

James Potter

ENCANTAMIENTOS

- Encantamiento convocador (*Accio*)

Dificultad: Varía

Es un encantamiento que hace que un objeto que está a una distancia del que realiza el hechizo vuele hacia sus brazos. La dificultad del hechizo se regirá por la distancia que separe al lanzador del objeto.

- Encantamiento bola de agua (*Aqua Volatem*) Dificultad: Varía

Este conjuro toma el agua de un recipiente o lago y lo manipula para convertirlo en una bola de agua que el mago puede controlar. La dificultad del hechizo se regirá por el tamaño de la bola de agua.

- Encantamiento respiratorio

(*Anapneo*) Dificultad: 0

Anapneo despeja las vías respiratorias en caso de ahogamiento.

- Encantamiento de Ascensión

(*Ascendio*) Dificultad: 1

Este conjuro hace a su lanzador ascender a gran altura.

- Encantamiento explosivo

(*Bombarda*) Dificultad: 1

Crea una gran explosión que se centra en un punto concreto. Este punto no puede ser una persona, sino que ha de ser un elemento del ambiente (como el suelo o una pared). Por cada éxito resultante, el conjuro infringirá una herida leve, y por cada dos éxitos, una herida grave.

- Encantamiento Casco burbuja

(*Caput Bullae*) Dificultad: 1

Crea una burbuja alrededor de la cabeza del lanzador que le procura aire limpio. Se utiliza sobre todo para poder respirar bajo el agua.

- Encantamiento Confundidor

(*Confundus*) Dificultad: Varía

El hechizo Confundus tiene varios efectos, según su poder. Puede aturdir al enemigo durante unos instantes, inducirle un estado en el que no se encuentra realmente o incluso ideas que lo hagan luchar contra sus aliados.

- Encantamiento Aturdidor

(*Desmaius*) Dificultad: 2

Aturde a los enemigos, dejándoles momentáneamente inconscientes.

- Encantamiento de empuje (*Enverte Statil*) Dificultad: 1

Empuja al oponente hacia atrás, haciendo que pierda fácilmente el equilibrio.

- Encantamiento patronus (*Expecto Patronum*) Dificultad: 2

A través de los pensamientos felices del lanzador, este hechizo genera un escudo contra dementores. También se puede utilizar para enviar mensajes a otro mago, pero estos mensajes deben ser cortos. Si se utiliza de la segunda manera, en una situación que no suponga peligro el conjuro será automático.

- Encantamiento desarmador

(*Expelliarmus*) Dificultad: 2

Este encantamiento desarma al objetivo. Si se hace muy bien, la varita del rival saltará hacia la mano del lanzador.

- Encantamiento sellador de puertas

(*Fermaportus*) Dificultad: 0

Fermaportus sellará una puerta objetivo de manera que no sea posible abrirla manualmente.

- Encantamiento finalizador de

hechizo (*Finite*) Dificultad: Varía

Puede finalizar el efecto de cualquier encantamiento. Su dificultad dependerá

del poder con el que haya sido lanzado el encantamiento a disipar, teniendo que igualar el número o superarlo. Este hechizo sólo funciona contra encantamientos, y no contra trasfiguraciones o maleficios.

- Encantamiento de fuego (*Incendio*)
Dificultad: 1

Crea fuego que consume objetos o infraestructuras. Lanzado sobre un ser vivo no tendrá ningún efecto.

- Encantamiento de parálisis total
(*Petrificus Totalus*) Dificultad: 2

El ser vivo objetivo sufrirá una parálisis de cuerpo entero, impidiendo su movimiento.

Este contra-hechizo anula los efectos del encantamiento aturdidor.

- Maleficio rechazo (*Flipendo*)
Dificultad: 0

Este conjuro daña al receptor con el golpe de un chispazo. Por cada éxito por encima de 0, el objetivo sufrirá una herida leve.

TRANSFORMACIONES

- Transfiguración reveladora
(*Aparecium*) Dificultad: Varía

Se utiliza para revelar elementos invisibles, como tinta, objetos o detalles. La dificultad se rige por la efectividad del conjuro que escondió ese elemento.

- Trasfiguración de ave (*Avifors*)
Dificultad: 2

Este conjuro convierte objetos inanimados en aves. Si se lleva a cabo con éxito, el ave resultante obedecerá las órdenes del lanzador.

- Trasfiguración dracónica
(*Draconifors*) Dificultad: 3

Este conjuro convierte objetos inanimados en dragones pequeños. Si se lleva a cabo con éxito, el dragón resultante obedecerá las órdenes del lanzador.

ARTES OSCURAS

- Contra-hechizo de aturdimiento
(*Ennervate*) Dificultad: 2