

Proff.ssa Maryel Marjory

“INCANTESIMI”

Dalla A alla Z

Volume unico

Magico Editore

Incantesimo di levitazione: “Wingardium Leviosa”

Serve per far levitare gli oggetti. Per lanciare quest'incantesimo bisogna fare un semplice movimento con la bacchetta: agitare e colpire pronunciando la formula.

Incantesimo di disarmo: “Expelliarmus”

E' un incantesimo abbastanza potente che serve per difendersi nei combattimenti: quest'incantesimo disarma i nemici facendo volare la loro bacchetta magica lontano.

Incantesimi di apertura e chiusura porte: “Alohomora”

Serve per aprire le porte chiuse a chiave anche se sembra non funzionare sulle porte sigillate magicamente.

Controincantesimo: Il Colloportus serve invece per chiudere le porte, sigillandole dall'interno.

Incantesimo di memoria: “Oblivion”

Serve a cancellare i ricordi di un'altra persona. Viene usato spessissimo da maghi specializzati, detti Obliviatori, sui babbani che hanno visto compiere magie.

“Incanto Fidelius”

E' un incantesimo molto complesso che permette a un mago di trasferire un'informazione dentro una sola persona, che viene chiamata Custode Segreto. Dopo aver fatto questo incantesimo, nessuno può scoprire il soggetto dell'informazione anche qualora gli si sia davanti. L'informazione può essere trovata soltanto se il Custode Segreto decide di rivelare il soggetto. Inoltre, quando un Custode Segreto muore, solo le persone a cui l'ha confidata continueranno a essere a conoscenza dell'informazione, ma essi non potranno comunque rivelarla ad altri.

Incanto Patronus: “Expecto patronum”

Dal latino "richiedo un patrono, un protettore", è un incantesimo molto complesso, che richiede estrema concentrazione. Consiste nell'evocare tramite la bacchetta magica una figura argentea, che difenderà l'evocatore per alcuni minuti. Il Patronus può manifestarsi sotto forma di nebbiolina argentea, o sotto una forma definita: in tal caso si parla di "Patronus Corporeo". La sua forma è solitamente quella di un animale. In genere un mago possiede sempre lo stesso Patronus ma dopo un trauma il Patronus può cambiare aspetto.

Questo incantesimo è efficace nei combattimenti contro i Dissennatori, esseri che risucchiano la felicità altrui, e contro i Lethifold, un tipo di animale fantastico.

Viene evocato concentrandosi su un pensiero particolarmente felice e pronunciando la formula magica Expecto patronum: maggiore sarà l'intensità del ricordo, maggiore l'efficacia dell'incantesimo.

“Incanto Proteus”

E' un particolare incantesimo che permette di legare oggetti magici tra di loro, in modo che incantandone uno, si incantino anche tutti gli altri. È un incanto di livello M.A.G.O. Salvo che un mago/strega non sia particolarmente dotato/a

Incantesimo di Appello: “Accio”

E' l'incantesimo che consente di richiamare oggetti vicini per mezzo della bacchetta magica. Basta pronunciare la parola Accio seguita dal nome dell'oggetto che si vuole chiamare e questo magicamente arriva fluttuando nell'aria.

Controincantesimo: Relascio (Incantesimo di Esilio).

Schiantesimo: “Stupeficium”

E' un incantesimo per fare svenire le persone. L'utilizzo eccessivo dell'incantesimo di Schianto, tuttavia, può anche portare alla morte. Quando viene scagliato, lo Schiantesimo emana luce rossa e colpisce l'oggetto più vicino (ma sempre nella direzione dove è puntata la bacchetta).

Controfattura: Sortilegio Scudo. Pronunciando l'incantesimo “Innerva” la persona schiantata si risveglia.

Sortilegio Scudo: “Protego”

Funziona come protezione verso tutti gli incantesimi e le maledizioni di potenza minore o media (non funziona ad esempio con le Maledizioni Senza Perdono). Ha l'effetto di far rimbalzare indietro l'incantesimo che viene usato contro di esso.

