

PLAN D'ÉTUDE

SORTILÈGES

PAR LE PROFESSEUR FORTINBRAS

Table des matières

UNE MATIERE PRINCIPALE	1
LA THEORIE ET LA PRATIQUE, MAIN DANS LA MAIN	1
MATIERE ENSEIGNEE EN FONCTION DE L'ANNEE SCOLAIRE.....	2
PREMIERE ANNEE.....	2
DEUXIEME ANNEE.....	2
TROISIEME ANNEE.....	3
QUATRIEME ANNEE.....	3
CINQUIEME ANNEE	3
SIXIEME ANNEE	4
SEPTIEME ANNEE	4
EXAMEN	4
DEFINITION D'EN ENCHANTEMENT.....	5
MOUVEMENT DE BAGUETTE ET TRACES DE SORTILEGES	5
SIMILITUDES DANS LES TRACES	5
SORTILEGES VOISINS MAIS TRACES DIFFERENTS	6
DE LA BONNE PRONONCIATION DU SORT DEPEND LES EFFETS DESIRES	6
* QUELQUES NOTIONS D'ACCENTUATION.....	6
TENDRE SON ESPRIT VERS UN BUT PRECIS	6
FORMULES EXTREMES	7
SORTILEGES INFORMULES.....	7
BOIS DE BAGUETTE ET SORTILEGES INFORMULES	8
PUISSANCE DES SORTILEGES INFORMULES.....	8
SORTILEGES SANS BAGUETTES.....	8
SORTS, CONTRE-SORTS ET CONTRE-MALEFICES.....	8
CREATION DE SORTILEGES	9
SUPERVISION DE LA CREATION DE NOUVEAUX SORTILEGES	9
BLOCAGES LORS DE L'APPRENTISSAGE.....	10
ÉVOLUTION DES ENCHANTEMENTS AU COURS DES SIECLES.....	10
ALLEGRESSE.....	11
AMNESIE.....	12
ANTI-OUVERTURE	13
ANTI-SORT GENERAL	14
ASCENSION.....	15
ATTRACTION	16
BLOCAGE	17
BLOQUE-JAMBE	18
CARPE RETRACTUM.....	19
CHANGEMENT DE COULEUR	20
CHATOUILLIS.....	21

CONFUSION	22
DANSE ENDIABLEE.....	23
DECELERATION	24
DESARMEMENT	25
DESCENTE	26
DESILLUSION.....	27
DESTRUCTION	28
DEVERROUILLAGE	29
ÉCRITURE SUR TABLEAU NOIR.....	30
ECTOPLASMUS	31
ENGORGEMENT.....	32
ÉTANCHEITE.....	33
ÉTINCELLES BLEUES	34
EXPLOSION D'OBJETS.....	35
EXTINCTION	36
FERMETURE.....	37
GLACIUS	38
LEVITATION D'OBJETS	39
LOCOMOTION	40
LUMIERE/OBSCURITE	41
LUMIERE SOLAIRE	42
MALEFICE DU SAUCISSON	43
MUTISME.....	44
NETTOYAGE.....	45
OUVRE-CAISSE	46
RATATINAGE	47
RECURAGE.....	48
REPULSION	49
SECHERESSE.....	50
SEDUCTION	51
SPONGIFICATION	52
REDUCTION	53
REPOUSTOUT.....	54
SORTILEGE D'EAU	55
SORTILEGE DE DECOUPE	56
SORTILEGE DE FEU.....	57
SORTILEGE DE REPARATION.....	58
TERRASSEMENT	59
TETENBULLE	60
TRICOT	61
VALISE.....	62
VERMILIOUS	63
VINAIGRE EN VIN	64
REMARQUES SUR CE PLAN D'ETUDE	65
SOURCES DES IMAGES	65

Plan d'étude - Sortilèges

Bienvenue dans le cursus d'enseignement des Sortilèges pour jeunes Sorciers et Sorcières. Je suis la Professeure Fortinbras, enseignante à l'École pour jeunes Sorciers et Sorcières de Poudlard. Par les quelques pages qui suivent, je tiens à vous proposer une compilation des différents plans d'études qu'il m'a été donné de consulter au cours de ma carrière, agrémentés de notes et remarques personnelles sur mes observations en qualité d'enseignante durant ces dernières années. Cet ouvrage étant enchanté pour être modifié à loisir, je tiens à laisser celui-ci à mes collègues comme testament de mon passage dans cette école, afin que l'enseignement des sortilèges puisse s'améliorer au fil des années. Aussi, je l'espère, vous participerez à son développement lorsque vous occuperez le poste qui est aujourd'hui le mien.

