

MANUALE
degli
INCANTESIMI

vol. I



Miranda Cadula



Accio Scopa

Incantesimo di appello. Serve per prendere la scopa e fuggire.

Alohomora

Incantesimo di apertura porte.

Avada Kedavra

L'anatema che uccide. Chi viene colpito stramazza al suolo e aspetta che qualcuno lo trovi. La sua partita è finita.

Confino

Incantesimo di restrizione. Chi viene colpito deve gettare la bacchetta e sedersi a terra a gambe incrociate.

Confundo

Confonde un avversario per un breve periodo di tempo (5 minuti). Chi viene colpito è costretto a guardare il muro sognando ad occhi aperti.

Crucius

Maledizione della tortura. Chi viene colpito si sente come perforato da mille coltelli bollenti. Stramazza al suolo e non è in grado di reagire.

Expelliarmus

Incantesimo di disarmo. Chi viene colpito deve scagliare via la sua bacchetta.

Imperio

Maledizione di comando. Chi viene colpito è obbligato a fare ciò che gli viene detto, anche se non lo vuole.

Incendio

Incantesimo che genera fiamme dalla punta della bacchetta. Serve per distruggere eventuali prove o documenti (da consegnare all'organizzatore).

**Petrificus
Totalus /
Depetrificus**

Incantesimo di pietrificazione. Chi viene colpito non potrà muoversi. L'unico modo per liberarsi è che qualcuno pronunci il controincantesimo.

Protego

Sortilegio scudo. Serve per proteggersi da incantesimi e fatture ma non può far nulla contro le Maledizioni senza Perdono.

Reparo

Ripara qualunque oggetto o documento rotto o stracciato.

**Silencio /
Sonorous**

Incantesimo tacitante. Fa sparire completamente la voce a chi viene colpito finché non viene pronunciato il controincantesimo.