“Sectumsempra”

E' di grande potenza. L'incantesimo lacera la pelle facendo schizzare via il sangue, è quindi considerato come magia nera e chiaramente non funziona contro esseri senza sangue come ad esempio gli Inferi.

Incantesimo di pietrificazione: “Petrificus Totalus”

E' un incantesimo che irrigidisce il corpo del nemico facendolo diventare duro come una pietra, impedendogli qualsiasi movimento (incantesimo della Pastoia Total - Body).

“Levicorpus”

Serve per far levitare le persone a mezz'aria facendole rimanere appese per la caviglia. Il suo controincantesimo è Liberacorporus.

Prior Incantatio

Detto anche Incantesimo Reversus, è un effetto che si verifica ogni qualvolta due bacchette costruite a partire da due elementi magici (piume fenice, pelo della coda di un unicorno, corde del cuore di drago, capelli di veela, e altri) appartenuti allo stesso animale si scontrano. Le due bacchette fanno partire un raggio di luce di due colori diversi che si congiunge a metà, e il potere magico e la volontà dei due maghi determina la vicinanza del punto di unione delle bacchette ai maghi che stanno lottando. Se uno dei due vince lo scontro, il Prior Incantatio costringe la bacchetta del perdente a ripetere (invertiti) gli ultimi incantesimi da essa eseguiti. Se gli ultimi incantesimi sono stati incantesimi di morte nemmeno il Prior Incantatio riesce ad annullarli e a riportare in vita i morti, ma può evocare dei fantasmi di questi morti, che però rimangono solo qualche istante dalla fine dell'incantesimo stesso.

Voto Infrangibile: “Unbreakable Vow”

E' una sorta d'incantesimo con il quale un mago giura ad un altro con la magia di compiere una determinata azione. Sia colui che giura sia colui a cui viene fatto il giuramento devono essere presenti, mentre una terza persona, il Suggello, esegue l'incantesimo legando le mani delle due persone con una fune di fiamma brillante simile ad un serpente. Colui che giura morirebbe se dovesse infrangere il Voto.

Incantesimo della luce: “Lumos”

E' un incantesimo che fa uscire dalla punta della bacchetta della luce. La controformula di questa è Nox che la spegne. Può essere usato con l'aggiunta di alcune varianti del nome: Lumos Solem, e Lumos Maxima, ma non si riscontrano differenze nell'effetto, tranne che per il fatto che Lumos Solem manda una luce che pare molto più potente e solare.

Incantesimi minori

A

“Aguamenti” genera acqua;

“Alarte Ascendare” per far compiere un balzo verso l'alto per poi ricadere nell'esatta posizione in cui si trova, senza aver subito alcun danno;

“Alohomora” Incantesimo usato per aprire varie porte;

“Anapneo” libera le vie respiratorie;

“Aparecium” utilizzato per rendere visibile l'inchiostro simpatico;

“Aqua Eructo” incantesimo che genera acqua;

“Arania Exumain” usato per mettere in fuga i ragni e per metterli totalmente fuori combattimento.

“Aresto Momentum” usato per arrestare un momento e far fare per qualche secondo ciò che si vuole;

“Ascendio” fa salire colui che pronuncia l'incantesimo;

“Avifors” trasforma statue di pietra in uccellini;

“Avis” fa apparire uccelli dalla bacchetta.

B

“Bagaglius” riordina velocemente un baule;

“Bombarda” usato per far esplodere qualche cosa, non funziona sugli essere umani.

C

“Carpe retractum” incantesimo che ti permette di aggrapparti ad un oggetto;

“Colloportus” blinda una porta per un certo periodo di tempo;

“Conjunctivitus” colpisce gli occhi del nemico provocando una sorta di intensa congiuntivite, è particolarmente efficace contro i draghi.

