

Liste des sorts de première année

Acquis	Nom	Ecole	Formule	Difficulté	Point de magie	Effet Visuel	Effet Magique
<input type="radio"/>	Accio	Enchantement	Accio + nom de l'objet	8	1	La baguette du sorcier s'illumine d'un reflet bleuté. S'il le desire, le sorcier peut également porter cet effet sur l'objet visé, mais ce n'est pas automatique.	Ce sort est utilisé pour attirer un objet à soi en le faisant léviter sur une courte distance. Il ne peut soulever que des objets d'un poids égal à la Volonté du sorcier en kilos sur une distance égale à la Volonté du sorcier en mètre. Dès que l'objet touche un obstacle le sort est rompu. La baguette du sorcier doit rester braquée sur l'objet pour maintenir le sortilège jusqu'à expiration. Lorsque le sorcier le désire, il peut interrompre son sortilège, mais ne peut en aucun cas maintenir plus longtemps que sa Volonté en minutes.
<input type="radio"/>	Alohomora	Enchantement	Alohomora	5	1	La serrure visée sera illuminée d'une courte décharge électrique.	Ce sort permet d'ouvrir des serrures simples comme des serrures de portes ou de cadenas à clé, mais pas des serrures complexes comme celles de coffres de banque ou des cadenas à combinaison. Les serrures fermées magiquement sont insensibles à ce sort.
<input type="radio"/>	Aparecium	Illusion	Aparécium	8	1	La surface étudiée s'illumine de bleu.	Ce sort est utilisé pour révéler ce qui est caché par magie, comme les objets ou les personnes invisibles ou les encres magiques sympathiques. Il doit être lancé sur une zone déterminée ou sur un objet.
<input type="radio"/>	Bloclang	Enchantement	Bloclang	8	1	L'extrémité de la baguette du lanceur s'illumine de rouge	la langue de la cible vient se coller dans le haut de son palais, l'empêchant de parler pour une durée égale à la Volonté du sorcier en heures. La cible peut, tout au plus, produire des onomatopées comme « aaaaah, mmmmh, oooooh » pendant toute la durée du sort. Essayer de comprendre quelqu'un qui tente de parler avec la langue collée au palais demande un test en Perception et en Observation avec un seuil de difficulté de 10.
<input type="radio"/>	Brakium Emendo	Enchantement	Brakium Emendo	8	1	La baguette du sorcier se teinte de bleu.	Ce sort rend n'importe quel solide mou comme du beurre. L'objet désigné ne fond cependant pas et reste bien en place, mais on peut ainsi le traverser ou le modeler à sa guise. Une fois le sort terminé, l'objet retrouvera sa solidité et sa forme initiales. L'effet dure une minute par point de Volonté du sorcier.

Liste des sorts de première année

○	Changement de couleur	Illusion	Coloris mutantis	5	1	La baguette émet une faible lumière de la couleur désignée.	Le sorcier doit faire suivre sa formule de la couleur désirée. L'objet visé changera de couleur et la conservera pour une durée égale à sa Volonté en jours. Les êtres vivants ne sont que partiellement affectés par ce sortilège. Les mammifères, par exemple, ne voient changer de couleur que leurs cheveux et leurs poils.
○	Cheveux drus	Enchantement	Cappilis longis	5	1	La baguette du sorcier voit son extrémité teintée de vert.	Ce sort fait pousser les cheveux et les sourcils de la cible d'une trentaine de centimètres par point de Volonté du lanceur. S'ils sont coupés, ils repoussent automatiquement d'une longueur égale. Les effets du sort se prolongent autant d'heures que le lanceur dispose de points de Volonté.
○	Collaporta	Enchantement	Collaporta	5	1	L'extrémité de la baguette du lanceur se teinte de rouge, tout comme la serrure visée.	La serrure visée par le lanceur se referme automatiquement si elle était ouverte et ne peut plus être rouverte que par magie. Si le sort est lancé sur une porte sans serrure, elle se referme si elle était ouverte, mais peut être encore défoncée.
○	Cracbadaboum	Enchantement	Cracbadaboum	8	1	La baguette magique du sorcier voit son extrémité prendre une teinte rouge.	L'objet visé, qui ne peut en aucun cas être vivant ni plus long que la baguette du sorcier, se brise en deux morceaux similaires, si possible. Peu importe sa solidité propre. L'objet ne peut pas être magique, sans quoi le sort reste sans effet.
○	Crâne chauve	Enchantement	Cappilis deperdis	5	1	L'extrémité de la baguette se teinte de vert ainsi que le crâne de la cible.	Ce sort fait tomber tous les cheveux d'une personne. Ce sort ne fonctionne pas sur les poils des animaux. Les cheveux ainsi tombés repoussent plus facilement que s'ils étaient tombés naturellement. En une semaine, ils seront aussi longs qu'avant que le sort ne soit lancé.
○	Croche-pied	Illusion	Crocenpattus	5	1	La pointe de la baguette du sorcier s'illumine de blanc.	Ce sot provoque le même effet qu'un croche-pied sur la cible désignée. On ne voit aucune jambe se tendre, mais la cible se cognera la sienne dans un obstacle invisible et devra réussir un test d'Agilité + Athlétisme en opposition, pour réussir à se maintenir debout.

Liste des sorts de première année

○	Defodio	Métamorphose	Défodio	5	1	L'extrémité de la baguette semble s'élargir et s'illumine de bleu.	ce sort permet d'élargir l'entrée d'un trou, d'une cavité, pour y laisser passer le lanceur de sort. A noter que ce sort n'élargit que l'entrée, par ce qui se trouve derrière. Dans le cas d'un terrier de lapin, par exemple, il en élargirait l'entrée, mais ne permettrait pas au sorcier de s'engager dans la galerie. Sont considérés comme « entrées » les tunnels de moins d'un mètre de long. L'entrée retrouve sa taille initiale une minute après que le sorcier soit passé par là.
○	Dentesaugmento	Métamorphose	densogéo	8	1	La baguette du sorcier se teinte légèrement de jaune.	ce sortilège fait pousser les dents de la cible d'une longueur d'à peu près vingt à trente centimètres. Les dents poussent de façon à ne pas empêcher les mâchoires de se refermer. Chez la plupart des êtres vivants, ce sont les canines ou les incisives qui grandissent, jamais les molaires. L'effet est un peu celui d'un tigre aux dents de sabre. Les dents de la cible reprennent leur taille initiale une heure après que le sort ait été lancé.
○	Deprimo	Enchantement	Deprimo	5	1	L'extrémité de la baguette prend une couleur violacée.	Ce sort fait l'effet d'un souffle d'air sur une construction fragile, comme un château de cartes, une maquette, un mobile. La structure s'effondrera comme par magie. Et pour cause. Il existe une version plus puissante de ce sort, appelée Deprimo Maximo. La difficulté passe à 4 et le nombre de points de magie perdus à 4. Il fait alors l'effet d'une bourrasque sur une structure plus résistante comme un mur de brique, une vieille grange, un échafaudage...
○	Descendo	Enchantement	Descendo	5	1	La baguette du sorcier prend une teinte rosée.	la cible désignée par la baguette du sorcier, être vivant ou objet inanimé, est ralenti dans sa chute pour se poser délicatement sur le sol. Si la cible n'est pas encore en train de tomber, cela vaut pour sa prochaine chute si elle a lieu dans les deux minutes qui suivent le lancement du sort. On peut éventuellement s'accrocher à la cible pour bénéficier de l'effet du sort.
○	Diffindo	Enchantement	Diffindo	5	1	L'extrémité de la baguette se teinte de mauve.	Ce sort permet de trancher des objets fins comme des fils, des cordes ou encore les tentacules d'une pieuvre, les pattes d'une araignée... Il ne fonctionne pas sur les humains.

