico

Dif: Finite

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

Fonte: Libro, PF, PdA (Cit)

Diffindo

Incantesimo Tagliuzzante

Incanto - Generico

Dif: Protego

Taglia o danneggia fisicamente il bersaglio con un taglio.

Fonte: Libro, CdF

Diminuendo

Incantesimo Restrigente

Trasfigurazione

Dif: Protego

Costringe il bersaglio a rimpicciolire.

Fonte: Film, OdF

Dissilio (*dissilio*)

Maledizione di Molly Weasley

Maledizione - Oscuro - Ostile

Dif: Protego Horribilis

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

Fonte: Film, DdM2

Dissimulo

Incantesimo di Disillusione

Incanto - Generico

Dif: Protego

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

Fonte: Libro, OdF

Digitabite (*digitabite*)

Fattura Rimuovi-dita

Fattura - Ostile - Dif: Protego

Rimuove le dita del bersaglio.

Fonte: Libro, iQais

Dirum Verber (*dirum vèrber*) /

Dolohoferio

Maledizione di Antonin Dolohov

Maledizione - Oscuro - Ostile

Dif: Protego Horribilis

[USO PROIBITO] Crea una frusta di fiamme viola che causa gravissime ferite interne fino ad uccidere.

Fonte: Libro, OdF (Nvbl)

Dissendium

Incantesimo Svela-Passaggi

Incanto - Generico

Rivela passaggi segreti.

Fonte: Libro, PdA

Draconifors

Incantesimo Dracosembiante

Incanto - Trasfigurazione

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

Trasforma il bersaglio in un piccolo drago.

Fonte: Videogioco, PdA

Ducklifors

Fattura Paperante

Trasfigurazione

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

Trasforma il bersaglio in una papera.

Fonte: Videogioco, CdF

Duro

Incantesimo Indurente

Incanto - Trasfigurazione

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

Trasforma il bersaglio in solida pietra.

Fonte: Libro, DdM

Ebublio

Fattura Ebublio

Fattura - Ostile

Dif: Scutum

Imprigiona un bersaglio in una bolla galleggiante di contenimento.

Fonte: Videogioco, LHPY14

Eiulo Hospiti (*eiulo òspiti*)

Incantesimo Intruso

Incanto - Generico

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.

Fonte: Libro, PM (Cit)

Eiulo Hostili (*eiulo ostili*)

Incanto Gnaulante

Incanto - Generico

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

Fonte: Libro, DdM (Cit)

Emancipare

Incantesimo Divincolante

Incanto - Generico

Rilascia legature.

Fonte: The Cursed Child

Engorgio

Incantesimo di Crescita / Ingozzante

Incanto - Trasfigurazione

Contr: Reducio

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

Fa ingrandire immensamente il bersaglio.

Fonte: Libro, CdF

Engorgio Skullus

Maleficio Testagrossa

Maleficio - Trasfigurazione

Contr: Redactum Skullus - Dif: Protego

Gonfia il cranio del bersaglio.

Fonte: Videogioco, LHPY14

Entomorphis

Fattura Insetto

Fattura - Trasfigurazione

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

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

Fonte: Libro, OdF (Cit) - Videogioco, LHPY14

Epismendo

Incantesimo Cura-Ferite

Incanto - Curativo

Cura ferite minori, come ossa o cartilagini rotte.

Fonte: Libro, PM

Epoximise (*epoximais*)

Incantesimo di Adesione

Trasfigurazione

Dif: Protego

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

Fonte: TCG

Erecto

Incantesimo Erettore

Incanto - Generico

Erige tende.

Fonte: Libro, CdF (Cit), DdM

Erubesco

Fattura della Vergogna

Fattura - Ostile

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.

Fonte: Caput Draconis

Eurus

Incantesimo del Calore/dell'Aria Calda

Generico

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

Fonte: Libro, OdF (Cit)

Evanesco

Incantesimo di Sparizione

Incantesimo - Trasfigurazione

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

Fonte: Libro, CdF

Everte Statum

Incantesimo Sbalzante

Incanto - Ostile

Dif: Protego

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

Fonte: Film, CdS

Evoles (*èvoles*)

Incantesimo Volante

Incanto - Generico

Rende l'oggetto bersaglio capace di volare.

Fonte: Libro, OdF (Cit)

Expecto Patronum

Incanto Patronus

Incanto - Difensivo

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

Fonte: Libro, PdA

Expelliarmus

Incantesimo di Disarmo

Incanto - Ostile

Dif: Protego

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

Fonte: Libro, CdS

Expulso

Maledizione Expulso

Maledizione – Fisico

Dif: Scutum

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

Fonte: Libro, DdM

Extaforas (*extafôras*)

Maledizione Espelli-Visceri

Maledizione - Oscuro - Ostile

Dif: Protego

Espelle le viscere dal corpo del bersaglio.

Fonte: Libro, OdF (Cit)

Fera Subigo (*fera sùbigò*)

Incantesimo Omosembiante (Contro-maledizione)

Incanto - Trasfigurazione

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

Fonte: Libro, PdA (Cit) - Videogioco,

Hogwarts Mystery (Cit)

Fera Verto

Incantesimo Coppasembiante

Incanto - Trasfigurazione

Dif: Finite

Trasforma un animale in un calice.

Fonte: Film, CdS

Ferula

Incantesimo di Bendaggio

Incanto - Evocazione

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

Fonte: Libro, PdA

Fianto Duri

Incantesimo Rafforzante

Incanto - Difensivo

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

Fonte: Libro, DdM (Cit) - Film, DdM2

Fidelio

Incanto Fidelius

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

Fonte: Libro, PdA (Cit)

Finestra

Incantesimo Finestra

Incanto - Generico

Rompe un vetro in modo molto silenzioso.

Fonte: Film, AFdt

Finite / +Incantatem

Controincantesimo Generico

Generico/Difensivo

Mette fine all'effetto di un incantesimo.

Fonte: Libro, OdF

Flagramus

Incantesimo Pirografico

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

Fonte: Libro, CdS (Cit), OdF

Flagrante

Maledizione Flagrante

Maledizione – Ostile

Rende un oggetto incandescente se toccato, causando bruciature.