Une matière principale

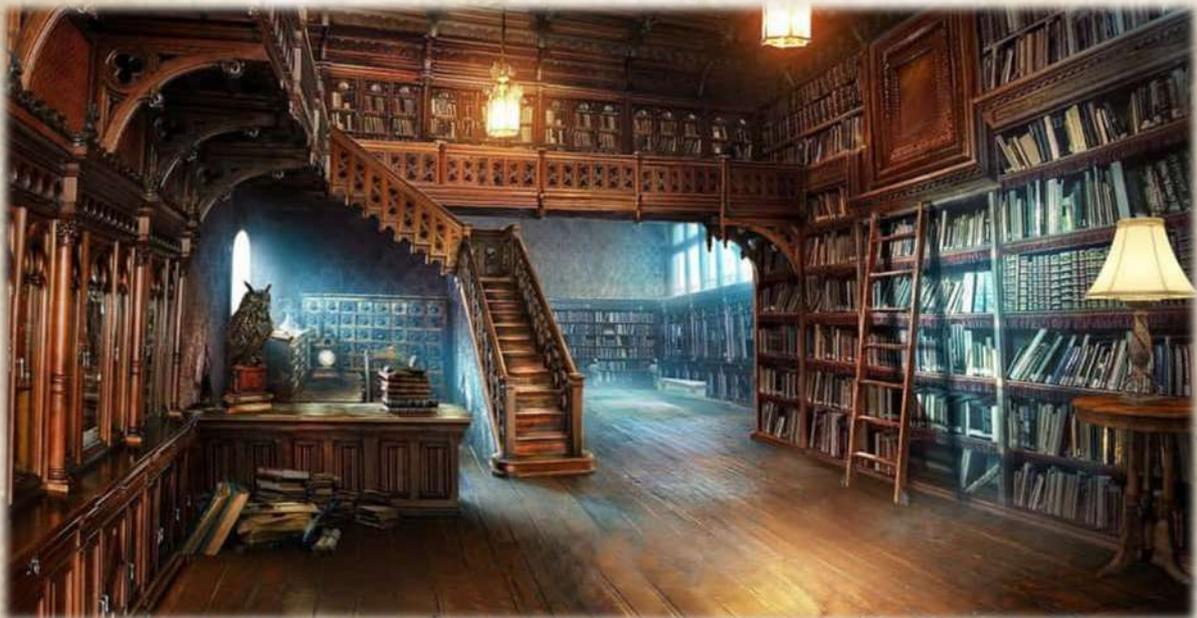
Les Sortilèges représentent l'une des matières de base enseignées dans toutes les écoles de magie pour jeunes Sorciers durant les cinq premières années de leur cursus scolaire. Cette matière consiste en l'apprentissage des sortilèges, mauvais sorts et autres malédictions, ainsi que des mécanismes qui permettent la création de ceux-ci. Nombre d'élèves trouvent – à tort – cette matière plus simple que la majeure partie des autres branches enseignées. Ils constateront bien vite que, si celle-ci est abordable lorsqu'on débute en magie, elle se complexifie rapidement avec les années. Car contrairement à d'autres branches plus académiques, l'apprentissage des sortilèges requiert des élèves une certaine souplesse d'esprit et une capacité à faire preuve d'inventivité et d'imagination, capacité qui fait défaut à nombre de Sorciers de nos jours.

Comme vous pourrez le constater en parcourant les pages de ce plan d'étude, les sortilèges sont classés par niveau. Ces niveaux représentent les niveaux d'étude des élèves. Ainsi, un sortilège de niveau 3 représente-t-il un sortilège dont le niveau d'étude lors de son apprentissage est la troisième année. Bien entendu, les enseignants sont tout à fait libres de proposer des sortilèges de niveau inférieur ou supérieur à l'année d'étude en cours pour compléter l'arsenal des élèves ou pour introduire de nouvelles notions à leurs élèves, mais le respect des niveaux d'étude prévaut généralement lors de l'éducation.

« Si l'apprentissage de certains sortilèges d'une année d'étude posent des problèmes à vos élèves, inspirez-vous des sortilèges dérivés pour leur faire comprendre les fondamentaux avant de revenir à votre sortilège. Étudier les tracés des sortilèges dérivés du sortilège de lévitation, par exemple, permettra à vos élèves de mieux comprendre les points communs entre ceux-ci tout en leur donnant une vue d'ensemble de cette famille de sortilèges. Il n'est pas nécessaire d'apprendre ces sorts d'un bout à l'autre, la partie théorique suffisant largement à mettre en évidence les similitudes. »

Professeure Fortinbras

La théorie et la pratique, main dans la main



Les cours de sortilèges se focaliseront principalement sur l'apprentissage des enchantements, même si certains sortilèges de métamorphose et de mauvais sorts seront également traités pour permettre de mieux appréhender les bases de la construction des incantations et tracés.

Les enchantements occupent une grande partie du quotidien de tout Sorcier et Sorcière, à tel point que nous en oublions bien souvent leur existence. Des sortilèges de ménages employés par nos parents aux mesures de sécurité de nos banques, en passant par les soins prodigués par les médecimages et ceux de protections et de camouflage pour les Moldus, les enchantements sont les sortilèges qui rendent notre vie agréable en nous facilitant le quotidien.

Pour les sortilèges, il n'est pas de pratique sans théorie et de théorie sans pratique. Les deux ne font qu'un et ne peuvent être dissociés. Un cours doit toujours comporter une partie théorique accompagnée, un fin de leçon, d'une partie pratique pour appliquer et assimiler la théorie étudiée. Puis la pratique renforcera les éléments vus en théorie par une répétition des tracés des sortilèges afin d'acquérir les automatismes nécessaires.

On reprendra ensuite la théorie lors de cours de répétition avant de repasser à de la pratique pour renforcer ces connaissances révisées. Le but est de créer une routine dans la répétition des tracés et formules qui permettront aux jeunes Sorciers et Sorcières de pratiquer ces sortilèges sans même y penser.