Liste des sorts de première année

○	Duro	Enchantement	Duro	8	1	La baguette du sorcier brille d'une lumière jaune.	Ce sortilège permet de durcir instantanément une matière molle ou malléable comme une feuille de papier, une tapisserie ou une boule de neige. L'objet retrouvera sa consistance normale après une heure.
○	Empifrement	Enchantement	Baffris gloutonis	5	1	La baguette du sorcier brille d'une lumière blanche.	Le sorcier qui lance ce sort augmente sensiblement le volume de son estomac, comme s'il venait de s'empiffrer. Cela ne le nourrit pas, mais peut lui donner la sensation d'être rassasié.
○	Erigo	Enchantement	Erigo	5	1	La baguette du sorcier se teinte de jaune.	ce sort permet d'assembler un objet en pièces détachées dont aucune pièce ne manque. Cela peut servir pour les puzzles, les maquettes ou encore pour réparer des vases brisés.
○	Etirement	Enchantement	Prolongus	5	1	La baguette du sorcier se teinte de vert.	la cible, généralement un bout de ficelle, une corde ou une serviette de bain, est magiquement étirée pour atteindre une taille jusqu'à trois fois supérieure à sa taille initiale. Ce sort ne fonctionne ni sur les êtres vivants, ni sur autre chose que du textile.
○	Expulsion	Enchantement	Expulso	8	1	La baguette du sorcier s'illumine d'un reflet bleuté. S'il le désire, le sorcier peut également porter cet effet sur l'objet visé, mais ce n'est pas automatique.	Ce sortilège est utilisé pour repousser un objet le plus loin possible de soi par lévitation. C'est le sort inverse de celui d'Accio. Il agit par ailleurs de la même façon.
○	Failamalle	Enchantement	Failamalle	5	1	La baguette du sorcier brille d'un jaune vif.	Ce sort très pratique est utilisé par les sorciers pressés de partir en voyage. Il permet, s'il est lancé dans la bonne pièce et en présence d'une valise ouverte ou d'un sac de voyage, de faire ses bagages en peu de temps et par magie. Les vêtements préférés du sorcier s'empileront en bon ordre dans sa valise, sa brosse à dent et son dentifrice suivront, ainsi que tous les objets utiles présents dans la pièce.
○	Flambios	Illusion	Flambios	5	1	L'extrémité de la baguette du sorcier vire au rouge.	Ce sort permet de tracer sur des objets inanimés des signes flamboyants qui se dissiperont d'eux-mêmes un jour après avoir été tracés. S'ils ont l'apparence des flammes, ces symboles n'émettent aucune chaleur et ne détériorent en rien l'objet sur lequel ils sont tracés.

Liste des sorts de première année

○	Folloreille	Enchantement	Folloreille	5	1	La pointe de la baguette du sorcier se teinte de bleu.	Les oreilles de la cible commencent à s'agiter dans tous les sens, comme si elles étaient animées d'une vie propre. Les effets n'excèdent pas dix minutes et le sort est indolore.
○	Hominum Revelio	Illusion	Hominum Revelio	8	1	La baguette magique du sorcier voit son extrémité se teinter de rose.	Ce sort permet de révéler la présence d'êtres humains dans un rayon de dix mètres par point de Volonté du lanceur (un sorcier ayant une Volonté de 4 peut révéler la présence d'individus dans un rayon de quarante mètres). Les humains apparaissent entourés d'une aura rose aux yeux du seul sorcier, même s'ils sont cachés ou derrière des obstacles.
○	Impervius	Enchantement	Impervius	5	1	Le bout de la baguette du sorcier prend une teinte bleue.	Ce sort rend un objet insensible aux effets de l'humidité pour une période égale à la Volonté du lanceur en heures. Sur une feuille de papier, cela rend imperméable. Sur une paire de lunettes, cela empêche les gouttes d'eau ou la condensation, la buée, de venir s'y coller. Sur un individu, ce sort permet de le faire passer « entre les gouttes » sans être mouillé. S'il est lancé sur quelqu'un avant de plonger dans un bassin, un lac ou en pleine mer, la personne flottera à quelques centimètres au-dessus de l'eau, incapable de s'immerger.
○	Intrusion	Illusion	Intrusium	5	1	La baguette du sorcier ainsi que la zone délimitée par le sort sont entourées un bref instant d'une aura blanche.	Ce sort délimite une zone choisie par le sorcier qui sera protégée de toute intrusion par une alarme dont l'expression sera elle aussi choisie par le sorcier. Il peut s'agir d'un signal silencieux, entendu par le sorcier seul, ou d'une sonnerie stridente audible par tous. Le sorcier sera prévenu de l'intrusion où qu'il se trouve, même s'il est à des kilomètres de l'endroit désigné. Le sort doit cependant être lancé à l'endroit désigné. Son effet dure autant de semaines que le sorcier dispose de points de Volonté.
○	Langue de plomb	Enchantement	Plombus lingua	8	1	L'extrémité de la baguette du sorcier se colore en bleu.	Ce sort fait s'enrouler la langue de la cible dans sa bouche, ce qui a pour effet de l'empêcher de parler. Ce n'est pas douloureux, mais extrêmement ennuyeux. Le sort dure autant de minutes que le lanceur possède de points en Volonté.

Liste des sorts de première année

○	Lévitacion	Enchantement	wingardium léviosa	5	1	Aucun	Ce sort permet de faire léviter un objet léger ou d'amortir la chute d'un corps plus lourd. Il s'agit d'un sort assez facile, enseigné souvent en premier lieu dans les écoles de magie.
○	Lumière	Illusion	Lumos	5	1	La baguette du sorcier s'illumine à son extrémité d'une lueur blanche.	Une petite boule de lumière se forme à l'extrémité de la baguette du sorcier, éclairant sommairement l'obscurité, à la manière d'une petite lampe de poche. La lumière n'est pas très importante, mais suffit à voir dans un rayon de trois mètres autour de la lueur. Le mot de pouvoir pour mettre un terme au sort est " <i>nox</i> ".
○	Oblitération	Illusion	Oblitero	5	1	La baguette du sorcier prend à son extrémité une teinte orangée.	Ce sort a pour effet d'effacer les traces de pas laissées dans le sol, qu'il s'agisse de boue, de neige, de poussière ou de toute autre surface.
○	Periculum	Illusion	Periculum	5	1	La baguette se teinte de rouge.	Ce sort envoie à une vingtaine de mètres dans les airs une petite boule lumineuse servant à indiquer sa position comme un signal de détresse. Le magicien peut choisir la couleur de la petite boule.
○	Quatre-points	Illusion	«pointe au nord»	5	1	La baguette du sorcier se teinte de bleu.	Ce sortilège permet au sorcier de savoir où se trouve le nord et par conséquent les autres points cardinaux. Très utile si l'on est perdu.
○	Reparo	Enchantement	Reparo	5	1	La baguette du sorcier se teinte de blanc.	Ce sort a pour effet de réparer les petits objets usuels cassés. Il fonctionne de source sûre avec les lunettes. La difficulté du sort peut augmenter en fonction de l'éparpillement des pièces ou de la complexité de l'objet (comme une horloge, par exemple).
○	Sonus	Illusion	Sonus	5	1	La baguette du sorcier se teinte de jaune.	Grâce à ce sort, la voix du sorcier est amplifiée comme s'il parlait dans un haut-parleur. Très utile pour s'adresser à une grande foule ou pour commenter un match de Quidditch. On met un terme au sort en prononçant la formule « <i>sourdinam</i> ».
○	Vera Verto	Métamorphose	Véra Verto	5	2	La baguette du sorcier émet une petite étincelle verte.	Ce sort permet de transformer un petit objet ou un petit animal en verre à pied. Ce n'est que l'une des nombreuses applications de la magie de Métamorphose et c'est le premier sort que l'on apprend à ce cours.

Liste des sorts de deuxième année

Acquis	Nom	Ecole	Formule	Difficulté	Point de magie	Effet Visuel	Effet Magique
<input type="radio"/>	Amplificatum	Enchantement	Amplificatum	8	2	L'objet visé est entouré d'une aura rougeâtre le temps nécessaire à son agrandissement, mais perd cette aura une fois arrivé à la taille désirée.	Ce sort est utilisé pour agrandir un objet jusqu'à atteindre trois fois son volume normal. Le sort marche sur des êtres vivants, mais est déconseillé sur les animaux et interdit sur les créatures intelligentes. On tolère son utilisation sur les plantes. L'objet grandit en conservant ses proportions, il ne gonfle pas. Il peut servir, par exemple, pour transformer un journal en affiche, une pâquerette en grande fleur, une balle de tennis en ballon de football... L'objet retrouve sa taille normale un nombre d'heure égal à la Volonté du sorcier plus tard. Certains sorciers l'utilisent sur des livres lorsqu'ils éprouvent des difficultés à déchiffrer les petits caractères.
<input type="radio"/>	Anapnéo	Enchantement	Anapnéo	8	1	La baguette du sorcier s'illumine d'une légère teinte rosée.	Ce sort de magie curative est utilisé pour dégager les voies respiratoires de quelqu'un. Il sert notamment en cas d'étrangelement, par exemple lorsque quelqu'un a une arête coincée dans la gorge. La cible recrache alors ce qui bloquait et retrouve automatiquement une respiration normale.
<input type="radio"/>	Assurdiato	Illusion	Assurdiato	8	2	La baguette du sorcier se teinte de vert.	Ce sort est utilisé sur une zone. Toutes les personnes se trouvant dans cette zone à l'exception du lanceur de sort et d'une autre personne désignée par lui ont l'ouïe perturbée par un bourdonnement permanent. Ce sort permet par exemple d'avoir une conversation avec quelqu'un sans que quiconque d'autre puisse l'entendre.
<input type="radio"/>	Avis	Illusion	Avis	8	2	Un éclair de lumière jaune se produit au bout de la baguette du sorcier.	une volée d'oiseaux apparaît dans un éclair jaune et se précipite vers la première sortie si le sort est lancé en intérieur. A l'air libre, les oiseaux disparaissent après quelques secondes seulement. Ce ne sont pas de vrais oiseaux, mais une illusion magique. Certains sorciers se servent de ces oiseaux pour choisir quel couloir emprunter lorsqu'ils sont perdus dans un labyrinthe. Notez que les oiseaux volent à tire d'aile et qu'il n'est pas facile de les suivre en intérieur.