Fonte: Libro, DdM (Cit)

Flipendo / +Duo / +Tria

Fattura Respingente

Fattura - Ostile -

Dif: Protego

Spinge il bersaglio; mette KO quelli più deboli.

Le versioni *Duo* e *Tria* sono solo progressivamente più potenti.

Fonte: Videogioco, PF

Fractotum

Incantesimo Demolente

Incantesimo - Ostile

Dif: Protego

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

Fonte: Film, PM (Nvbl)

Fraudo

Incantesimo Furfante

Generico

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

Fonte: Videogioco, PF

Fruges Verto

Incantesimo Pellecereale

Incanto - Trasfigurazione

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

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

Fonte: Libro, OdF

Fulgàri

Incantesimo Costrittore

Incanto - Oscuro - Evocazione

Dif: Scutum

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

Fonte: The Cursed Child

Fumos / +Duo

Incantesimo Fumogeno

Incanto - Generico

Dif: Finite

Crea una nube di fumo che nasconde l'esecutore.

Fonte: Videogioco, PdA

Furnunculus

Fattura Foruncolosa

Fattura - Ostile

Dif: Protego

Ricopre il bersaglio di bubboni e foruncoli.

Fonte: Libro, OdF (Cit) -Pottermore

Geminio

Incantesimo Raddoppiante / Maledizione

Gemino

Incanto - Evocazione

Dif: Finite

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

Fonte: Libro, DdM

Genusupino (*genusupino*)

Maleficio Torci-Ginocchia

Maleficio - Ostile

Dif: Protego

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

Fonte: Libro, iQais

Glacius / +Duo / +Tria

Incantesimo Congelante

Incanto - Elementale

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.

Fonte: Videogioco, PdA

Glisseo

Incantesimo Scivolante

Incanto - Trasfigurazione

Dif: Finite

Trasforma delle scale in uno scivolo.

Fonte: Libro, OdF (Cit), DdM

Gommosus

Incantesimo Ammorbidente

Generico

Rende un oggetto morbido e gommoso

Fonte: Videogioco, PF

Gratta e Netta

Incantesimo Pulente

Incanto - Generico

Pulisce il bersaglio.

Fonte: Libro, OdF

Gravo X

Incantesimo Pesante

Incanto - Generico

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.

Fonte: Caput Draconis

Guidami

Incanto Quattro Punti

Incanto - Generico

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

Fonte: Libro, CdF

Harmonia Nectere Passus

Incantesimo Svanitore

Incanto - Generico

Aggiusta e attiva un Armadio Svanitore.

Fonte: Film, PM

Hebesto (*ebèsto*)

Fattura Cervello-molle

Fattura - Ostile

Dif: Protego

Ostacola i processi mentali del bersaglio.

Fonte: Libro, OdF (Cit), iQais

Herbifors

Incantesimo Herbifors

Incanto - Trasfigurazione

Dif: Protego

Trasforma testa o capelli in un mazzo di fiori.

Fonte: Videogioco, LHPY14

Herbivicus

Incantesimo Herbivicus

Incanto - Trasfigurazione

Dif: Finite

Fa crescere istantaneamente la pianta bersaglio nella sua forma adulta.

Fonte: Videogioco, CdF

Herbivicus Rosa

Incanto Crescirosa

Incanto - Generico

Incantesimo Herbivicus specifico per le rose.

Fonte: TCG

Homenum Revelio

Incantesimo Uomo-Rivelatore

Incanto - Generico

Rivela una presenza umana nelle vicinanze.

Fonte: Libro, DdM

Iktidomorphis (*ictidomòrphis*)

Incantesimo Furettizzante

Incanto - Trasfigurazione

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

Trasforma il bersaglio in un furetto.

Fonte: Libro, CdF (Cit)

Illegibilus

Incantesimo Mistificatore

Incanto - Trasfigurazione

Dif: Revelio

Rende illeggibile un testo.

Fonte: TCG

Immobilus

Incantesimo Immobilizzante

Incanto - Ostile

Dif: Protego

Immobilizza uno o più esseri viventi bersagli.

Fonte: Film, CdS

Impedimenta

Fattura Impediente

Fattura - Ostile

Dif: Protego

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

Fonte: Libro, CdF

Imperio

Maledizione Imperio

Maledizione - Oscuro - Ostile

Dif: Protego Horribilis

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

Fonte: Libro, CdF

Impervius

Incantesimo Impervius

Incanto - Generico

Rende il bersaglio repellente a ogni liquido.

Fonte: Libro, PdA

Imposium

Incantesimo Imposium

Incanto - Generico

Contr: Oppugno

Placa la natura offensiva di animali e oggetti.

Usato in particolare per i Kelpie.

Fonte: Libro, AFdt

Inanimatus Conjurus X

Incantesimo di Evocazione

Incantesimo - Evocazione

Contr: Evanesco - Dif: Finite

Evoca piccoli oggetti inanimati.

X= nome dell'oggetto da evocare.

Fonte: Libro, CdF (Cit)

Inanimatus Trànsero

Incantesimo di Teletrasporto

Incantesimo - Generico

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

Fonte: Libro, PM (Cit)

Incarceramus

Incantesimo Incarcerante

Incantesimo - Fisico

Dif: Scutum

Lega il bersaglio con delle corde.

Fonte: Libro, OdF

Incendio / +Duo / +Tria

Incantesimo del Fuoco

Incantesimo - Elementale

Dif: Scutum

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

Fonte: Libro, PF (Cit), CdF

Videogioco PF, CdS

Incendio Saltans

Incantesimo Fiammeggiante - Variazione

Incanto - Ostile

Dif: Scutum

Produce delle forti fiamme danzanti che ustionano il bersaglio.

Fonte: Film, DdM2

Indespectus

Maleficio Invisibile

Maleficio - Generico

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

Camuffa o nasconde il bersaglio.

Fonte: Libro, DdM (Cit)

Inflatus

Incantesimo Gonfiante

Incanto - Ostile

Dif: Protego

Fa gonfiare il bersaglio.