« J'apprécie personnellement de travailler sur la comparaison des tracés et les familles de sortilèges, car ces deux approches permettent de réellement comprendre la construction des sorts et les petites subtilités qui les composent. Ces comparaisons de tracés et familles de sortilèges font d'ailleurs partie intégrante des B.U.S.E et A.S.P.T.C car ils permettent de se rendre compte de la compréhension d'un sortilège par l'élève »

Professeure Fortinbras

Matière enseignée en fonction de l'année scolaire

Première année

Durant leur première année, les élèves débutent l'apprentissage des sortilèges par les fondamentaux. Ils apprennent les tracés, les incantations et l'importance de leur prononciation correcte. Un accent tout particulier est placé sur les intonations et sur l'accentuation de certaines syllabes. Voici la matière qui peut être enseignée au cours de cette première année :

Sortilèges	Formules extrêmes	Divers
<ul style="list-style-type: none"> ☞ Fermeture ☞ Glacius ☞ Lumière / Obscurité ☞ Lévitiation ☞ Ouvre-caisse ☞ Repoussetout ☞ Sortilège de Découpe ☞ Sortilège de Déverrouillage ☞ Sortilège de feu ☞ Sortilège de Réparation ☞ Spongification 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Dès la 2^{ème} année 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Théorie des tracés ☞ Théorie des incantations

Deuxième année

La deuxième année vient renforcer les acquis de la première, en proposant les premières leçons de révision de certains sortilèges appris l'année précédente. Mais la deuxième année est également l'occasion de développer les acquis en introduisant les premières formules extrêmes. C'est également durant cette seconde année que l'anti-sort général est appris, ce qui permettra aux élèves de contrer les effets de divers sortilèges maladroitement employés. Voici la matière de cette deuxième année :

Sortilèges	Formules extrêmes	Révisions
<ul style="list-style-type: none"> ☞ Amnésie : théorie uniquement ☞ Anti-sort Général ☞ Blocage ☞ Chatouillis ☞ Danse Endiablée ☞ Décélération ☞ Désarmement ☞ Ectoplasmus ☞ Engorgement ☞ Ratatinage 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Théorie sur les formules extrêmes ☞ Lumos Maxima 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Lumos/Nox ☞ Sortilège de Feu ☞ Sortilège de Lévitiation

Troisième année

La troisième année introduit les premières notions de famille de sortilèges, qui auront certainement été survolées durant les deux premières années. Elle introduit également quelques nouveaux sortilèges qui viendront renforcer les connaissances des jeunes Sorciers et Sorcières tout en développant de nouvelles formules extrêmes. Voici la matière de cette troisième année :

Sortilèges	Formules extrêmes	Révisions
<ul style="list-style-type: none">☼ Allégresse☼ Carpe Retractum☼ Maléfice du saucisson☼ Anti-maléfice du saucisson☼ Répulsion	<ul style="list-style-type: none">☼ Lévitacion☼ Lumos Maxima☼ Réparation	<ul style="list-style-type: none">☼ Anti-sort Général☼ Glacius☼ Lévitacion
Matière particulière		
<ul style="list-style-type: none">☼ Familles de sortilèges		

Quatrième année

La quatrième année met l'accent sur la comparaison de tracés, ce qui occupera les élèves durant une grande partie de celle-ci. Un chapitre dans ce plan d'étude est consacré à la manière, assez complexe il faut bien l'avouer, de traiter celle-ci sans décourager les élèves. Comme toujours, cette année sera agrémentée de révisions et de nouvelles formules extrêmes. Voici la matière de cette quatrième année :

Sortilèges	Formules extrêmes	Révisions
<ul style="list-style-type: none">☼ Attraction☼ Découpe☼ Explosion d'objets☼ Récuration☼ Séduction : théorie uniquement☼ Vermilious	<ul style="list-style-type: none">☼ Chatouillis☼ Engorgement☼ Ratatinage	<ul style="list-style-type: none">☼ Fermeture☼ Ouvre-caisse☼ Répulsion
Matière particulière		
<ul style="list-style-type: none">☼ Familles de sortilèges☼ Comparaison de tracés		

Cinquième année

La cinquième année est certainement la plus complexe des années pour les élèves en ce qui concerne l'apprentissage des sortilèges. La matière enseignée y est dense et les révisions abondantes, car la fin de cette année verra les élèves passer leurs B.U.S.E. ce qui représente l'aboutissement de ces cinq années d'études. Il n'est pas rare que l'enseignant propose des cours de rattrapage durant cette année afin de palier aux manques qu'il détectera en cours. Voici la matière à disposition pour cette dernière année de cours obligatoire :

Sortilèges	Formules extrêmes	Révisions
<ul style="list-style-type: none">☼ Anti-maléfice de bloque-jambe☼ Bloque-jambe☼ Changement de couleur☼ Confusion☼ Descente☼ Désillusion☼ Destruction☼ Locomotion☼ Mutisme☼ Réduction☼ Valise	<ul style="list-style-type: none">☼ Attraction☼ Répulsion	<ul style="list-style-type: none">☼ Allégresse☼ Attraction☼ Décélération☼ Découpe☼ Destruction☼ Lévitacion☼ Lumos Maxima☼ Réparation☼ Répulsion☼ Sortilège de feu
Matière particulière		
<ul style="list-style-type: none">☼ Familles de sortilèges☼ Comparaison de tracés☼ Construction de formules		

Sixième année

Maintenant que les B.U.S.E sont passées, les élèves peuvent se concentrer sur des sortilèges qui leur seront utiles dans la vie de tous les jours. Rares sont donc les enchantements appris durant cette année qui possèdent une grande difficulté d'apprentissage. Là où la difficulté augmente, c'est dans l'apprentissage des sortilèges informulés. Plusieurs sorts complexes seront au programme, mais sous leur forme informulée, ce qui représente un défi de taille pour les élèves fraîchement diplômés. C'est cet apprentissage particulier qui fait que seuls les plus doués des Sorciers et Sorcières sont inscrits à la filière des cours de sortilèges de sixième année.