D

“Deletrius” utilizzato per far sparire marchi e scritte;

“Densaugeo” ingrandisce visibilmente i denti di chi viene colpito;

“Diffindo” incantesimo che lacera oggetti;

“Draconifors” incantesimo di trasfigurazione che anima delle statue di drago;

E

“Engorgio” ingrandisce cose o persone;

“Epismendo” blocca le epistassi e guarisce il naso;

“Erbivicus” incantesimo che permette di controllare le piante;

“Evanesco” fa scomparire oggetti;

“Everte Statim” Come effetto ha quello di scaraventare via l'avversario in modo fulmineo. Dal verbo latino evertere (disperdere) e l'avverbio statim (improvvisamente, immediatamente);

“Exulcero” (fattura pungente) apre delle brutte piaghe sulla pelle, simili ad ustioni.

F

“Feraverto” si usa per trasfigurare gli animali in calici d'acqua (dal verbo latino vertere, trasformare, e dal sostantivo fera, animale);

“Ferula” fa apparire delle bende che si avvolgono intorno a una ferita;

“Finite incantatem” fa cessare l'effetto di un incantesimo o di più incantesimi;

“Flagramus” contrassegna gli oggetti con una croce fiammeggiante;

“Flipendo” sposta oggetti e colpisce piccole creature magiche;

“Furnunculus” fa crescere gigantesche bolle sul viso dell' avversario.

G

“Glacius” incantesimo congelante;

“Gommosus” tappeto di gomma magica usata per saltare;

“Guidami” è utilizzato per individuare il nord geografico.

I

“Immobilus” immobilizza la cosa o l'oggetto che viene colpito;

“Impervius” rende un oggetto impermeabile all'acqua;

“Impedimenta” incantesimo di ostacolo, rallenta una cosa o una persona;

“Incarceramus” intrappola il nemico con una serie di funi, corde e catene;

“Incendio” usato per accendere fuochi;

“Inflatus” gonfia la creatura colpita fino a farla esplodere.

L

“Lacarnum Inflamare” usato per appiccare fuoco;

“Languelingua” blocca la lingua sul palato e non permette quindi di parlare;

“Lapifors” tramuta la creatura o l'oggetto colpito in un coniglio;
“Legilimens” incantesimo di Legilimanzia, serve per penetrare nella mente di un' altra persona;
“Locomotor” incantesimo per spostare oggetti. Si pronuncia il nome dell'oggetto che si vuole spostare seguito dalla formula;
“Locomotor mortis” Incantesimo della Pastoia Half-Body, è come Petrificus Totalus, ma paralizza solamente le gambe.

M

“Mangia Lumache” Il suo effetto è di far rigettare lumache dalla bocca;
“Melofors” incantesimo che trasforma la testa dell'essere colpito in una zucca;
“Mobilierbus” permette di spostare gli alberi;
“Mobilicorpus” questa magia permette di sollevare a mezz'aria un corpo inerte come fosse appeso da fili trasparenti;
“Monstrum” (fattura orcovolante) riempie la faccia della vittima di mostruosi esseri svolazzanti, simili a spettri;
“Morsmordre” incantesimo per evocare il Marchio Nero;
“Muffliato” per non essere spiati; fa udire a chi è vicino solo un ronzio indistinto.

O

“Oculus reparo” usato per riparare gli occhiali;
“Oppugno” si usa per ordinare ad animali o oggetti di attaccare qualcuno;
“Orchideous” fa apparire un mazzo di fiori dalla bacchetta.

P

“Periculum” fa scaturire scintille rosse dalla bacchetta;
“Portus” trasforma un oggetto in una passaporta;
“Pullus” tramuta la creatura o l'oggetto colpito in un pollo.

Q

“Quietus ” fa tornare la voce normale.

R

“Reducio” (contrario di Engorgio) rimpicciolisce oggetti;
“Reducto” serve a distruggere, polverizzandoli, oggetti solidi;
“Reparo” incantesimo che serve per riparare cose o oggetti rotti;
“Rictusempra” serve a provocare solletico e risate irrefrenabili in chi ne è vittima;
“Riddikulus” incantesimo per sconfiggere un Molliccio. Oltre alla formula, occorre pensare a un modo di rendere divertente ciò che si teme.