Fonte: Film, PdA (Cit) - Videogioco, CdF

Informus

Incantesimo Informus

Incanto - Generico

Raccoglie informazioni sul bersaglio e le trasferisce sul Folio Bruti.

Fonte: Videogioco, CdS

Infragilis

Incantesimo Infrangibile

Incanto - Generico

Dif: Finite

Rende un oggetto bersaglio infrangibile.

Fonte: Libro, CdF (Cit)

Intraegida (*intraegida*)

Incantesimo Penetra-Scudo

Incantesimo - Ostile

Dif: Protego Maxima

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

Fonte: Film, DdM2

Kraorũ (*craorũ*)

Maledizione Fragilossa

Maledizione - Oscuro - Ostile

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.

Fonte: Caput Draconis

Kumquaverto

Da Orecchie a Kumquats

Incantesimo - Trasfigurazione

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

Trasforma le orecchie del bersaglio in mandarini cinesi.

Fonte: Libro, OdF (Cit)

Lacarnum Inflamare

Incantesimo Incendiario

Incanto - Elementale

Dif: Scutum

Scaglia una piccola sfera di fuoco dalla punta della bacchetta.

Fonte: Film, PF

Languelingua

Fattura Languelingua

Fattura - Ostile

Dif: Protego

Incolla la lingua del bersaglio al suo palato.

Fonte: Libro, PM

Lapifors

Incantesimo Lepresembiante

Incanto - Trasfigurazione

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

Trasforma piccoli oggetti in conigli.

Fonte: Videogioco, PdA

Legilimens

Incantesimo della Legilimanzia

Incantesimo - Ostile

Dif: Protego

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

Fonte: Libro, OdF

Leverto (*levèrto*)

Incantesimo Leggero

Incanto - Generico

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.

Fonte: Caput Draconis

Levicorpus

Fattura Penzolante

Fattura – Ostile

Contr: Liberacorp - Dif: Protego

Appende il bersaglio per le caviglie in aria a testa in giù. Solitamente eseguito Non Verbale.

Fonte: Libro, CdF (Cit), OdF (Nvbl), PM

Levipluma

Incantesimo Piuma-Lieve "Feather-light Charm"

Incanto - Generico

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

Fonte: Libro, PdA(Cit)

Liberacorp

Contro-Fattura Penzolante

Incantesimo - Generico

Contr: Levicoirp

Fa scendere a terra il bersaglio precedentemente appeso per aria.

Fonte: Libro, PM

Lineaevi (*lineàevi*)

Linea dell'Età

Incanto - Generico

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

Fonte: Libro, CdF (Cit)

X Locomotor

Incantesimo di Locomozione

Incanto - Trasfigurazione

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

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

Fonte: Libro, CdF (Cit), OdF

Locomotor Mortis

Maledizione delle Pastoie

Maledizione – Ostile

Dif: Protego

Lega insieme le gambe del bersaglio.

Fonte: Libro,PF (Cit) - Pottermore

Locomotor Wibbly

Maledizione Gambemolli

Maledizione – Ostile

Dif: Protego

Fa collassare le gambe togliendo forza.

Fonte: Libro, CdF (Cit), Pottermore

Lotura Tergeo (*lotùra tèrgeo*)

Incantesimo di Lavaggio

Incanto - Generico

Incanta piatti sporchi che si lavano da soli.

Fonte: Libro, CdS (Cit)

Lumos / +Duo / +Maxima

Incantesimo Accendi-Bacchetta

Incanto – Generico

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

Fonte: Libro, PdA - Videogioco, PdA

Lumos Solem

Incantesimo della Luce del Sole

Incanto – Generico

Dif: Protego

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

Fonte: Film, PF

[...] Maxima

Suffisso di potenziamento

Incanto - Generico

Potenzia l'incantesimo anteposto con cui viene pronunciata.

Fonte: Film, PdA

Magicus Extremos

Incantesimo Rafforzante

Incanto - Generico

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.

Fonte: Videogioco, CdF

Maneris

Incantesimo/Fattura Anti-Smaterializzazione

Incanto - Fattura - Generico

Impedisce la smaterializzazione da un luogo per un certo tempo: se è lanciata contro un soggetto, è da considerarsi Fattura.

Fonte: Libro, OdF (Nvbl)

Megisthenos (*meghisténos*)

Incantesimo Dirompente Potente

Incantesimo - Ostile

Dif: Scutum Nitens

Incantesimo dalla difficoltà estrema. Genera un'enorme ondata magica terribilmente potente che si riversa contro il bersaglio emanando una forte energia elettrostatica tutt'intorno.

Fonte: Libro, OdF (Nvbl)

Melofors

Fattura Melofors

Fattura - Ostile

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

Trasforma la testa del bersaglio in una zucca.

Fonte: Videogioco, PdA

Meteolojinx Recanto

Meteofattura Recanto

Incanto - Generico

Fa cessare un Incantesimo Atmosferico.

Fonte: Libro, DdM - Film, CdF (Cit)

MimbleWimble

Maledizione Annoda-lingua

Maledizione - Ostile

Dif: Protego

Annoda la lingua del bersaglio rendendolo incapace di parlare correttamente.

Fonte: Libro, DdM (Cit)

Videogioco, CdS (Versione PC)

Mobiliarbus

Incantesimo Sposta-Legno

Generico

Solleva in aria e sposta un bersaglio di legno.

Fonte: Libro, PdA

Mobilicorpus

Incantesimo Sposta-Corpo

Incanto - Generico

Fa sollevare in aria e spostare un corpo.

Fonte: Libro, PdA

Molliare

Incantesimo Ammortizzante

Incanto - Generico

Crea un effetto cuscino sul bersaglio.

Fonte: Libro, DdM (Cit) - Cursed Child

Mollidigitus (*mollidigitus*)

Maledizione Dita-Molli

Maledizione - Ostile

Dif: Protego

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

Fonte: Libro, iQais

Morsmordre

Marchio Nero

Maledizione - Oscuro - Evocazione

[USO PROIBITO] Evoca in cielo il Marchio Nero, simbolo dei Mangiamorte.