Sortilèges	Formules extrêmes	Révisions
<ul style="list-style-type: none"> ☼ Écriture sur tableau noir ☼ Étincelles bleues ☼ Nettoyage ☼ Extinction ☼ Sortilège de l'eau ☼ Sécheresse ☼ Terrassement ☼ Têtenbulle ☼ Tricot ☼ Vinaigre en vin 	<ul style="list-style-type: none"> ☼ En fonction des demandes 	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Réduction ☼ En fonction des besoins
Matière particulière		
Sortilèges informulés Bases de l'ensorcellement Bases de création de sortilèges		

Septième année

Durant la septième année, l'accent sera placé sur la création de sortilèges et les règles complexes qui la régissent. Seuls quelques sortilèges, les plus demandés par les élèves au cours de ces dernières années, sont automatiquement mis au programme. Pour les autres, la matière enseignée sera définie en début d'année en fonction des carrières et des besoins de chaque élève. Il conviendra donc de créer un plan d'étude particulier pour chacun d'eux en ce qui concerne les sortilèges classiques, mais également les informulés et les formules extrêmes.

Sortilèges	Formules extrêmes	Révisions
<ul style="list-style-type: none"> ☼ Anti-ouverture ☼ Ascension ☼ Lumière du jour ☼ Étanchéité 	<ul style="list-style-type: none"> ☼ En fonction des demandes 	<ul style="list-style-type: none"> ☼ En fonction des besoins
Matière particulière		
Sortilèges informulés Bases de l'ensorcellement Bases de création de sortilèges Magie sans baguette (sous certaines conditions)		

Examen

Bien que les examens théoriques et pratiques changent chaque année, il est intéressant d'avoir ici un exemple pratique de matière ou de type de question qui pourrait être demandée à un élève lors des B.U.S.E. Lors des A.S.P.I.C, les élèves présenteront le sortilèges qu'ils ont créés et démontreront leurs capacités à lancer des sortilèges informulés.

B.U.S.E	
Théorie	Pratique
Donner les incantations et les tracés des sortilèges suivants : <ul style="list-style-type: none"> ☼ Attraction ☼ Allégresse ☼ Lévitiation ☼ ... Donner le nom du sortilèges qui permet de... et la famille à laquelle il appartient. Donner les différences avec les autres sortilèges de cette famille	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Changement de couleur ☼ Engorgement (Base + extrême) ☼ Lévitiation

Définition d'enchantement

Un enchantement est un sortilège qui ajoute un effet ou une propriété à un objet existant ou à un être vivant. Il s'oppose en cela à une métamorphose, qui crée de toute pièce un objet ou qui en altère la forme, et à un mauvais sort qui dégrade structurellement, physiquement ou mentalement un objet ou un être vivant.

On simplifie souvent cette définition en disant qu'un enchantement change le but d'un objet plutôt que de changer la nature de l'objet. Par exemple, un enchantement de lévitation ne dotera pas un objet d'ailes qui lui permettraient de voler, mais lui octroie la capacité de voler, comme si l'objet en avait toujours été doté. Les enchantements, bien que nécessitant précision et de bonne maîtrise dans leur prononciation et tracés, sont plus permissifs au niveau de petites erreurs que ne le sont les métamorphoses par exemple.



Mouvement de baguette et tracés de sortilèges

Les tracés de sortilèges, comme on peut en trouver dans tous les bons ouvrages traitant du sujet, représentent une part importante du processus de réussite d'un sortilège. Ne pas suivre ceux-ci pourra produire des effets indésirables, retournera le sortilège contre son lanceur ou ne produira simplement aucun résultat.

Cependant, et c'est là toute la beauté des sortilèges, de petites imprécisions peuvent être corrigées par un esprit déterminé sur le but du sortilège. Plus la concentration du Sorcier est forte et moins le tracé a d'importance, tant et si bien que les plus puissants Sorciers et Sorcières sont capables de s'affranchir de ceux-ci afin de lancer de puissants sortilèges sans devoir recourir à leurs baguettes.

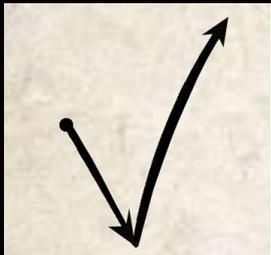
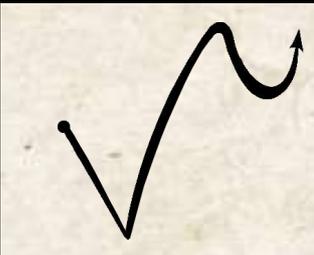
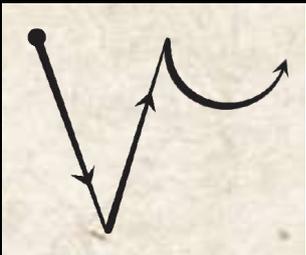
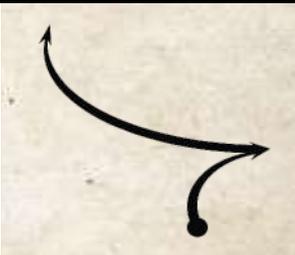
Le tracé du sortilège n'indique pas seulement le mouvement qui doit être fait par le Sorcier mais aussi la puissance à donner à ces mouvement. De fins traits impliquent des mouvements léger alors que des tracés épais indique à celui-ci qu'il doit exercer un mouvement avec force et vigueur.