Liste des sorts de deuxième année

○	Blocage	Enchantement	Blocus	8	2	Un éclair bleu secoue la baguette du sorcier.	Ce sort permet de maintenir les choses en l'état, de les bloquer pour un temps égal à la Volonté du lanceur en minutes. Cela permet, par exemple, de bloquer un mécanisme comme une horloge ou une alarme, ou encore d'arrêter les appareils électriques des Moldus. Le sort prend fin dès que le mécanisme est touché par quelqu'un ou au terme du sortilège. Il ne fonctionne pas sur les êtres vivants.
○	Bloque-jambes	Enchantement	Locomotor mortis	8	2	La baguette du sorcier émet une faible lueur blanche.	Les jambes de la cible (ou ses pattes, si c'est un animal) sont collées l'une à l'autre pendant toute la durée du sort, soit une minute par point de Volonté du lanceur. La cible ne peut donc plus marcher ni courir et ne peut se déplacer au sol que par reptation ou en sautillant. Un test en Agilité et Athlétisme avec un seuil de 12 est exigé pour savoir si la cible réussit à rester debout ou non.
○	Confundo	Enchantement	Confundo	8	2	L'extrémité de la baguette du sorcier se teinte de mauve.	La cible visée perd temporairement ses repères et est sous l'effet d'une totale confusion. Elle perd autant de tours de jeu que le sorcier possède de points de Volonté à se réorienter.
○	Conjonctivite	Enchantement	Conjunctivitis	8	2	La baguette du sorcier émet une vive lueur rouge.	Les yeux de la cible du sort deviennent douloureux et se remplissent de larmes. Toute action faisant appel à la perception visuelle sera pénalisée d'un malus de deux points pendant toute la durée du sort, celle-ci étant égale à la Volonté du lanceur de sort en heures.
○	Crache-limace	Enchantement	Crache-limace	8	2	La baguette du sorcier lance un bref éclair vert.	La cible du sorcier se met à cracher des limaces volumineuses qui apparaissent par magie dans le fond de sa bouche. Ces limaces sont une illusion très réaliste dupant tous les sens, mais elles disparaissent au terme du sort. Les effets durent autant d'heures que le sorcier possède de points en Volonté.
○	Croissance	Métamorphose	Maxima flora	8	2	La baguette devient verte un court instant.	La plante visée par le sorcier se met à pousser pour atteindre sa taille adulte si elle est sous forme de graine ou de simple pousse. Elle peut grossir jusqu'à atteindre trois fois sa taille si elle est déjà grande. Un arbre fruitier se mettra à porter de nouveaux fruits, quelle que soit la saison. Ce sort a également tendance à rendre les plantes carnivores et assimilées plus particulièrement agressives.



Liste des sorts de deuxième année

○	Disparition partielle	Illusion	Disaperto minimo	8	2	La baguette du sorcier devient légèrement translucide.	Ce sort a pour effet de rendre un objet partiellement invisible. Il ne fonctionne pas sur les êtres vivants. La portion de l'objet qui est rendue invisible dépend uniquement de la Volonté du sorcier, à condition que la disparition ne soit belle et bien que partielle. L'objet ne peut, au mieux, disparaître que de trois-quarts de sa surface.
○	Engorgement	Métamorphose	Engrogium	8	2	La baguette du sorcier voit son extrémité se teinter de rouge.	Ce sort a pour effet de faire gonfler la langue de la cible de telle façon qu'elle risque de s'étouffer si elle échoue à un test en Endurance et en Métabolisme. Certaines friandises sont enchantées avec une version inoffensive de ce sortilège, qui fait seulement gonfler l'extrémité de la langue pour indisposer le glouton.
○	Expelliarmus	Enchantement	Expelliarmus	8	2	Ce sort produit une vive lumière rouge.	Ce sort est utilisé pour désarmer un sorcier et le priver de sa baguette magique. Il fut inventé par des duellistes. Il peut toutefois être utilisé à d'autres fins, pour faire lâcher prise à quelqu'un ou pour vider n'importe quel objet des mains d'un individu. L'objet expulsé retombe 1d6 mètres plus loin. La main qui portait l'objet ressent une vive chaleur, mais n'est pas brûlée.
○	Exime	Enchantement	Exime	8	2	La baguette du sorcier émet une vive aura blanche.	Ce sort doit être complété par un type d'animal ou de créature magique. Il ne sera efficace que contre cette espèce. Il permet de repousser avec violence la créature désignée à une distance égale à la Volonté du sorcier en mètres. La cible sera alors étourdie un tour avant de pouvoir, éventuellement, reprendre son attaque. Aragna Exime permet ainsi de repousser des araignées, même géantes. Cela ne fonctionne que sur un individu à la fois. S'il est utilisé contre des humains, ce sort s'appelle alors Everte Statim, mais répond aux mêmes règles.
○	Extinction	Enchantement	Ignifugus	8	2	La baguette du sorcier émet une vive lueur bleue.	Ce sort permet au sorcier d'éteindre les feux non-magiques comme des feux de cheminée et le feu d'un dragon. Il ne répare pas les dégâts causés par les flammes, mais met un terme à tout risque d'incendie et d'extension d'incendie.
○	Gèle-flamme	Enchantement	Inflamus inocentus	8	2	Aucun	Ce sort, lancé sur un feu non-magique, rend ses flammes inoffensives. La sensation de brûlure est remplacée par une agréable sensation de chatouillis. Ce sort était très prisé au moyen âge lorsque les sorciers et sorcières étaient traînés sur des bûchers.

Liste des sorts de deuxième année

○	Glacius	Enchantement	Glacio	8	2	L'extrémité de la baguette du sorcier prend une teinte argentée et se couvre de givre.	Le sorcier fait jaillir de sa baguette un courant d'air glacial capable d'éteindre une petite flamme ou de faire se déplacer des objets sur une courte distance. L'air étant réellement glacial, il peut aussi faire geler le contenu d'un verre d'eau ou refroidir un plat trop chaud.
○	Gonflage	Métamorphose	Enflatis	8	3	La baguette du sorcier prend une couleur vermeille.	Ce sort fait gonfler un être vivant comme un ballon, le rendant à la fois léger comme l'air. L'opération est indolore, mais très inconfortable car les vêtements ne résistent en règle générale pas au gonflement. L'individu touché s'envole comme le ferait un ballon gonflé à l'hélium. L'effet ne dure qu'une heure par point de Volonté du sorcier et il ne s'arrête pas d'une fois mais de façon dégressive. Si l'individu est en vol, il se posera donc lentement au fur et à mesure qu'il se dégonflera.
○	Impassabilité	Enchantement	Inexpugnabilis	8	2	la baguette du lanceur de sort prend une couleur mauve.	Ce sort dresse une barrière invisible entre deux pans de murs ou deux objets solides d'une surface maximale de huit mètres carrés. Il empêche tout objet, tout individu ou tout sortilège de franchir cet espace pendant toute la durée du sort. Cette durée est égale à la Volonté du sorcier en heures.
○	Jambencoton	Enchantement	cotonis	8	2	la baguette du sorcier se teinte de rouge à son extrémité.	ce sort affaiblit momentanément les jambes de la cible, qui vascillera avant de tomber si elle échoue à un test Agilité et Athlétisme avec un seuil de difficulté de 15. Une fois atteinte, la cible ne peut plus se déplacer que très lentement, en s'appuyant sur les objets qui l'entourent. L'effet du sort dure un nombre de minutes égal à la Volonté du sorcier.
○	Levicorpus Mobilibus Mobilicorpus	Enchantement	Levicorpus Mobilibus Mobilicorpus	8	2	la baguette du sorcier émet une vive lueur blanche.	Ce sort permet d'élever un corps dans les airs, à quelques centimètres du sol, le rendant plus facile à transporter s'il est inconscient. La cible perd également le contrôle de son propre déplacement, ses pieds ne touchant plus le sol. Si elle est consciente, elle peut battre des bras et des jambes et essayer de s'accrocher quelque part, mais elle restera en l'air à moins que le sorcier n'en décide autrement ou que l'effet du sort cesse. Ce qui se produit au terme d'une période égale à la Volonté du sorcier en heures. Le mot de pouvoir pour mettre un terme au sort est " <b>liberacorus</b> ".