Fonte: Libro, CdF

Mucus ad Nauseam / +Duo / +Tria

Maledizione delle Caccole

Maledizione - Ostile

Dif: Protego

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

Fonte: Libro, PF (Cit)

Muffliato

Incantesimo Brusio

Incanto - Ostile

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.

Fonte: Libro, PM

Multicofors

Incantesimo Cambiacolore

Incanto - Trasfigurazione

Dif: Protego

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

Fonte: Videogioco, LHPY14

Mutuo Commùto

Incantesimo di Scambio

Incanto - Trasfigurazione

Scambia alcune caratteristiche tra l'esecutore e il bersaglio.

Fonte: Libro, CdF (Cit)

Naresarda

Maleficio delle Sardine

Maleficio - Ostile

Dif: Protego

Fa uscire delle sardine dal naso del bersaglio.

Fonte: Videogioco, CdS

Narespertillius

Maleficio Mucovolante

Maleficio - Trasfigurazione

Dif: Protego

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

Fonte: Libro, PM (Cit) - BoS

Nebulus

Incantesimo Nebuloso

Incanto - Evocazione

Dif: Finite

Crea una scia di nebbia dalla bacchetta.

Fonte: Film, AFCdG

Nexus

Incanto Proteus

Incanto - Generico

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

Fonte: Libro, OdF (Cit)

Niveanimata (*niveanimàta*)

Palle di neve Stregate

Incanto - Generico

Dif: Scutum

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

Fonte: Libro, PF (Cit)

Nox

Incantesimo Spegni-Bacchetta

Incanto - Generico

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

Fonte: Libro, PdA

Nuncunctus (*nuncùctus*)

Fattura a cascata

Fattura - Ostile

Dif: Protego

Colpisce più creature vicine tra loro con un'esplosione che coinvolge tutto ciò che si trova nel raggio imposto dall'esecutore. Se usato in duello gli effetti si restringono al solo bersaglio designato.

Fonte: Videogioco, DdM1 (Nintendo DS)

Oblivion

Incantesimo di Memoria

Incanto - Ostile

Dif: Protego

Modifica o cancella la memoria del bersaglio.

Fonte: Libro, CdS

Obscuro

Incantesimo Bendante

Incantesimo - Evocazione

Dif: Finite

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

Fonte: Libro, DdM

Oculus Reparo

Incantesimo Riparatore - Variante

Incanto - Generico

Ripara le lenti degli occhiali.

Fonte: Libro, CdS (Cit), CdF - Film, PF

Oppugno

Fattura Oppugno

Fattura - Ostile

Contr: Imposium - Dif: Finite

Aizza creature viventi contro il bersaglio.

Fonte: Libro, PM

Orbis

Fattura Orbis

Fattura - Ostile

Dif: Protego

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

Fonte: Videogioco, CdF

Orchideous

Incantesimo Bouquet/Fattura Orchideous

Incanto/Fattura - Evocazione/Trasfigurazione

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.

Fonte: Libro, CdF

Oscausi

Maleficio Ammutolente

Maleficio - Trasfigurazione

Dif: Protego

Fa scomparire la bocca del bersaglio.

Fonte: Film, AFCdG

Partes Revelio

Rivelaincanto di Scarpin

Incanto - Trasfigurazione Permette di individuare gli ingredienti di una pozione.

Fonte: Libro, PM (Cit) - Lexicon

Partis Temporus

Incantesimo Divisore

Incanto - Difensivo

Crea un'insenatura dividendo incantesimi di magia elementale.

Fonte: Film, PM

Paūsai (paūsai)

Contro-Maledizione Fragilossa

Incantesimo - Generico

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

Fonte: Caput Draconis

Pergeratem (pergheràtem)

Incantesimo di Navigazione Automatica

Incantesimo - Generico

Dif: Finite

Fa sì che una barca raggiunga autonomamente una destinazione prescelta.

Fonte: Libro, PF (Cit), PM (Cit)

Periculum

Incantesimo di Segnalazione

Incanto - Generico

Spara delle scintille rosse simili a dei razzi segnalatori dalla punta della bacchetta verso l'alto.

Fonte: Film, CdF

Persequaris (persequàris)

Incantesimo Segugio

Incanto - Ostile

Dif: Protego

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

Fonte: Videogioco, PF

Peskipiksi Pesternomi

Incantesimo Respingi-Pixie

Generico

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

Fonte: Film, CdS

Petrificus Totalus

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

Maledizione - Ostile

Dif: Protego

Blocca temporaneamente il bersaglio in modo
che non possa muoversi.

Fonte: Libro, PF

Piertotum Locomotor

Incanto Animante

Incanto - Trasfigurazione

Dif: Finite

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

Fonte: Libro, DdM

Pilumaugeo (pilumàugeo)

Incantesimo Peloso

Incanto - Trasfigurazione

Dif: Protego

Fa crescere peli sul bersaglio.

Fonte: Libro, CdS (Cit)

Porraure (porràure)

Fattura dei Porri

Fattura - Ostile

Dif: Protego

Fa uscire dei porri dalle orecchie del
bersaglio.

Fonte: Libro, CdS (Cit)

Videogioco, Hogwarts Mystery

Portabeata (portabeàta)

Incantesimo Imperturbabile

Incanto - Generico

Dif: Finite

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

Fonte: Libro, OdF (Cit)

Portus

Incantesimo Passaporta

Incanto - Generico

Rende un oggetto una Passaporta.

Fonte: Libro, OdF

Potus Rursus

Incantesimo di Rabbocco

Incanto - Generico

Riempie un contenitore con qualsiasi liquido
contenuto originariamente.

Fonte: Libro, PM (Nvbl)

Prior Incantatio

Incantesimo Reversus

Incanto - Evocazione

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.

Fonte: Libro, CdF

Protego / +Maxima

Sortilegio Scudo

Incantesimo - Difensivo

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.

Fonte: Libro, OdF, DdM2

Protego Diabolica

Sortilegio Scudo - Variante

Incantesimo - Oscuro - Difensivo

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.

Fonte: Film, AFCdG

Protego Horribilis

Sortilegio Scudo - Variante

Incanto - Difensivo

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

Fonte: Libro, DdM

Protego Totalum

Sortilegio Scudo - Variante

Incanto - Difensivo

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.