« Le tracé d'un sortilège, c'est le cadre autour duquel le sortilège se construit. Il lui indique les limites et le dote d'un but que la magie du Sorcier doit suivre, un peu comme un chemin pour un promeneur. Qu'importe donc si le chemin n'est pas régulier, tant qu'il permet d'atteindre la destination souhaitée. »

Filius Flitwick

Similitudes dans les tracés

Tout élève qui avance dans ses études le constatera : certains tracés se ressemblent. Certains sont des images miroirs les uns des autres, d'autres varient sur quelques points, et d'autres encore possèdent des constructions presque identiques alors que les sortilèges sont différents. Ceci s'explique de plusieurs manières, mais le plus simple reste encore de prendre un exemple de quatre sortilèges possédant des constructions de tracés proches pour en comprendre les raisons :

Carpe Retractum	Repoussout	Découpe	Vermilious
			

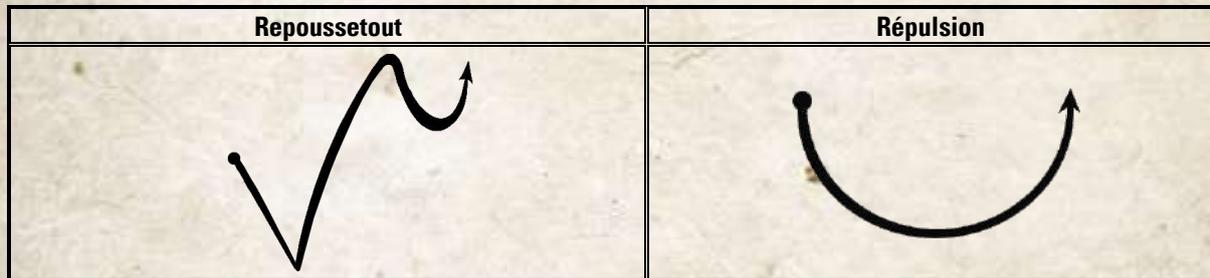
Le tracé du sortilège doit donner un but, un mouvement à la magie du Sorcier. Dans notre exemple, les quatre sortilèges impliquent un mouvement d'éloignement. Carpe Retractum doit permettre au Sorcier de lancer une corde magique au loin alors que le Repoussout, repousse un adversaire ou un objet au loin. Pour le sortilège de découpe, celui-ci éloigne deux parties d'un objet alors que Vermilious envoie en l'air des étincelles. Les quatre sortilèges possèdent donc le même « objectif » soit d'éloigner quelque chose ou quelqu'un, raison pour laquelle ils possèdent une structure commune.

Les trois premiers tracés envoient vers l'avant alors que le dernier envoie vers le haut. Pour cette raison, le tracé du sortilège Vermilious n'est pas dans la même orientation gauche-droite que les autres mais bas-haut.

De petites variations dans le tracé, comme on peut le constater entre celui de Repoussout et celui de découpe, donnent également une bonne image de la puissance que le Sorcier doit mettre dans le dernier mouvement de sa baguette. Dans le cas du Repoussout, la puissance doit être forte, pour maximiser la puissance de la répulsion, alors que le mouvement doit être plus fin dans celui de découpe.

Sortilèges voisins mais tracés différents

A l'inverse, plusieurs sortilèges qui possèdent des effets proches ne possèdent pas nécessairement des tracés identiques. Ceci s'explique par la manière dont le sortilège a été construit, les bases et les sortilèges sur lesquels le créateur s'est appuyé et sur la manière dont il canalise sa concentration pour lancer le sortilège. Reprenons un exemple avec deux sortilèges très proches dans leurs effets :



Ici le sortilège de Repoussetout possède un tracé anguleux avant de se terminer par une boucle appuyée lors du dernier mouvement de baguette. Tout l'inverse du sortilège de Répulsion, qui est tout en rondeur, sans à-coup, et qui va droit au but. La différence dans le tracé de ses sortilèges vient de la manière dont le Sorcier doit envisager les effets de ces derniers. Le Repoussetout prend sa naissance proche du Sorcier avant de s'en éloigner, comme si ce dernier puisait la magie, en concentrant une partie en lui pour la propulser en direction de sa cible. Il s'agit d'un sortilège par étapes, décomposé en trois mouvements qui permet de faciliter la concentration du Sorcier. Le sortilège de répulsion est plus dans la défense et la réactivité car il envoie directement toute la puissance à disposition, sans notion de restriction. Basé sur l'intuition, il nécessite plus de concentration pour être lancé par un Sorcier ce qui le rend, bien qu'ayant un tracé plus simple, plus complexe à maîtriser.

De la bonne prononciation du sort dépend les effets désirés

Dans les premiers temps, les élèves devront faire preuve de rigueur afin d'apprendre la prononciation correcte des sortilèges. Une mauvaise prononciation lors de l'apprentissage peut mener à des effets indésirables comme le Sorcier Baruffio en a fait la triste expérience, prononçant un 's' au lieu de 'f' et s'étant retrouvé sur le sol avec un buffle sur sa poitrine.

Bien que nous utilisions principalement le latin des Sorciers comme base pour lancer des sortilèges, nombre de sorts nous viennent de l'étranger et prennent des notions d'anglais, de japonais, voire de portugais pour être lancés correctement. Il convient donc de bien étudier la prononciation de ces différentes langues afin que l'apprentissage des incantations se passe dans les meilleures conditions.