Liste des sorts de deuxième année

○	Locomotor	Enchantement	Locomotor	8	1	La baguette du sorcier voit son extrémité se colorer de vert.	Ce sort est l'un des nombreux sorts de locomotion. Il permet de déplacer des objets inertes sans se fatiguer, comme des valises, des paniers, des caisses... Une fois le sort lancé sur les objets désignés, ceux-ci s'envolent dans les airs et se dirigent là où le sorcier le souhaite à faible vitesse (celle de la marche d'un homme). Le sort doit être lancé pour chaque catégorie d'objets.
○	Obscuro	Illusion	Obscuro	8	1	Aucun	Ce sort fait apparaître une trace noire et opaque sur un mur, une surface, une fenêtre. Rien ne peut voir à travers cette trace tant qu'elle est maintenue. On s'en sert pour occulter des fenêtres ou pour empêcher des portraits enchantés de voir ce que l'on fait. L'effet dure une heure par point de Volonté du lanceur.
○	Petrificus Totalus	Enchantement	Petrificus Totalus	8	2	la baguette du sorcier se teinte de rouge.	A ne pas confondre avec le sort de Pétrification, ce sortilège joindra les bras de la cible le long de son corps et les jambes l'une à l'autre dans une position de raideur extrême. Le corps ainsi bloqué, la victime s'effondrera par terre, incapable de bouger le plus petit doigt. L'effet dure autant de minutes que le sorcier dispose de points de Volonté.
○	Prior Incanto	Enchantement	Priori incantum	8	1	les deux baguettes se colorent de bleu.	Ce sort est lancé sur une autre baguette pour savoir quel est le dernier sort à avoir été lancé par elle. Le nom du sort apparaît clairement dans la tête du lanceur, mais pas les circonstances exactes dans lesquelles il a été lancé.
○	Récurage	Enchantement	Récurvite	8	2	la baguette du sorcier se teinte de blanc.	ce sort particulièrement prisé par les sorciers méticuleux permet de mobiliser les outils ménagers d'une pièce pour les mettre au travail dans le cadre d'un grand nettoyage. Les bassines se remplissent d'eau, les serpillères épongent, les balais frottent, les peaux font briller... Le sort ne peut créer aucun objet, mais il se sert de ce qu'il a à portée. Les objets ne peuvent servir qu'à des tâches ménagères et on ne peut les détourner de leur mission pour les forcer à faire autre chose. Le déploiement des objets est proportionnel à la saleté de l'endroit. Pour une simple tache sur le sol, un torchon suffira.

Liste des sorts de deuxième année

○	Reducto	Métamorphose	Reducto	8	2	La baguette du sorcier se teinte de bleu.	Ce sort a pour effet de réduire la taille d'une créature ou d'un objet jusqu'à la ramener à la taille d'une poupée (plus ou moins 30 cm). L'effet du sort ne dure que quelques minutes, une par point de Volonté du sorcier, mais permet par exemple à la cible de passer par un trou de souris ou d'être capturée sans opposer de résistance... Les créatures de plus petite taille initialement ne subissent aucun effet.
○	Rictusempra	Enchantement	Rictusempra	5	2	L'extrémité de la baguette du sorcier prend une couleur jaune.	La cible de ce sortilège est prise d'un fou-rire compulsif, la rendant incapable de faire quoi que ce soit d'autre que rire plié en deux pendant autant de tours que le sorcier qui la lancé le sort possède de points de Volonté. Le rire est inoffensif et ne pas provoquer ni étranglement, ni étouffement, ni autre contrariété.
○	Ridikkulus	Illusion	Ridikkulus	8	2	La baguette du sorcier se teinte de blanc.	Ce sortilège d'illusion donne à une personne, une créature ou un objet, une allure parfaitement ridicule, qui dépend de ce que chaque sorcier trouve ridicule ou drôle. L'illusion sera si réaliste que la créature, même si peu ou pas intelligente, en subira les conséquences. Imaginons qu'un sorcier tente de transformer une araignée géante en l'affublant de patins à roulettes. L'araignée serait en cas de succès réellement affublée de patins et risquerait fort, incapable de coordonner ses mouvements sur huit patins mobiles, de se retrouver les huit fers en l'air en moins de deux. Ce sort est particulièrement utile contre les Epouvantards, qui se nourrissent de la peur qu'ils inspirent.
○	Sécheresse	Enchantement	Inhumidifis	8	2	La baguette du sorcier se teinte de bleu.	Ce sort est utilisé pour assécher les mares et les flaques d'eau. Il ne fonctionne pas sur les étangs ou sur les lacs, mais peut être lancé sur des bassins peu remplis ou des récipients comme des verres ou des carafes.
○	Silencio	Enchantement	Silencio	5	2	La baguette du sorcier se teinte de blanc.	Ce sort rend muet toute personne à l'exception du lanceur dans une même pièce ou dans un espace confiné (comme une ruelle, une clairière...). L'effet est de courte durée (1 à 5 minutes en fonction de la Volonté du sorcier), mais rudement efficace pour avoir la paix.

Liste des sorts de deuxième année

○	Stupefix	Enchantement	Stupefix	8	2	La baguette du sorcier se teinte de rouge.	Ce sort a pour effet de paralyser une créature ou un ensemble de créatures à portée de vue du sorcier. S'il s'agit d'un groupe de créatures, elles doivent être quasi similaires (comme un groupe de lutins de Cornouailles ou un essaim d'abeilles). Les créatures flottent dans l'air comme si elles étaient hébétées et sont incapables de réagir pendant une durée en minutes égale à la Volonté du sorcier. Le lanceur peut mettre un terme aux effets du sort de lui-même en prononçant la formule " <i>Enervatum</i> " .
○	Tarentallegra	Enchantement	Tarentallegra	8	1	La baguette du sorcier émet un vif éclair rose.	La cible est prise d'une soudaine et irrésistible envie de danser. Elle ne danse pas nécessairement bien ni selon une chorégraphie donnée, mais elle danse. Elle cessera de se trémousser au bout d'une durée en minutes égale à la Volonté du lanceur.
○	Tergeo	Enchantement	Tergeo	8	1	La baguette du sorcier se teinte de rouge.	Ce sort permet de nettoyer une personne avec la plus grande hygiène lorsque celle-ci n'est pas en état de le faire elle-même. On le pratique souvent sur des blessés inconscient pour désinfecter les plaies et enlever le sang séché.
○	Têtenbulle	Enchantement	Têtenbulle	8	1	La baguette du sorcier se teinte de bleu.	Ce sort crée une fois sous l'eau une bulle d'air qui entoure la tête du sorcier, lui permettant de respirer pour une durée égale à dix minutes par point en Volonté. Il ne fonctionne que sous l'eau, mais doit être lancé en surface afin de pouvoir prononcer la formule. Si le sort est lancé plus de cinq minutes avant l'immersion, il n'est plus effectif lorsque le sorcier s'immerge enfin.
○	Waddiwasi	Enchantement	Waddiwasi	8	2	La baguette du sorcier se teinte de vert.	Ce sortilège de lévitation accéléré agit comme tout sortilège de lévitation, mais avec plus de force. Il peut arracher un objet collé d'une surface et le propulser avec violence à l'endroit désigné par la baguette du sorcier. Comme sort offensif, le Waddiwasi a déjà fait ses preuves dans plusieurs querelles conjugales entre sorciers. Pour les dommages, on considère qu'il s'agit d'un objet lancé normalement.

Liste des sorts de troisième année

Acquis	Nom	Ecole	Formule	Difficulté	Point de magie	Effet Visuel	Effet Magique
○	Allégresse	Enchantement	Béatus béatitus	12	2	La baguette du sorcier émet un petit éclair multicolore qui vient danser sous le nez de la cible un court instant avant de se dissiper.	La cible de ce sortilège réalisera que ses problèmes ne sont pas insurmontables et qu'elle a plein de raisons de se montrer joyeuse. Elle se sentira bien, pleine de gaité et d'humeur à rire. Si la cible était à triste sans raison, elle conservera sa bonne humeur après que le sort ait prit fin. Si par contre les raisons de sa tristesse étaient évidentes, elle peut ensuite retomber dans un état de lamentation accru. C'est pourquoi il ne faut pas abuser de tels sortilèges. La durée des effets dépend de la Volonté du sorcier qui a lancé le sort : une heure par point de Volonté.
○	Anticatimini	Enchantement	Anticatimini	12	3	Un court instant après son lancement, les lieux désignés sont entourés d'une aura bleutée.	Lancé sur un lieu fermé comme une pièce ou un coffre, ce sortilège en interdit l'accès à quiconque sauf le lanceur de sort. Même si les intrus réussissent à en ouvrir la porte, le couvercle, ils ne parviendront pas à en franchir le seuil. L'effet du sort n'est pas permanent et ne subsiste que jusqu'à ce que le lanceur du sort revienne en ce lieu ou ne l'ouvre. Certaines versions du sort utilisent des mots de passe à prononcer pour le désactiver.
○	Bouclier	Enchantement	Protégo	8	3	La baguette du lanceur produit un vif éclair blanc.	Ce sort dresse provisoirement un mur invisible autour du lanceur d'un rayon de un mètre. Ce mur ne peut être franchi ni par des projectiles, ni par des sortilèges du premier cycle. Les êtres vivants réussissent toutefois à le traverser normalement. La durée du bouclier est de un tour par point de Volonté du lanceur.
○	Catapultage	Enchantement	Patatras	12	3	Aucun	Cet enchantement a pour but de rendre un objet sur lequel il est habituel de s'asseoir instable et va jusqu'à empêcher quiconque de s'asseoir dessus plus que quelques secondes avant d'être proprement catapulté à faible distance. Si cela peut faire une bonne blague quand il s'agit d'une chaise ou d'un lit, cela peut prendre des proportions nettement plus dramatiques s'il s'agit d'un balai en plein vol.