Fonte: Libro, DdM (Cit) - Film, DdM1

Puspulum (*puspulum*)

Maleficio Spruzza-Pus

Maleficio - Ostile

Dif: Protego

Fa spruzzare liquido giallo dal naso del bersaglio.

Fonte: Libro, PM (Cit)

Pylocastrum

Fattura dei Petardi

Fattura - Ostile

Dif: Scutum

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

Fonte: Videogioco, PdA

Quietus

Incantesimo Quietante

Incanto - Generico

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

Fonte: Libro, CdF

Rectusempra

Incantesimo Anti-Imbroglia

Incanto - Generico

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

Fonte: Libro, OdF (Cit)

Redactum Skullus

Maleficio Testapiccola

Maleficio - Ostile

Contr: Engorgio Skullus - Dif: Protego

Riduce le dimensioni della testa bersaglio.

Fonte: Videogioco, LHPY14

Reducio

Incantesimo Restrigente

Incanto - Trasfigurazione

Contr: Engorgio - Dif: Protego

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

Fonte: Libro, PdA (Cit) - Film, DdM1

Reducto

Maledizione Reductor

Maledizione - Ostile

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.

Fonte: Libro, CdF

Refrenatus (*refrenatus*)

Incantesimo Frenante di Horton Keitch

Incanto - Generico

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

Fonte: Libro, iQais

Reinnerva

Incantesimo Rinvenente

Incanto - Curativo

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

Fonte: Libro, CdF

Relascio

Fattura Revulsiva

Fattura - Ostile

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

Spinge via il bersaglio con violenza.

Fonte: Libro, CdF (Cit), DdM

Reparifarge

Incantesimo De-Trasfigurante

Incantesimo - Generico

Annula trasformazioni incomplete.

Fonte: Pottermore - Hogwarts Mystery

Reparifors

Incantesimo Ristabilizzante

Incanto - Curativo

Annula malattie minori indotte magicamente, come avvelenamento e paralisi.

Fonte: Videogioco, PdA

Reparo

Incantesimo Riparatore

Incanto - Generico

Ripara oggetti.

Fonte: Libro, CdF

Repello Babbanum

Incantesimo Respingi Babbani

Incanto - Difensivo

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

Fonte: Libro, DdM

Repello Inimicum

Incantesimo Respingi Nemici

Incanto - Difensivo

Rende una zona inaccessibile ai propri nemici.

Fonte: Libro, DdM (Cit) - Film, DdM2

Revelio / +Specialis

Incantesimo Revelio

Incanto - Trasfigurazione

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.

Fonte: Videogioco, DdM2 (Cit), LHPY57

Film, AFdt, AFCdG - Libro, PM - Lexicon

Reversus

Incantesimo Invertente

Fattura - Ostile

Contr: Susrever - Dif: Protego

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

Fonte: Caput Draconis

Rictusempra

Incantesimo Solleticante

Incanto - Ostile

Dif: Protego

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

Fonte: Libro, CdS

Riddikulus

Incantesimo Anti-Molliccio

Incantesimo - Ostile

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

Fonte: Libro, PdA

Sacernomen (*sachernòmen*)

Maledizione del Taboo

Maledizione - Ostile

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

Fonte: Libro, DdM

Sagitta

Incantesimo Scocca-Frecce

Incantesimo - Evocazione

Dif: Scutum

Scocca delle frecce dalla bacchetta.

Fonte: Libro, iQais

Salvio Hexia

Incantesimo Defletti-Malefici

Incanto - Difensivo

Crea una barriera su un luogo che riflette malefici.

Fonte: Libro, DdM

Scutum

Sortilegio dello Scudo-Torre

Incanto - Difensivo

Crea una barriera che protegge da oggetti, attacchi fisici e attacchi elementali.

Fonte: Caput Draconis

Scutum Nitens / +Totalum

Incantesimo dello Scudo - Variante

Incantesimo - Difensivo

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. La versione Totalum è ancora più complessa, prerogativa di maghi e streghe eccezionalmente potenti, e protegge un'intera area.

Fonte: Libro, DdM (Cit.)

Sectumsempra

Maledizione Dilaniante

Maledizione - Oscuro - Ostile

Dif: Protego Horribilis

[USO PROIBITO] Provoca nel bersaglio enormi ferite da taglio che causano copioso sanguinamento.

Fonte: Libro, PM

Serpensortia

Incantesimo Evoca-Serpenti

Incanto - Evocazione

Contr: Vipera Evanesca - Dif: Finite

Evoca un serpente.

Fonte: Libro, CdS

Silencio

Incantesimo Tacitante

Incanto - Ostile

Dif: Protego

Fa ammutolire il bersaglio.

Fonte: Libro, OdF

Slugulus Eructo / Mangialumache

Maledizione Vomita Lumache

Maledizione - Ostile

Dif: Protego

Fa vomitare al bersaglio grosse lumache.

Fonte: Libro, CdS (Cit)

Videogioco, LHPY14

Snufflifors

Incantesimo Snufflifors

Incanto - Trasfigurazione

Dif: Finite

Trasforma oggetti in topi.

Fonte: Videogioco, PdA

Steleus

Maleficio Starnuto

Maleficio - Ostile

Dif: Protego

Fa continuamente starnutire il bersaglio.

Fonte: Videogioco, PdA

Stupeficium

Schiantesimo

Incanto - Ostile

Contr: Reinnerva - Dif: Protego

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

Fonte: Libro, CdF

Susrever

Contro-Incantesimo Invertente

Generico

Contr: Reversus

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

Fonte: Caput Draconis

Tarantallegra

Fattura Tarantallegra

Fattura - Ostile

Dif: Protego

Costringe i piedi del bersaglio a danzare muovendosi freneticamente.

Fonte: Libro, Cds

Tempaestus (*tempaestus*)

Incantesimo della Tempesta di Fuoco

Duello - Incantesimo - Elementale

Dif: Scutum

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

Fonte: Libro, PM (Nvbl)

Tentaclifors

Fattura Tentacolosa

Fattura - Trasfigurazione

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

Trasforma la testa del bersaglio in un tentacolo.