Quelques notions d'accentuation

Voici quelques exemples qui pourront être présentés aux élèves concernant l'accentuation dans les différentes langues rencontrées dans les incantations de sortilèges :

- **Allemand** : généralement sur l'avant-dernière syllabe
- **Anglais** : l'accentuation se place sur la syllabe précédant l'avant-dernière syllabe
- **Espagnol** : uniquement sur une voyelle de la dernière ou de l'avant dernière syllabe
- **Français** : l'accentuation se place toujours à la fin de l'incantation, sur la dernière syllabe
- **Italien** : l'accentuation se fait sur les voyelles de l'avant dernière syllabe par leur allongement
- **Japonais** : l'accentuation est ici appelée chromatique et varie en fonction des dialectes utilisés. Il s'agit d'une accentuation de hauteur faisant monter certaines syllabes, descendre d'autres et en laissant neutre certaines.
- **Latin de Sorcier** : L'accentuation se fait principalement sur la seconde syllabe du sortilège
- **Portugais** : variable en fonction des intentions mais fortement marqué en intensité et en durée. Les autres syllabes dites atones, particulièrement les finales, sont très atténuées

Tendre son esprit vers un but précis

Alors que d'autres matières telles que les potions nécessitent un respect strict des règles établies et une connaissance parfaite des étapes et ingrédients nécessaires à sa fabrication, le lancement d'un sortilège est moins académique et laisse une grande liberté au Sorcier. Certes les tracés et une bonne prononciation sont importants pour l'apprentissage correcte des sortilèges, mais un esprit puissant et une volonté de fer peuvent tout aussi bien amener à un résultat semblable. Nombre de Sorciers et Sorcières, pris dans des duels magiques ou dans des affrontements meurtriers, ont réussi à produire des Sortilèges sans le moindre problème, leur esprit n'étant alors concentré que sur leurs réussites.

« Durant les premières années d'apprentissage de nos jeunes élèves, leur plus grand ennemi sera sans doute de parvenir à éliminer les pensées parasites qui encombrant leur esprit lorsqu'ils lancent leurs sortilèges. Parvenir à un état de concentration suffisant pour faire fi des distractions extérieures n'aura malheureusement rien de simple pour de jeunes enfants découvrant leur magie. »

Filius Flitwick

Formules extrêmes

Les formules extrêmes représentent une alternative aux sortilèges connus, voire même un aboutissement qui pourrait être caractérisé de formule parfaite du sortilège. Une formule extrême permet de déployer toute la puissance du sortilège mais n'est pas à la portée de n'importe quel Sorcier venu. Leur apprentissage est plus long et plus complexe que celui des formules classiques, et nécessite encore plus de rigueur et d'assiduité de la part de l'élève.

Les formules extrêmes furent principalement développées par la sorcière Violeta Stitch en vue d'augmenter la puissance des sortilèges standards. Elles sont plus complexes à utiliser car elles nécessitent plus de concentration de la part du Sorcier qui les emploie. La magie que ce dernier doit déployer étant plus forte, certaines formules extrêmes peuvent légèrement modifier le tracé du sortilège d'origine pour mieux canaliser cette dernière en plus de compléter l'incantation par « maxima ».

Afin de préparer au mieux les jeunes élèves qui suivent les cours de sortilèges, les formules extrêmes de certains sorts seront enseignées dès la deuxième année, et ce jusqu'à la fin des cinq années d'enseignement obligatoire. Les formules extrêmes font également partie intégrante des examens de cinquième et septième années, car elles montrent la capacité de l'élève à maîtriser un sortilège.

Sortilèges Informulés



Un sortilège informulé est un sortilège classique qui est lancé par un Sorcier ou une Sorcière sans l'incantation associée. De toute la matière enseignée lors du cours de Sortilèges, les Informulés représentent l'une des leçons les plus complexes à appréhender car ils requièrent une concentration à toute épreuve ainsi qu'une maîtrise parfaite des tracés appris jusque-là. En lieu et place de la voix pour orienter le sortilège vers un effet précis, le Sorcier ou la Sorcière tendra son esprit vers celui-ci, visualisant le sort et y donnant naissance.

La concentration requise est, du moins lors des premières semaines, très importante et mentalement épuisante pour un Sorcier non habitué. Une telle concentration pourra provoquer fatigues et vertiges, voire même des évanouissements dans les cas les plus extrêmes.

De plus, tous les élèves ne sont pas capables de maîtriser cet apprentissage et beaucoup échoueront durant leurs tentatives. La réussite de cet apprentissage particulier ne peut se faire que par de nombreuses heures de répétitions inlassables qui permettront d'acquérir les automatismes nécessaires à la maîtrise des sortilèges.

« En plus des précautions habituelles prises lors de cours classiques, l'apprentissage des Informulés nécessitent de nombreuses précautions supplémentaires, car l'apprentissage de tels sortilèges est susceptible de provoquer des accidents aussi inattendus que spectaculaires. »

Professeure Fortinbras »

Les connaissances nécessaires pour lancer de tels sortilèges sont très poussées, aussi les jeunes élèves n'apprennent-ils à utiliser des sortilèges informulés qu'à partir de leur sixième année d'études. En complément de ceux appris lors des cours de sortilèges et des bases qui sont étudiées lors de ces cours, plusieurs d'entre eux seront étudiés lors des cours de Défense contre les forces du Mal, ainsi que de Métamorphose. Il est notamment très utile de maîtriser les sortilèges informulés lorsqu'on est sous l'emprise d'un Sortilège de Mutisme ou de tout autre effet magique empêchant le Sorcier ou la Sorcière de parler, mais un Sorcier peut parfaitement réussir sa vie d'adulte sans parvenir à les maîtriser.

