

# Remus Lupin

## 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 Reparador de huesos** (*Braquiam Emendo*) Dificultad: 2

Este conjuro puede recomponer huesos rotos. Sanará una herida grave y, por cada éxito por encima de 3, sanará una herida leve.

- **Encantamiento sanador de heridas**  
(*Episkey*) Dificultad: 2

Sirve para curar heridas menores y fracturas. Cura una herida leve y, por cada éxito por encima del 2, curará una herida leve adicional.

- **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.

## **TRANSFORMACIONES**

**- Trasfiguración 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.

## **ARTES OSCURAS**

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

Este contra-hechizo anula los efectos del encantamiento aturridor.

**- Maleficio Expulso** (*Expulso*)  
Dificultad: 2

Este maleficio crea explosiones que podrían volar paredes. Usado sobre una persona, lo empujará con violencia varios metros, causándole una herida grave. Por cada éxito por encima de 2 le causará una herida leve adicional, y por cada dos éxitos, una herida grave.

**- 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.

**- Maldición aprisionadora**  
(*Incarcerous*) Dificultad: 2

Unas cuerdas nacen de la punta de la varita del lanzador y se enrollan en el cuerpo del objetivo, aprisionándolo.

**- Maleficio revelador** (*Verdimillious*)  
Dificultad: 2

Verdimillious revela con una niebla verdosa elementos invisibles. Estos se volverán parcialmente sólidos y manipulables.