S

“Scourgify ”: Gratta E Netta, incantesimo per pulire;
“Serpensortia” incantesimo che evoca un serpente;
“Silencio” incantesimo che fa sparire la voce a persone o animali;
“Sonus” incantesimo che amplifica la voce;
“Specialis revelio” rivela i segreti o la vera natura di un oggetto.

T

“Tarantallegra” provoca un movimento irrefrenabile delle gambe dell' avversario;
“Tergeo” come il "Gratta e netta" serve a pulire, forse questo però è più utilizzato per pulire incrostazioni.

V

“Vermiculus” trasfigura ciò che viene colpito in un vermicello;
“Vipera Ivanisca” per far scomparire i serpenti.

W

“Waddiwasi” incantesimo che stura le serrature o i tubi otturati.

Le Maledizioni senza perdono

(Unforgivable Curses) Sono dette "senza perdono" perché il loro uso non autorizzato su un essere umano comporta una condanna a vita ad Azkaban. Esse sono: Avada Kedavra, Cruciatius e Imperius. Le uniche persone autorizzate dal ministero a usare queste terribili maledizioni sono gli Auror per sconfiggere i seguaci di Lord Voldemort, i Mangiamorte e in genere il maligno/a.

“Avada Kedavra”

L'Avada Kedavra è la più potente delle tre Maledizioni Senza Perdono, ed è conosciuta anche come "l'Anatema che uccide".

Avada Kedavra è un'antica formula magica in lingua aramaica, derivante dalla frase "abhadda kedhabhra", che significa "sparisci come questa parola". Dalla stessa frase deriva probabilmente anche la parola magica abracadabra. Secondo altre fonti deriverebbe dall'ebraico: "haberah daberah" cioè: "pronunciare la benedizione". Se proprio quest'ultima fosse l'etimologia corretta certamente non avrebbe peso come Maledizione Senza Perdono, visto che in realtà è una benedizione. Bisogna prendere atto infatti che nel passato questa formula veniva scritta su medaglioni e amuleti usati come portafortuna.

Quando viene scagliata l'Avada Kedavra emana un lampo di luce verde, accompagnato da un rumore sordo e incombente. È considerata la maledizione peggiore che esista, poiché è in grado di infliggere una morte istantanea; inoltre non esiste una contromaledizione.

Cruciatius: “Crucio”

Viene utilizzata per causare sofferenze indicibili in chi ne è vittima. Non esiste contromaledizione

Imperius: “Imperio”

Permette di assumere il controllo totale di una persona o di un animale. Per contrastare la Maledizione Imperius è necessaria una grande forza di volontà. Il suo significato deriva dal sostantivo latino "imperius, i" (dat./abl. imperio), che significa "comando".

Indice generale

Incantesimo di levitazione: “Wingardium Leviosa”	1
Incantesimo di disarmo: “Expelliarmus”	1
Incantesimi di apertura e chiusura porte: “Alohomora”	1
Incantesimo di memoria: “Oblivion”	1
“Incanto Fidelius”	1
Incanto Patronus: “Expecto patronum”	1
“Incanto Proteus”	2
Incantesimo di Appello: “Accio”	2
Schiantesimo: “Stupefificium”	2
Sortilegio Scudo: “Protego”	2
“Sectumsempra”	2
Incantesimo di pietrificazione: “Petrificus Totalus”	2
“Levicorpus”	2
Prior Incantatio	3
Voto Infrangibile: “Unbreakable Vow”	3
Incantesimo della luce: “Lumos”	3
Incantesimi minori	3
A	3
B	4
C	4
D	4
E	4
F	4
G	4
I	4
L	4
M	5
O	5
P	5
Q	5
R	5
S	5
T	5
V	6
W	6
Le Maledizioni senza perdono	6
“Avada Kedavra”	6
Cruciatus: “Crucio”	6
Imperius: “Imperio”	6