Bois de baguette et sortilèges informulés



Il est également important de mentionner que certaines baguettes ne se prêtent pas au lancement de sortilèges informulés. Les baguettes en bois de cornouiller, par exemple, refusent tout simplement de lancer de tels sortilèges, préférant les sortilèges bruyants. Inversement, certaines baguettes, permettent de lancer plus facilement de tels sortilèges. C'est le cas des baguettes en bois de pin, qui sont parmi les plus sensibles à la magie non verbale, tout comme les baguettes en bois de saule, qui possèdent une réputation bien établie pour permettre la magie non verbale avancée. Mais de tous les bois, l'aulne est de loin le mieux adapté à la magie non verbale.

Puissance des sortilèges informulés

Certains sorts, comme Levicorpus, sont plus simples à exécuter de manière informulée. Cependant, la plupart des sorts perdent de leur efficacité quand l'incantation n'est pas prononcée. Nombre de malédictions fatales deviennent ainsi soignables quand elles sont lancées en informulée.

Sortilèges sans baguettes

Si les Informulés représentent une difficulté qui rebutera une grande partie des élèves lors de leur apprentissage, la magie sans baguette n'est accessible qu'à une élite et c'est une chance car, privé du focalisateur qu'est la baguette, le Sorcier déchaîne une puissance brute qu'il lui est bien difficile de maîtriser sans elle.

« La magie sans baguette est comme faire du vélo sans mains... pendant un tremblement de terre »

Filius Flitwick

Bien que peu étudiée en cours car trop imprévisible pour de jeunes élèves, la magie sans baguette est tout à fait possible pour quiconque possède un esprit de concentration suffisamment puissant et entraîné. La magie sans baguette est l'arme la plus puissante des plus grands Sorciers qui ont existé, qu'ils soient bons ou mauvais. Celle-ci peut être enseignée aux élèves de septième années sous certaines conditions bien particulières et sous la supervision du Ministère de la Magie.

Certaines écoles de magie pour jeunes Sorciers, comme celle de Uagadou, se sont spécialisées dans l'apprentissage de sortilèges sans baguettes et n'utilisent pratiquement jamais celles-ci.

Sorts, contre-sorts et contre-maléfices

S'il est bien une chose à retenir dans l'enseignement des sortilèges, comme celui d'autres matières telles que la Métamorphose ou la Défense contre les Forces du Mal, est qu'il est important d'apprendre les contre-sorts et contre-maléfices d'un sortilège enseigné. Donner une arme sans apprendre comment s'en protéger, qui plus est quand cette arme se retrouve entre les mains de jeunes Sorciers et Sorcières plein d'énergie et ne maîtrisant pas leur magie, est tout simplement irresponsable et ne pourra que provoquer chaos. Pour cette raison, ce plan d'étude est fait pour que dès qu'un sortilège appris possède un contre-sort spécifique, ce dernier sera automatiquement étudié en parallèle.



« Ces charmes simples mais étonnamment dangereux font gonfler ou rétrécir certaines choses. Vous apprendrez les deux charmes ensemble, de sorte que vous pouvez toujours défaire les effets d'un sort lancé trop enthousiaste. Il n'y a donc aucune excuse pour avoir accidentellement réduit vos devoirs à une taille microscopique ou pour permettre à un crapaud géant de se déchaîner dans les jardins fleuris de votre école »

Miranda Fauconnette »

Certains sortilèges qui peuvent apparaître anodins, comme celui d'engorgement cité par Miranda Fauconnette dans son ouvrage, peuvent en réalité posséder des dangers cachés qui, s'ils sont employés à mauvais escient, peuvent causer de gros dégâts, voire même tuer la cible. Qui pourrait penser qu'un simple sortilège d'engorgement serait capable de faire exploser un être humain ou un animal s'il est employé de trop nombreuses fois sur celui-ci ? Qui pourrait penser que ce même sortilège serait capable de multiplier par dix la puissance d'un incendie s'il est utilisé sur le feu ? En tout cas, pas de jeunes élèves qui découvrent comment maîtriser leur magie. L'apprentissage des contre-sorts est donc vital pour éviter tout débordement et empêcher les accidents avant même que ceux-ci ne se produisent.

Création de sortilèges

« Soyons clair dès à présent. Créer un sortilège est un processus long et complexe. Il ne s'agit pas simplement d'agiter sa baguette en prononçant une formule aléatoire en espérant arriver au résultat escompté. Non ! La création de sortilèges nécessite rigueur et savoir pour être menée à bien sans risque. »

Filius Flitwick

Les bases de création d'un sortilège requièrent de longues recherches et des calculs précis pour aboutir aux résultats escomptés. En règle générale, les premières versions d'un sortilège comprennent de longues incantations, des tracés complexes et le recours à divers éléments astronomiques et matériels afin de canaliser ce dernier. Il s'agit là de protections visant à « encadrer le sortilège » pour éviter tout effet indésirable.

Par la suite, ces éléments sont simplifiés et intégrés à la manière de lancer le sortilège, ainsi que dans son incantation et sa prononciation. Donner un rythme à cette dernière, insister sur une certaine syllabe plutôt qu'une autre, permet de réduire l'incantation au minimum.