Liste des sorts de troisième année

○	Cave Inimicum	Enchantement	Cave Inimicum	12	3	Un cercle lumineux entoure le lieu désigné pendant quelques secondes et rougeoie.	Ce sortilège sécurise un périmètre à l'intérieur duquel se trouve le lanceur de sort et d'un diamètre maximal de six mètres. Quiconque est animé de mauvaises intentions à l'encontre des personnes se trouvant à l'intérieur du cercle ne peut y entrer d'aucune façon que ce soit. Les effets du sorts durent jusqu'à la tombée de la nuit s'il est lancé en plein jour et jusqu'au lever du jour s'il est lancé en pleine nuit.
○	Cistem Aperio	Enchantement	Cistem Aperio	12	2	La baguette du sorcier émet une légère lueur blanche.	Ce sort permet d'ouvrir des coffres, et seulement des coffres, quel que soit le moyen utilisé pour les fermer. Les coffres de la banque Gringotts sont évidemment protégés contre ce sortilège.
○	Coupe-griffes	Enchantement	Antiongulus	12	2	La baguette du sorcier s'illumine de bleu.	Ce sort est utilisé pour couper les griffes des créatures magiques ou non. Les griffes sont coupées net mais ne produisent aucune douleur à la créature. Elles rendent seulement ces bêtes moins dangereuses. Les créatures exposées ou domestiquées sont souvent sous l'effet de ce sort. Les griffes ainsi coupées repoussent plus vite que si elles étaient simplement cassées. En une semaine, elles auront retrouvé leur taille normale. Une créature victime de ce sort perd son attaque par griffes, mais elle peut souvent encore mordre.
○	Cridurut	Illusion	Cridurut	8	3	La baguette du sorcier se teinte de jaune, tout comme le périmètre déterminé.	La zone définie par le sorcier au moment où il lance son sort sera protégée par un mur invisible. Dès que quelqu'un franchit ce mur, dans un sens ou dans l'autre, un son strident retentit, semblable à un cri d'animal fantastique. On se sert souvent de ce sort pour empêcher quiconque de franchir un périmètre sans se faire remarquer.
○ ☹	Cuisant	Illusion	Cloculus	12	2	La baguette du sorcier devient incandescente mais ne blesse pas son porteur.	Ce maléfice provoque l'apparition de cloques sur la peau de la cible, comme si elle avait été brûlée. L'effet est douloureux et la personne visée doit réussir un test de Volonté et de Métabolisme pour continuer ce qu'il faisait, sans quoi, il se recroquevillera sur le sol en hurlant de douleur. Les cloques sont illusoires et ne laisseront aucune trace une fois l'effet dissipé. Elles ne provoquent également la perte d'aucun point de vie. La durée du sort est égale à la Volonté du lanceur de sort en minutes.

Liste des sorts de troisième année

○	Désillusion	Illusion	Caméléo	12	2	L'extrémité de la baguette du sorcier se teinte de bleu.	Ce sort permet d'enchanter un individu pour qu'il prenne l'apparence du décor contre lequel il se tient. Il ne s'agit pas d'un sort d'invisibilité, mais plutôt d'un sort conférant à la cible le pouvoir d'adaptation du caméléon, poussé à l'extrême. La personne n'étant pas invisible, elle n'échappera pas à une observation attentive, mais passera inaperçue pour la plupart des gens, en tout cas pour ceux qui ne fixent pas l'endroit où elle se trouve.
○	Disparition	Illusion	Disaperto	12	3	La baguette du sorcier devient légèrement translucide.	Ce sort a pour effet de faire disparaître des objets. Attention, ces objets ne sont pas rendus invisibles, ils sont tout simplement envoyés ailleurs, sans que personne sache exactement où. Ce sort ne fonctionne pas sur la matière vivante.
○ ☠	Doloris	Enchantement	Endoloris	12	3	la baguette du sorcier prend une teinte rougeâtre.	Ce sort, qui fait partie des <b>trois Impardonnables</b> , provoque chez la cible une vive douleur qui, si elle est prolongée, peut provoquer l'arrêt cardiaque. Ce sort n'est pas enseigné à Poudlard. Une fois le sort lancé, il peut être maintenu par le sorcier au rythme d'un point de magie par tour. A chaque tour d'exposition, la cible perd 1d4 points de vie. Après avoir perdu plus de points de vie que sa valeur en Endurance, la cible doit effectuer un test en Endurance et en Métabolisme. En cas d'échec, le personnage fait une attaque cardiaque.
○	Entrave	Illusion	Impédimenta	12	3	La baguette émet une vive lueur blanche.	Ce sort provoque le ralentissement de tout individu ou de toute créature entrant dans un rayon de cinq mètres autour du sorcier. Les cibles ont l'impression d'évoluer comme dans un liquide ou une pâte visqueuse. Elles n'éprouvent cette sensation et ses effets de ralentissement que si elles se rapprochent du sorcier, pas si elles acceptent de s'en éloigner. L'effet du sort dure une minute par point de Volonté du lanceur de sort.
○	Episkey	Enchantement	Episkey	8	2	La pointe de la baguette du lanceur de sort s'illumine de rose.	Ce sort a pour but de réparer les nez cassés. En termes de règles, il rend 1d4 points de vie (locaux et totaux) à la cible si elle a subi des dommages à la tête.



Liste des sorts de troisième année

○	Evanesco	Illusion	Evanesco	12	2	La pointe de la baguette est entourée d'une vive lumière blanche.	Ce sort ne fonctionne que sur de petits objets pour un poids qui ne doit pas dépasser au total la Volonté du sorcier en kilos. Les objets ciblés disparaissent pour une période égale à la Volonté du sorcier en heures. Ils reviendront ensuite exactement là où ils ont disparu. Les objets ne sont pas seulement devenus invisibles, ils ne sont plus là du tout et on ne peut les toucher ni les briser pendant toute cette période.
○	Extension indétectable	Enchantement	Extenso innoculis	12	3	La baguette du sorcier se teinte de vert.	Ce sort permet d'accroître la contenance d'un objet sans en modifier l'apparence extérieure. Ainsi, un sac ayant été enchanté par ce sort pourrait très bien avoir la contenance d'un coffre ou d'un grenier alors qu'il conserve l'apparence d'un sac à dos classique. La limite de contenance est la Volonté du sorcier. Comptez un mètre cube par point de Volonté.
○	Fixation	Enchantement	Fixato maximo	15	3	La baguette du sorcier et l'objet visé s'illuminent d'une lueur argentée.	Ce sort est utilisé pour enchanter des objets. En lui-même, il n'a pour effet que de rendre l'objet propice à l'enchantement, comme s'il ouvrait un coffre dans lequel seraient enfermés les autres sorts qui constitueront les effets magiques de l'objet en question, voir le point 8.7.1 pour de plus amples détails.
○	Flagrance	Enchantement	Alagranté	12	2	L'extrémité de la baguette prend une couleur jaune intense.	ce sort doit être lancé sur un objet inanimé. Toutes les personnes qui le toucheront pendant l'heure suivante seront brûlées (perte d'1d6 points de vie). L'apparence de l'objet ne change pas et il n'émet de chaleur qu'une fois touché.
○	Gavage	Métamorphose	Gargantua	12	2	La baguette du sorcier prend une teinte verdâtre.	ce sort fait pousser légumes et fruits de manière disproportionnée. Une citrouille ainsi traitée peut adopter le volume d'un carrosse et une pomme peut abriter une famille de rats. La cible conserve cependant toutes ses propriétés nutritives, gustatives et éventuellement curatives.
○	Gemino	Illusion	Gemino	8	3	Le bout de la baguette du sorcier prend une couleur orangée.	Ce sort permet de dupliquer avec exactitude un objet, même extrêmement raffiné. La copie sera en tout point identique à l'original, mais se dissoudra un nombre de jours égal à la Volonté du lanceur de sort après sa création. La copie sera également révélée par une analyse des flux magiques.