Fonte: Videogioco, LHPY57

Terradominus (*terradominus*)

Incantesimo Frangiterra

Incantesimo - Generico

Contr: Ascendio - Dif: Scutum

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

Fonte: Film, AFSdS

Testabulla

Incantesimo Testabolla

Incanto - Generico

Dif: Protego

Crea una bolla d'aria attorno alla testa.

Fonte: Libro, CdF (Cit)

Titillando

Fattura Solleticante

Ostile

Dif: Protego

Solletica e indebolisce il bersaglio.

Fonte: TCG - Pottermore

Torreo (*tòrreo*)

Incantesimo Essiccante

Incanto - Generico

Prosciuga pozzanghere e piccoli specchi d'acqua.

Fonte: Libro, CdF (Cit)

Unguesaugeo (*unguesaugeo*)

Maleficio per la Crescita delle Unghie dei Piedi

Maleficio - Ostile

Dif: Protego

Fa crescere le unghie dei piedi del bersaglio.

Fonte: Libro, PM (Cit)

Uropunctus

Fattura Pungente/Incantesimo Ustionante

Fattura - Ostile

Dif: Protego

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

Fonte: Libro, OdF (Cit), DdM

Ventus / +Duo

Fattura Ventus

Fattura - Fisico

Dif: Scutum

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

Fonte: Videogioco, CdF

Verdimillious / +Duo

Incantesimo delle Scintille Verdi

Incanto - Generico

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.

Fonte: Libro, PF (Cit)

Videogioco, PF - Pottermore

Vermiculus

Fattura Vermiculus

Fattura - Trasfigurazione

Dif: Finite

Trasforma un oggetto in un vermicciattolo.

Fonte: Videogioco, CdF

Vermillius

Incantesimo delle Scintille Rosse

Incanto - Generico

Dif: Scutum

Spara delle scintille rosse dalla bacchetta.

Fonte: Libro, PF (Cit) - Videogioco, PF -

Pottermore

Vigilisomnium (*vigilisòmniùm*)

Sognisvegli Brevettati

Incanto - Generico

Dif: Finite

Da all'evocatore 30 minuti di sogni a occhi aperti altamente realistici.

Fonte: Libro, PM

Violamillius

Petardi Viola

Duello - Ostile

Dif: Scutum

Spara dei petardi viola dalla bacchetta.

Fonte: Libro, PF (Cit)

Vipera Evanesca

Incantesimo di Sparizione per Serpenti

Incanto - Trasfigurazione

Fa evanescere un serpente evocato magicamente.

Fonte: Libro, CdS

Volate Ascenderai

Incantesimo Razzo

Duello - Incanto - Generico

Dif: Protego

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

Fonte: Libro, CdS (Nvbl), BoS (?) - Film, CdS

Volita (*vòlita*)

Incantesimo Rallegrante

Duello - Incanto - Generico

Dif: Protego

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

Fonte: Libro, PdA (Cit)

Vulnera Sanentur

Incantesimo Cura-Lesioni

Incantesimo - Curativo

Fa guarire ferite, tagli e sfregi.

Fonte: Libro, PM

Vulneremotum (*vulneremòtum*)

Incantesimo di Sparo

Incantesimo - Ostile

Dif: Protego

Colpisce magicamente un bersaglio.

Fonte: Libro, DdM (Cit), Film DdM1 (Nvbl)

Waddiwasi

Fattura Proiettile

Fattura - Generico

Dif: Scutum

Scaglia piccoli oggetti ad alta velocità.

Fonte: Libro, PdA

Wingardium Fluitus

Incantesimo Galleggiante

Duello – Incanto- Generico

Dif: Finite

Fa galleggiare fermo per aria un oggetto.

Fonte: Libro, BoS

Wingardium Leviosa

Incantesimo di Levitazione

Duello – Incanto - Generico

Dif: Finite

Fa levitare e spostare lentamente per aria un oggetto.

Fonte: Libro, PF

Wingardium Suspensa

Incantesimo di Librazione

Incanto – Generico

Dif: Finite

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

Fonte: Libro, CdS, BoS

-formula ignota-

Maledizione Horcrux

Letteratura -Maledizione - Oscuro - Generico

[USO PROIBITO] 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.

Fonte: Libro, PM

-formula ignota-

Voto Infrangibile

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.

Fonte: Libro, PM

LEGENDA

Formula dell'Incantesimo/Variazione della Formula (nota sulla Formula)

Nome dell'Incantesimo

Categorie:

- Duello, Letteratura
- Incantesimo, Incanto, Fattura, Maleficio, Maledizione
- Oscuro
- Generico, Ostile, Proibito, Fisico, Difensivo, Curativo, Evocazione, Elementale, Trasfigurazione
- Controincantesimo: -
- Difesa efficace: (bersaglio dell'incantesimo su cui usare quella difesa)

[NOTA]Descrizione.

Fonte: Libro - Film - Videogioco

GCC (Gioco di Carte Collezionabili),

Pietra Filosofale (PF),

Camera dei Segreti (CdS),

Prigioniero di Azkaban (PdA),

Calice di Fuoco (CdF),

Ordine della Fenice (OdF),

Principe Mezzosangue (PM),

Doni della Morte (DdM, DdM1, DdM2),

Animali Fantastici e dove trovarli (AFdt),

Animali Fantastici I Crimini di Grindelwald (AFCdG),

Animali Fantastici I Segreti di Silente (AFSdS),

Lego Harry Potter Year 1-4 (LHPY14),

Lego Harry Potter Year 5-7 (LHPY57),

Il Quidditch attraverso i secoli (iQais),

Book of Spells (BoS),

Pottermore,

Lexicon,

Hogwarts Mystery (HM),

Hogwarts Legacy (HL),

Nvbl (Non Verbale),

Cit (Citato solamente)

APPENDICE CLUB DEI DUELLANTI

Abalieno

Contr: Admoveo - Dif: Protego

Allontana gentilmente una persona da sé stessi.

Accio

Contr: Depulso - Dif: Scutum

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

Admoveo

Contr: Abalieno - Dif: Protego

Attira gentilmente una persona verso sé stessi.