Liste des sorts de troisième année

○	Glisseo	Enchantement	Glisseo	12	2	La baguette du sorcier prend une teinte grisâtre.	Ce sort incline les marches d'un escalier pour le rendre aussi glissant qu'une piste de ski. L'effet est maintenu un nombre de tours égal à la Volonté du lanceur de sort. Un test en Agilité et en Athlétisme est nécessaire pour s'accrocher à la rampe, s'il y en a une, ou pour se recevoir sans mal au bas des escaliers s'il n'y en a pas. Dans le cas contraire, la victime de ce mauvais tour perdra 1 point de vie.
○	Glu perpétuelle	Enchantement	Collato	8	3	La baguette du sorcier prend une teinte verdâtre.	Ce sort, lancé sur un objet inanimé, colle le dit objet à une surface quelconque pour l'éternité. Il faudra quasiment détruire l'objet pour le décoller, ou à la rigueur, découper la surface sur laquelle il a été collé. Ce sort est généralement utilisé en matière de décoration intérieure.
○	Invisibilité	Illusion	Nonocculus	12	2	La baguette du sorcier luit timidement d'un éclat bleu.	Ce sort permet au sorcier de rendre invisible un objet, une personne ou son propre corps. L'invisibilité ne subsiste que tant le sorcier maintient son attention ou lorsque la cible entre en contact avec un autre être vivant. Un corps invisible continue d'être soumis aux autres lois de la physique : il laisse des traces, déplace de l'air et ne traverse pas les murs.
○	Parole	Enchantement	Linguanima	12	1	La baguette du sorcier se teinte de bleu.	Ce sort donne la parole à un objet inanimé comme une porte, un vase ou une photographie. L'objet n'est cependant pas intelligent et il ne répétera que la même phrase ou le même texte à chaque utilisation. Ce texte doit être prononcé juste après l'incantation. Sur simple volonté du sorcier, la voix sera celle d'un enfant, d'un adolescent ou d'un adulte des deux sexes. L'effet n'est pas permanent et se dissipe après une semaine.
○	Protéiforme	Enchantement	Protomorphis	12	2	La baguette du sorcier se teinte de vert.	Ce sort assez particulier permet à un nombre d'objet égal à la Volonté du lanceur de sort d'être reliés par un lien invisible. Chaque modification apportée à l'un des objets est alors répercutée sur tous les objets. Mettons qu'une feuille de papier vierge soit enchantée en même temps qu'une autre feuille blanche. Si quelqu'un vient à écrire sur la première, les mêmes écrits apparaîtront sur la seconde. Si l'on brûle la première, la seconde se consumera aussi, etc.

Liste des sorts de troisième année

○	Retour de Flamme	Enchantement	Respello	12	2	La baguette du sorcier se teinte de rouge.	Ce sort peut être lancé de manière préventive ou au même moment qu'un autre sort. Il a pour effet de renvoyer le sort lancé sur le sorcier par un autre sorcier sur ce dernier. S'il est lancé de manière préventive, sa durée est d'une heure par point de Volonté du sorcier protégé. Le Retour de Flamme est un sort utile, mais pas spécialement intelligent. Il ne fait aucune différence entre les sorts néfastes et les sorts bénéfiques. Un sort de soins, par exemple, sera également renvoyé vers celui qui le lance.
○	Revigor	Enchantement	Revigor	12	3	La baguette émet un léger éclair rouge.	Ce sort est un sort de soins générique. Il permet de rendre à la cible 1d6 points de vie perdus, quelle que soit l'origine de la blessure ou de la perte. On ne peut cependant le lancer qu'une fois pour une même blessure.
○	Salveo Maleficia	Enchantement	Salveo Maleficia	12	3	La baguette du sorcier voit son extrémité se teinter de rouge.	Ce sort a pour effet d'empêcher tout maléfice (sortilège néfaste) d'être lancé dans un lieu déterminé et délimité clairement (comme une clairière, une salle, etc.). Seuls les maléfices sont ainsi interdits en ce lieu. Les sorts bénéfiques ou neutres peuvent être lancés sans aucun mal. La durée de l'enchantement est égale en heures à la Volonté du sorcier.
○ X	Sectumsempra	Enchantement	Sectumsempra	12	2	La baguette du sorcier se teinte de noir.	Ce sort de <b>magie noire</b> sert à infliger des blessures graves à une cible vivante. Il est sans effet sur les objets inanimés. La cible subit une coupure profonde qui occasionne 1d6 points de dégâts ciblés et généraux ainsi qu'un coup critique automatique. Il va de soi que, comme tout acte de magie noire, ce sort est interdit et que son utilisateur risque gros s'il est découvert.
○	Videntrailles	Enchantement	Videntrailles	12	2	La baguette du sorcier se teinte de rouge.	Ce sort curatif a pour fonction de purger les intestins de la cible. Tout se passe très proprement, car le contenu en est évacué par magie et ne ressort ni par un côté, ni par l'autre. Très efficace dans le cas d'une indigestion ou d'un empoisonnement. Sur une personne qui n'est pas malade, l'effet est plutôt dérangeant, cependant. Vidée de toute énergie, la cible éprouvera alors de violents maux de ventre pendant 1d6 tours.

Liste des sorts de quatrième année

Acquis	Nom	Ecole	Formule	Difficulté	Point de magie	Effet Visuel	Effet Magique
○	Amnésie	Enchantement	Oubliettes	15	4	La baguette du sorcier se teinte de vert.	Ce sort fait disparaître de la mémoire de la cible certains événements désignés par le sorcier. C'est un sort particulièrement dangereux, car si aucun souvenir spécifique n'est désigné, il peut effacer totalement la mémoire de la cible. On s'en sert parfois de façon curative pour effacer de la mémoire d'une personne un souvenir trop douloureux. Le souvenir désigné sera effacé sans laisser de trace et sera même remplacé par quelque chose d'autre pour éviter que la cible ne se rende compte qu'il lui manque quelque chose. Par exemple, on peut décider d'effacer de la mémoire de quelqu'un le fait qu'il soit marié. Tous les souvenirs liés à son mariage seront alors remplacés par des souvenirs de célibataire. Inutile de préciser que ce sort est placé sur une liste de sortilèges à n'utiliser qu'avec précaution et qu'il n'est pas enseigné par les professeurs de Poudlard à leurs élèves. Les Oubliators, agents du ministère de la Magie, usent parfois de ce sortilège pour faire oublier aux Moldus des manifestations de phénomènes magiques desquelles ils auraient été témoins.
○	Confringo	Enchantement	Confringo	15	3	La baguette magique toute entière s'illumine de rouge.	Ce sort est relativement puissant et très dangereux. Il permet de faire exploser quelque chose, comme si cela éclatait de l'intérieur. Bien qu'il ne fonctionne pas sur les êtres vivants, ceux qui se trouvent à proximité de l'objet visé perdent tous 1d4 points de vie s'ils échouent à un test en Agilité et Athlétisme pour éviter les débris. Si l'objet est considéré comme très résistant (un char, un coffre fort), lancez 1d10. Si le résultat est supérieur à la Volonté du lanceur de sort, l'objet n'explosera pas.
○	Destructum	Enchantement	Délétrius	8(*)	2(*)	La baguette du sorcier voit son extrémité teintée de jaune.	Ce sort est utilisé pour annuler les effets d'un autre sort. Plus le sort ciblé est puissant, plus l'effort pour lancer le Destructum sera conséquent. La difficulté de base en est 8, mais il faut l'augmenter de la difficulté du sort à annuler. Le coût en points de magie est aussi de 2, mais il faut aussi l'augmenter du coût en points de magie du sort à annuler. En cas de succès, le sort ciblé est détruit et ses effets cessent immédiatement. Le sort ne rend cependant aucun point de vie dans le cas d'un sort ciblé ayant entraîné la perte de ceux-ci.

Liste des sorts de quatrième année

○	Fidelitas	Enchantement	Fidelitas	15	3	La baguette magique du sorcier voit son extrémité se teinter de mauve.	Cet enchantement particulièrement complexe doit être lancé sur quelqu'un en qui le sorcier a toute confiance. Cette personne devient alors la détentrice d'un secret qu'elle sera la seule à pouvoir divulguer. Toute autre personne au monde, même si elle est au courant du secret, ne pourra la communiquer à quiconque d'aucune façon. La personne désignée est appelée le Gardien du Secret. Une fois le secret divulgué par le Gardien du Secret, le sort prend fin. Cela peut prendre des années ou ne se terminer qu'à la mort du Gardien ou du lanceur de sort.
○	Finite	Enchantement	Finite	8(*)	2(*)	La baguette du sorcier voit son extrémité teintée de jaune.	Ce sort est utilisé pour mettre fin aux effets d'un sort en cours, comme le sort de Destructum. Il annule tout sortilège en cours dans une zone de cinq mètres autour du lanceur de sort, mais ne touche pas aux pouvoirs des objets magiques, à la différence du sort de Destructum. Comme ce dernier, sa difficulté et son coût en points de magie sont une base à ajouter aux difficultés et coûts du sort en question. Si plusieurs sorts sont actifs dans la zone du sort au moment où il est lancé, tous cesseront à la difficulté et au coût du plus compliqué.
○	Homomorphus	Métamorphose	Homomorphus	15	3	La baguette du sorcier voit son extrémité prendre une couleur blanche très vive.	Ce sort est utilisé contre des Animagi ou contre les loups-garous. Il bloque ces créatures sous leur forme humaine. C'est un sort extrêmement difficile à lancer et il demande aussi au lanceur d'immobiliser sa cible, car si elle bouge pendant l'incantation, elle peut tenter d'échapper aux effets du sort. Ces créatures ne sont pas « guéries » pour autant. Elles sont simplement contraintes de conserver leur forme humaine. Le sort est permanent, mais peut être rompu à chaque nouvelle lune si la cible réussit un test avec un seuil de difficulté de 17 en Volonté et en Métabolisme.

Liste des sorts de quatrième année

<input checked="" type="radio"/>	Imperium	Enchantement	Impero	15	4	La baguette magique du sorcier voit son extrémité se teinter de noir.	Ce sort est l'un des <b>trois Impardonnables</b> . Il donne au lanceur un contrôle total sur sa cible, qui lui obéira au doigt et à l'oeil pendant toute la durée du sortilège. La cible peut cependant tenter de résister au sort en réussissant un test en Volonté et en Interrogatoire avec un seuil de difficulté de 16. En cas d'échec, elle est à la merci du lanceur de sort pour une période égale à la Volonté du lanceur en heures. Les ordres donnés pendant cette période peuvent toujours faire effet après la fin de l'enchantement. Une personne s'étant vu confier sous l'effet de l'Imperium la mission de porter un message à un endroit précis continueront de vouloir se rendre à cet endroit avec le message bien après la fin du sort, s'ils n'ont pas encore pu s'acquitter de leur mission.
<input type="radio"/>	Lashlabask	Enchantement	Lashlabask	12	2	La baguette du sorcier émet un bref éclair blanc.	Ce sort sert à faire relâcher toute emprise physique : la cible doit lâcher ce qu'elle tient, quoi que ce soit, même un court instant. Ce sort peut aussi être utilisé contre des objets comme des menottes ou des noeuds de corde.
<input type="radio"/>	Limite	Enchantement	Limitrus	15	2	La baguette du sorcier prend une teinte bleue.	Il s'agit de l'incantation générale d'un sort pouvant prendre plusieurs formes. Un sort de Limite permet de limiter l'utilisation d'un objet à une catégorie de personnes. Il peut s'agir d'une limite d'âge, d'une limite de sexe, d'une limite d'appartenance à une maison ou à un cercle d'initiés... La limite doit être définie au moment du lancement. Le sort se prolonge pendant une semaine. Dumbledore l'a utilisé sur la Coupe de Feu au début du Tournoi des Trois Sorciers afin d'interdire aux plus jeunes élèves de Poudlard de s'inscrire à la compétition.

Liste des sorts de quatrième année

○	Patronus	illusion	expecto patronum ou spéro patronum	15	3	La baguette produit une forme argentée animée qui dépend du sorcier.	Ce sort crée un esprit magique éphémère qui rassemble tout ce que le sorcier compte de joie et de bonheur afin de s'opposer aux forces du mal ou aux créatures qui, comme les Détraqueurs, se nourrissent des peurs et des malheurs de leurs victimes. C'est un sort très complexe à lancer et il faut faire appel à un souvenir particulièrement heureux pour obtenir un Patronus correct. L'esprit, une fois invoqué, se ruera au devant du danger et ne disparaîtra que lorsque ce danger sera écarté. Inoffensif contre les êtres de chair et de sang, le Patronus peut semer de graves troubles parmi les créatures magiques ou éthérées comme les spectres ou les morts-vivants. Le Patronus prend souvent une forme animale qui dépend du sorcier. Une fois qu'il a trouvé sa forme fétiche, le sorcier n'en change généralement pas.
○	Pétrification	Enchantement	Minéralis	12	4	La baguette du sorcier prend une couleur grisâtre.	Ce sort très puissant transforme la cible désignée par le sorcier en statue de pierre. La statue sera toujours un être vivant et, si elle est brisée, les effets seront mortels une fois la pétrification annulée. L'effet en est permanent, mais peut être inversé grâce à d'autres sortilèges ou des potions et cataplasmes. Une créature pétrifiée reste consciente, même si elle est privée de l'usage de ses sens.
○	Transfert	Métamorphose	Transfero	12	3	La baguette du sorcier se teinte de mauve.	Ce sort permet au sorcier d'échanger son corps avec celui d'un animal ou d'un autre être vivant non-magique (comme un Moldu, par exemple). La personne qui débarque dans le corps du sorcier sera sous l'effet d'un pesant sommeil tandis que le sorcier, conscient du transfert, aura une heure par point de Volonté pour accomplir ce pour quoi il a lancé ce sort, avant de réintégrer son propre corps et de renvoyer l'esprit captif dans le sien. Si le sorcier le souhaite, il peut réveiller l'esprit dans son propre corps afin de l'interroger, mais c'est une expérience plutôt éprouvante pour cette personne et les sorciers bien élevés s'en abstiennent généralement. Si le corps de la personne « empruntée » est mortellement blessé, le sorcier peut revenir à volonté dans son propre corps, mais il aura la mort de l'autre individu sur la conscience.

Liste des sorts de cinquième année

Acquis	Nom	Ecole	Formule	Difficulté	Point de magie	Effet Visuel	Effet Magique
○ ☠	Avada Kedavra	Enchantement	Avada Kedavra	15	4	La baguette du sorcier produit une très vive aura verte.	Ce sort fait partie des <b>trois Impardonnables</b> et est peut-être le plus dangereux de tous. On l'appelle aussi le Doigt de Mort. Lorsqu'il est incanté sur une cible, celle-ci ne peut en règle générale plus être sauvée. Elle est soit tuée sur le coup, soit lentement décomposée comme si le temps s'accélérait à une vitesse folle. De mémoire de sorcier, seul une personne vit toujours après avoir échappé à ses effets : un certain Harry Potter. L'échec de ce sort a presque tué Lord Voldemort lui-même. Il n'est donc jamais lancé à la légère. Il va de soi qu'il est formellement interdit d'en faire usage.
○	Inanimatus Apparitus	Apparition	Inanimatus Apparitus	15	4	La baguette du sorcier prend une teinte violacée.	Le sort est une première approche du cours d'Apparitions donné à partir de la sixième année. Il permet de faire apparaître de petits objets inanimés pour une durée éphémère. Les objets ne peuvent être que des objets simples, comme des verres, des couteaux, des billes, mais pas des mécanismes (horloges, lampes...). Leur apparition ne dure qu'un nombre de minutes égal à la Volonté du sorcier.
○	Legilimens	Enchantement	Legilimens	15	3	La baguette émet un fin éclair bleu qui vient percuter la tête de la cible.	La légilimancie est une magie puissante qui permet de pénétrer l'esprit d'êtres vivants afin d'y puiser les souvenirs et les secrets. On s'en sert lors des interrogatoires de sorciers étant soupçonnés d'avoir eu recours à la magie noire. Par opposition, un contre-pouvoir s'est créé : l'occlumancie. Les Occlumens (sorciers pratiquant l'occlumancie) peuvent tenter de s'opposer aux sorts de Legilimens comme il l'a été dit en 8.3.2.1.
○	Lumus Solem	Illusion	Lumus Solem	15	4	Le sort émet un vif éclair doré.	Ce sort génère une vive lumière comparable à celle du soleil et capable d'illuminer brièvement une très grande salle comme en plein jour. Cette lumière peut être aveuglante si on en regarde la source. Elle ne se maintient qu'un tour de jeu.
○	Piertotum Locomotor	Enchantement	Piertotum Locomotor	15	4	La baguette et les objets ciblés se teintent brièvement de rouge.	Ce sort permet au sorcier d'animer et de contrôler des mannequins, des statues, des armures décoratives ou toute figurine inanimée de forme humaine. Le sorcier ne peut en contrôler en même temps qu'un nombre égal à sa Volonté et ce pour une durée égale à sa Volonté en tours de jeu. Si le sorcier tombe inconscient ou doit détourner son regard de la scène, il en perd automatiquement le contrôle.