Aguamenti

Dif: Scutum

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

Algida Faces (*àlgida faces*)

Rende le fiamme che colpiscono il bersaglio fredde e innocue.

Anteoculatia

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

Fa crescere sulla testa del bersaglio palchi di corna.

Aqua Eructo

Dif: Scutum

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

Arresto Momentum

Diminuisce la velocità di un bersaglio mobile. Può essere usato su più bersagli oltre che sull'esecutore.

Ascendio

Solleva verso l'alto l'esecutore.

Auresco

Dif: Protego

Fa avvizzire le orecchie del bersaglio.

Avifors

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

Trasforma il bersaglio in un uccellino.

Avis

Dif: Finite

Evoca un piccolo stormo di uccelli dalla punta della bacchetta.

Balbutio

Dif: Protego

Costringe il bersaglio a farfugliare qualora parlasse.

Babillious

Dif: Scutum

Genera scintille bianche dalla punta della bacchetta. Molto utile nei duelli.

Bombarda

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

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

Brachiabindo

Contr: Emancipare - Dif: Protego

Lega il bersaglio con corde magiche invisibili.

Calvorio

Dif: Protego

Fa cadere i capelli del bersaglio.

Cantis

Dif: Protego

Costringe il bersaglio a cantare incontrollabilmente.

Carpe Retractum

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.

Colloshoo

Dif: Protego

Incolla le scarpe del bersaglio al suolo.

Colovària

Dif: Protego

Cambia il colore del bersaglio.

Confringo

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

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

Confundo

Dif: Protego

Causa confusione e stordimento nel bersaglio.

Conjunctivitis

Dif: Protego

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

Crinisaugeo (*crinisàugeo*)

Dif: Protego

Fa crescere velocemente peli e li inspessisce.

Crinis Muto

Dif: Protego

Cambia lo stile e il colore di capelli del bersaglio.

Cullanimus

Dif: Protego

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

Densàugeo

Dif: Protego (se stessi)

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

Dèprimo

Dif: Scutum (per difendersi dalle schegge)

Genera immensa pressione su un oggetto, che può portare alla sua violenta frattura.

Depulso

Contr: Accio - Dif: Scutum

Allontana un oggetto dall'esecutore verso un posto specifico.

Descendo

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

Fa scendere o cadere un oggetto in aria o in alto.

Diffindo

Dif: Protego

Taglia o danneggia fisicamente il bersaglio con un taglio.

Diminuendo

Dif: Protego

Costringe il bersaglio a rimpicciolire.

Dissilio (*dissilio*)

Dif: Protego Horribilis

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

Digitabite (*digitabite*)

Dif: Protego

Rimuove le dita del bersaglio.

Draconifors

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

Trasforma il bersaglio in un piccolo drago.

Ducklifors

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

Trasforma il bersaglio in una papera.

Duro

Dif: Protego (sè stessi)

Trasforma il bersaglio in solida pietra.

Ebublio

Dif: Scutum

Imprigiona un bersaglio in una bolla galleggiante di contenimento.

Emancipare

Rilascia legature.

Fonte: **The Cursed Child**

Engorgio

Contr: Reducio

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

Fa ingrandire immensamente il bersaglio.

Fonte: **Libro, CdF**

Engorgio Skullus

Contr: Redactum Skullus - Dif: Protego

Gonfia il cranio del bersaglio.

Entomorphis

Dif: Protego (se stessi)

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

Erubesco

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.

Evanesco

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

Everte Statum

Dif: Protego / Scutum (per difendersi da un oggetto scagliato)

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

Expelliarmus

Dif: Protego

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

Expulso

Dif: Scutum

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

Extaforas (*extaforas*)

Dif: Protego

Espelle le viscere dal corpo del bersaglio.

Fera Verto

Trasforma un animale in un calice.

Finite / **+Incantatem**

Mette fine all'effetto di un incantesimo.

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

Dif: Protego

Spinge il bersaglio; mette KO quelli più deboli. Le versioni *Duo* e *Tria* sono solo progressivamente più potenti.

Fractotum

Dif: Protego

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

Fruges Verto

Dif: Protego (se stessi)

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

Fulgari

Dif: Scutum

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

Furnunculus

Dif: Protego

Ricopre il bersaglio di bubboni e foruncoli.

Genusupino (*genusupino*)

Dif: Protego

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

Glacius / +Duo / +Tria

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.

Gravo X

Contr: Leverto

Dif: Protego (se stessi)

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

Hebesto (ebèsto)

Dif: Protego

Ostacola i processi mentali del bersaglio.

Herbifors

Dif: Protego

Trasforma testa o capelli in un mazzo di fiori.

Iktidomorphis (ictidomòrphis)

Dif: Protego

Trasforma il bersaglio in un furetto.

Immobilus

Dif: Protego

Immobilizza uno o più esseri viventi bersagli.

Impedimenta

Dif: Protego

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

Impervius

Rende il bersaglio repellente a forze e sostanze liquide.

Imposium

Contr: Oppugno

Placa la natura offensiva di animali e oggetti.

Inanimatus Conjurus X

Contr: Evanesco - Dif: Finite

Evoca piccoli oggetti inanimati.

X= nome dell'oggetto da evocare.

Inanimatus Trànsero

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

Incarceramus

Dif: Scutum

Lega il bersaglio con delle corde.

Incendio / +Duo / +Tria

Dif: Scutum

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

Incendio Saltans

Dif: Scutum

Produce delle forti fiamme danzanti che ustionano il bersaglio.

Inflatus

Dif: Protego

Fa gonfiare il bersaglio.

Infragilis

Dif: Finite

Rende il bersaglio infrangibile.

Kraorũ (craorù)

Contr: Paũsaj - 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

Dif: Protego

Trasforma le orecchie del bersaglio in mandarini cinesi.

Lacarnum Inflamare

Dif: Scutum

Scaglia una piccola sfera di fuoco dalla punta della bacchetta.

Languelingua

Dif: Protego

Incolla la lingua del bersaglio al suo palato.

Lapifors

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

Trasforma piccoli oggetti in conigli.