Liste des sorts de cinquième année

○	Recanto	Enchantement	Recanto	15	4	La baguette du sorcier voit son extrémité se teinter de bleu.	Ce sort a pour effet de mettre un terme aux dérèglements d'objets magiques ou aux dysfonctionnements de sortilèges de longue durée. S'il est lancé correctement, les objets magiques et sortilèges défectueux retrouvent leur mode de fonctionnement normal.
○	Repousse-Moldu	Illusion	Répello moldum	15	4	l'extrémité de la baguette du sorcier prend une teinte violacée.	Ce sort est utilisé pour tenir les Moldus à distance d'un lieu donné. La plupart des hauts lieux de la magie sont protégés par de tels sortilèges, rendus permanents. C'est le cas de Poudlard, par exemple. En certaines occasions, de nouveaux lieux sont ajoutés à la liste des endroits interdits aux Moldus, en accord avec les gouvernements en place. C'est le cas, par exemple, lors de la Coupe du Monde de Quidditch. Tout Moldu s'approchant de l'endroit protégé, avant d'en apercevoir quoi que ce soit, se rappelle qu'il a un rendez-vous urgent (vrai ou pas) et fait demi-tour. Dans sa formule de base, le sort ne dure qu'un jour par point de Volonté du sorcier.
○ ☹	Serment Inviolable	Enchantement	Variable	12	2	La baguette du sorcier fait apparaître des flammes autour des mains serrées des deux cibles.	Ce sort est utilisé en <b>magie noire</b> principalement pour contraindre deux associés à respecter leur part d'un marché. Le sorcier qui lance le sort ne peut se le lancer sur lui-même et trois personnes doivent donc au préalable être réunies. A chaque serment passé, des flammes entourent les mains des deux associés. Si l'un des deux vient à manquer à sa parole, il commencera à dépérir à raison de la perte d'1d4 points de santé mentale par jour jusqu'à ce qu'il arrive à zéro et qu'il devienne fou. Seul l'autre associé peut libérer le premier de son serment.
○	Specialis Revelio	Enchantement	Specialis Revelio	15	2	La baguette émet une faible aura bleue.	Ce sort permet de révéler les composantes d'une potion magique. Par extension, il permet aussi de connaître les composantes de tout liquide (comme le vin, le jus de citrouille...). Il est efficace pour analyser une potion et pouvoir ainsi la refaire mais aussi pour détecter des poisons dans ces liquides.
○	Vulnera Samento	Enchantement	Vulnera Samento	15	4	La baguette du sorcier émet une faible lueur rose.	Ce sort curatif est utilisé pour les blessures les plus graves. Il referme les plaies et faire rentrer le sang écoulé dans le corps après l'avoir purifié. Le regain immédiat en points de vie est de 2d6 et il met un terme aux pertes de points de vie continues.

Liste des sorts de sixième année

Acquis	Nom	Ecole	Formule	Difficulté	Point de magie	Effet Visuel	Effet Magique
○	Aquamenti	Apparition	Aquamenti	8	2	la baguette du sorcier se met à trembler et son extrémité s'illumine de bleu.	Ce sort enseigné aux élèves de sixième année permet de créer de l'eau et d'en remplir un récipient d'un volume égal à la Volonté du sorcier en litres. L'eau ainsi créée est fraîche et potable, sans aucun arrière-goût. Ce sort a sauvé plus d'un sorcier perdu dans le désert ou sur une île déserte. Un sort relativement comparable est Aqua Eructo, qui fait jaillir un mince filet d'eau de la baguette du sorcier.
○	Apparition	Apparition	Variable	Variable	Variable	Variable	cette famille de sortilèges n'est enseignée qu'à partir de la sixième année et consiste à faire apparaître des choses à partir de rien. Bien qu'il y ait des exceptions, la difficulté du sort est égale au poids en kilo de l'objet désiré multiplié par quatre, tout comme son coût en points de magie est égal à la Volonté du sorcier. La limite en est la Volonté du lanceur de sort (en kilos). Les matières précieuses comme l'or ou les diamants sont nettement plus difficiles à faire apparaître. Il est impossible de faire apparaître des êtres vivants à l'exception des plantes.
○	Chauve-furie	Apparition	noctis furor	12	2	Un éclair sombre jaillit de la baguette du lanceur.	Ce sort fait apparaître une nuée de chauve-souris monstrueuses qui s'attaque à la personne désignée. La nuée est maintenue pendant autant de rounds de combats que le lanceur possède de points en Volonté. La nuée ne peut être vaincue, mais chaque attaque réussie contre elle (seuil de difficulté 8) repousse l'assaut suivant. La nuée aura toujours l'initiative. A chaque attaque réussie (compétence en combat 3, habileté 3), la nuée inflige un point de dégât à la cible. Une personne assaillie par la nuée ne peut rien faire d'autre que se défendre et attaquer. Même en prenant la fuite, la cible sera poursuivie automatiquement par la nuée.
○	Evanesca	Apparition	Evanesca	15	4	Un éclair blanc part de l'extrémité de la baguette du sorcier.	Ce sort permet de faire disparaître tout ce qui est apparu par magie. Un objet à la fois peut être ciblé. La destruction de l'objet ressemble à une combustion.

Liste des sorts de sixième année

○	Férula	Apparition	Férula	12	2	l'extrémité de la baguette du lanceur prend une vive teinte rouge.	ce sort fait apparaître une attelle autour d'un membre blessé comme une jambe ou un bras. L'attelle se positionne toujours de la meilleure façon et toujours sur le bon membre. Il n'est donc pas nécessaire de viser l'endroit du corps où se trouve la fracture. Si ce sort ne soigne en rien la cible, il évite toute aggravation de la situation. La cible a tout de même l'impression que la douleur s'estompe pendant toute la durée du sort. L'attelle disparaît d'elle-même lorsqu'elle est déserrée.
○	Feudeymon	Apparition	Feudeymon	15	3	La baguette du sorcier prend une teinte rouge vif.	Ce sort met le feu à toute personne ou tout objet ciblé. Il s'agit d'un feu magique extrêmement brillant, capable de détruire des objets magiques comme des Horcrux. Le feu ne s'éteint que lorsque la cible a été consommée, mais en attendant, il se répend aussi facilement que n'importe quel autre feu. Par point de Volonté du sorcier qui lance le sort, le feu inflige 1d6 points de dégât à la cible à chaque tour.
○	Furunculus	Apparition	Furunculus	8	1	la baguette du sorcier voit son extrémité se teinter de vert.	ce sort fait apparaître des furoncles sur la cible. Ceux-ci disparaissent en un jour.
○	Incarcerem	Apparition	Incarcerem	8	3	la baguette du lanceur de sort s'illumine de jaune.	des cordes sortent de la baguette du lanceur de sort pour s'enrouler autour de la cible et la saucissonner de la manière la plus efficace. Ces cordes sont magiques et nécessitent un test en Force et en Musculation avec un seuil de difficulté de 16 pour être rompues. La cible est immobilisée et incapable de se déplacer autrement qu'en roulant sur elle-même tant qu'elle est entravée.
○	Incendio	Apparition	Incendio	5	2	L'extrémité de la baguette rougeoie faiblement.	Ce sort permet au lanceur de créer un feu non-magique, comme pour allumer une cheminée ou une cigarette, par exemple. Ce sort ne fonctionne pas sur les êtres vivants, mais le feu ainsi créé peut très bien brûler quelqu'un après qu'il ait été créé.
○	Oppugno	Apparition	Oppugno	12	3	La baguette du sorcier s'illumine à son extrémité d'une lueur rouge.	Ce sort crée une nuée d'oiseaux magiques qui se jette sur la cible désignée par le sorcier. La nuée portera autant d'attaques que le sorcier possède de points en Volonté au rythme d'une attaque par tour. L'attaque se calcule sur base de l'Agilité (3) et du Combat (2) des oiseaux. A chaque attaque réussie, la cible perd 1d4 points de vie. L'armure éventuelle compte. Les oiseaux disparaissent lorsqu'ils ont effectué toutes leurs attaques ou que la cible a été mise hors de combat.

Liste des sorts de sixième année

<input type="radio"/>	Orchideus	Apparition	Orchideus	5	1	La baguette du sorcier s'illumine à son extrémité d'une lueur verte.	Ce sort fait apparaître un bouquet de fleurs différent à chaque tentative. La seule constante en est une orchidée. Les fleurs ne se faneront pas, mais disparaîtront une semaine après leur invocation. Elles n'ont, pendant cette semaine, besoin d'aucun soin particulier.
<input type="radio"/>	Protego Horribilis	Apparition	Protego Horribilis	12	4	La baguette du sorcier émet un vif éclair blanc.	Ce sort puissant crée un dôme de protection tout autour du sorcier d'un rayon égal à la Volonté du lanceur en mètres. Aucun effet nuisible ne peut traverser ce bouclier, ni attaque physique, ni projectile, ni sortilège. Certains sorciers très puissants prétendent même pouvoir y résider à l'abri du temps, mais personne n'a pu reproduire cette expérience. Le dôme reste actif pendant une durée égale à la Volonté du lanceur en heures, sauf si le sorcier décide d'y mettre un terme. Le dôme ne se déplace pas avec le sorcier et il ne peut en sortir sans y mettre un terme.
<input type="radio"/>	Remplissage	Apparition	Plenum	8	1	La baguette du sorcier se teinte de rose.	Ce sort a pour effet de remplir un récipient donné de toute matière non précieuse qui en tapisse encore le fond. Par exemple, un pot de chocolat dont il ne reste qu'un fond se remplirait en un éclair. Une bouteille de vin dont il ne resterait que quelques gouttes serait bientôt remplie jusqu'au goulot. Ce sort ne fonctionne pas qu'avec des produits alimentaires, mais il ne fonctionne ni avec les pièces de monnaie, ni avec les métaux précieux ou les pierres précieuses, ni avec les produits magiques.
<input type="radio"/>	Serpensortia	Apparition	Serpensortia	8	3	la baguette du sorcier se teinte de vert.	ce sort fait apparaître un serpent qui semble jaillir de l'extrémité de la baguette du lanceur et qui se comportera comme tout serpent agacé : de façon agressive. Il attaquera la cible la plus proche de lui, y compris le lanceur du sort s'il n'y a personne d'autre.