Legilimens

Dif: Protego

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

Leverto (*levèrto*)

Contr: Gravo

Dif: Protego (se stessi)

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

Levicorpus

Contr: Liberacorporis - Dif: Protego

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

Levipluma

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

Liberacorporis

Contr: Levicorpus

Fa scendere a terra il bersaglio precedentemente appeso per aria.

X Locomotor

Dif: Finite

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

Locomotor Mortis

Dif: Protego

Lega insieme le gambe del bersaglio.

Locomotor Wibbly

Dif: Protego

Fa collassare le gambe del bersaglio togliendo loro forza.

Lumos Solem

Dif: Protego

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

[...] Maxima

Potenzia l'incantesimo anteposto con cui viene pronunciata.

Megisthenos (*meghisténos*)

Dif: Scutum Nitens

Incantesimo dalla difficoltà estrema. Genera un'enorme ondata magica terribilmente potente che si riversa contro il bersaglio emanando una forte energia elettrostatica tutt'intorno.

Melofors

Dif: Protego

Trasforma la testa del bersaglio in una zucca.

MimbleWimble

Dif: Protego

Annoda la lingua del bersaglio rendendolo incapace di parlare correttamente.

Mobilicorporis

Fa sollevare in aria e spostare un corpo.

Mollidigitus (*mollidigitus*)

Dif: Protego

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

Mucus ad Nauseam / +Duo / +Tria

Dif: Protego

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

Muffliato

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

Dif: Protego

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

Naresarda

Dif: Protego

Fa uscire delle sardine dal naso del bersaglio.

Naresperillius

Dif: Protego

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

Nuncunctus (*nuncunctus*)

Dif: Protego

Colpisce più bersagli vicini tra loro con un'esplosione che coinvolge tutto ciò che si trova nel raggio imposto dall'esecutore. Se usato in duello gli effetti si restringono al solo bersaglio designato.

Oblivion

Dif: Protego

Modifica o cancella la memoria del bersaglio.

Obscuro

Dif: Finite

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

Oppugno

Contr: Imposium - Dif: Finite

Aizza creature viventi contro il bersaglio.

Orbis

Dif: Protego

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

Orchideous

Dif: Protego

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

Oscausi

Dif: Protego

Fa scomparire la bocca del bersaglio.

Partis Temporus

Crea un'insenatura dividendo incantesimi di magia elementale.

Paūsai (*paūsai*)

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

Persequaris (*persequaris*)

Dif: Protego

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

Petrificus Totalus

Dif: Protego

Blocca temporaneamente il bersaglio in modo che non possa muoversi.

Piertotum Locomotor

Dif: Finite

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

Pilumaugeo (*pilumaugeo*)

Dif: Protego

Fa crescere peli sul bersaglio.

Porraure (*porraure*)

Dif: Protego

Fa uscire dei porri dalle orecchie del bersaglio.

Protego / +Maxima

Crea una barriera difensiva che protegge da incantesimi, fatture, malefici e maledizioni minori. La versione Maxima è più potente.

Protego Horribilis

Unica difesa nota per *Dissilio* (maledizione Molly Weasley).

Puspulum (*puspulum*)

Dif: Protego

Fa spruzzare liquido giallo dal naso del bersaglio.

Pylocastrum

Dif: Scutum

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

Redactum Skullus

Contr: Engorgio Skullus - Dif: Protego

Riduce le dimensioni della testa del bersaglio.

Reducio

Contr: Engorgio - Dif: Protego

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

Reducto

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.

Reinnerva

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

Relascio

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

Spinge via il bersaglio con violenza.

Reversus

Contr: Susrever - Dif: Protego

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

Rictusempra

Dif: Protego

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

Sagitta

Dif: Scutum

Scocca delle frecce dalla bacchetta.

Scutum

Crea una barriera che protegge da oggetti, attacchi fisici e attacchi elementali.

Scutum Nitens

Unica difesa nota per *Magisthenos*.

Serpensortia

Contr: Vipera Evanesca - Dif: Finite

Evoca un serpente.

Silencio

Dif: Protego

Fa ammutolire il bersaglio.

Slugulus Eructo / Mangialumache

Dif: Protego

Fa vomitare al bersaglio grosse lumache.

Snufflifors

Dif: Finite

Trasforma oggetti in topi.

Steleus

Dif: Protego

Fa continuamente starnutire il bersaglio.

Stupefium

Contr: Reinnerva - Dif: Protego

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

Susrever

Contr: Reversus

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

Tarantallegra

Dif: Protego

Costringe i piedi del bersaglio a danzare muovendosi freneticamente.

Tempaestus (*tempàestus*)

Dif: Scutum

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

Tentaclifors

Dif: Protego

Trasforma la testa del bersaglio in un tentacolo.

Tergeo

Aspira liquidi, polvere o unto.

Terradominus (*terradòminus*)

Contr: Ascendio - Dif: Scutum

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

Titillando

Dif: Protego

Solletica e indebolisce il bersaglio.

Unguesaugeo (*unguesàugeo*)

Dif: Protego

Fa crescere le unghie dei piedi del bersaglio.

Uropunctus

Dif: Protego

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

Ventus / +Duo

Dif: Scutum

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

Verdimillious / +Duo

Dif: Scutum

Spara delle scintille verdi dalla punta della bacchetta. La versione *Duo* è più potente.

Vermiculus

Dif: Finite

Trasforma un oggetto in un vermicciattolo.

Vermillius

Dif: Scutum

Spara delle scintille rosse dalla bacchetta.

Violamillius

Dif: Scutum

Spara dei petardi viola dalla bacchetta.

Vipera Evanesca

Fa evanescere un serpente evocato magicamente.

Volate Ascenderai

Dif: Protego

Spinge il bersaglio in aria a gran velocità.

Volita (*vòlita*)

Dif: Protego

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

Vulneremotum (*vulneremòtum*)

Dif: Protego

Colpisce magicamente un bersaglio.

Waddiwasi

Dif: Scutum

Scaglia piccoli oggetti ad alta velocità.

Wingardium Fluitus

Dif: Finite

Fa galleggiare fermo per aria un oggetto.

Wingardium Leviosa

Dif: Finite

Fa levitare e spostare lentamente un oggetto.