La manière de conceptualiser mentalement le sortilège est également très importante et représente le fruit et la synthèse de toutes les recherches effectuées. Il faut donc s'attendre à de nombreuses heures de recherches sur le sujet, assis derrière d'anciens ouvrages poussiéreux pour mener à bien son entreprise.



Seules les Sorcières et les Sorciers avec une grande compréhension des mécaniques de fonctionnement des sortilèges et une grande habileté en magie sont connus pour pouvoir inventer des sorts. Mais même parmi les plus expérimentés, les accidents sont légion. On ne compte plus le nombre de sortilèges devenus sauvages à la suite d'erreurs de création, ni les retour de flammes qui menèrent parfois à la mort de Sorciers de renom tentant de créer de nouveaux enchantements.

Supervision de la création de nouveaux sortilèges



Toute création de nouveau sortilège doit normalement faire l'objet d'une annonce à la Commission des sortilèges expérimentaux. La Commission des sortilèges expérimentaux fut fondée en 1629 par le Sorcier Balfour Blane afin de permettre de réguler ces créations, mais également de partager et diffuser le savoir acquis en la matière. L'idée était de faire progresser la création de nouveaux sortilèges sûrs tout en documentant ceux-ci. Notons au passage que la fondation de cet organe de réglementation a vu le jour 78 ans avant la création du Ministère de la Magie. Beaucoup de Sorciers et Sorcières considèrent donc que la Commission des sortilèges expérimentaux est l'un des organismes fondateurs du Ministère de la magie, qui a posé les bases de nombreuses réglementations encore aujourd'hui en vigueur.

Blocages lors de l'apprentissage

Même s'il peut paraître simple de prime abord, l'apprentissage de sortilèges est quelque chose qui laisse une marque chez les élèves. La première réussite d'un sortilège est un passage important pour un Sorcier, qui peut provoquer des effets indésirables si l'apprentissage n'est pas correctement fait. Nombre de Sorciers et Sorcières en ont ainsi fait les frais, se retrouvant incapables de pratiquer un sortilège à la suite d'un mauvais apprentissage ayant donné lieu à des effets catastrophiques.

« Je me souviendrai toujours de cet élève qui, tentant d'apprendre le sortilège de feu lors de sa première année de scolarité, effectua le tracé de ce dernier dans le mauvais sens. Le sortilège s'étant alors retourné contre lui, sa baguette avait été détruite dans sa tentative. Mais plus que cette perte matérielle facilement remplaçable, la marque indélébile que l'échec de ce sortilège avait laissé en lui l'avait empêché de pratiquer ce sortilège durant toute sa vie »

Filius Flitwick

Évolution des enchantements au cours des siècles

Si on se penche sur l'histoire de la magie, on remarque que l'emploi des enchantements au cours de siècles a bien évolué. Jadis, le Sorcier s'attelait à la création d'objets magiques complexes grâce aux runes afin de garder sur lui des enchantements de protection permanents. Pour ce faire, il enchantait généralement des bijoux, dont la pureté des métaux et des gemmes employés permettait de garantir le bon fonctionnement des sortilèges qui y étaient placés. S'appuyant sur des principes alchimiques de pureté des métaux précieux, il pouvait alors bénéficier d'un petit arsenal de sortilèges à portée de main en cas de besoin sans devoir recourir à sa baguette.

Avec le temps et la disparition des persécutions, ces objets sont devenus obsolètes car trop longs, trop complexes et coûteux à fabriquer par rapport à de simples enchantements lancés à l'aide d'une baguette magique.

Aujourd'hui, l'art d'enchanter des objets se perd et les Sorciers et Sorcières capables de procéder correctement à ceux-ci se font rares. Néanmoins, dans l'idée de faire perdurer cet art, des cours d'enchantement d'objets sont proposés en sixième et septième année du cursus scolaire. On parle alors de cours d'ensorcellement, tout comme les cours de potions enseignent l'art de l'alchimie aux élèves les plus doués.

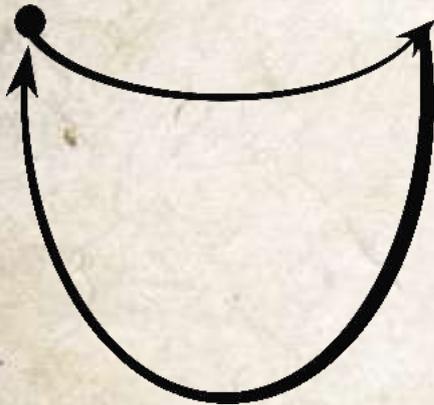
« L'un des plus beaux exemples d'ensorcellement reste certainement celui produit par Rowena Serdaigle lors de l'élaboration du château de Poudlard. Avec les escaliers mouvants qui permettent d'accéder aux différents étages du château, nous avons ici le parfait exemple d'un ensorcellement de grande envergure et capable de perdurer sur le temps sans faillir »

Filius Flitwick

Allégresse

Met une personne dans un état de bonheur intense où elle ne peut pas s'inquiéter

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : Felicitas

Prononciation : Fe-LI-citas

Cibles : Personne (P)

Effet principal : Empêche la cible d'être inquiète

Durée :

❖ FC : 1d4+1 heures

❖ FE : 1d4+3 heures

Opposition : POUxPOU

Formule commune : 25%

Formule extrême : 10%/35%

Étymologie : la formule « felicitas » provient du latin et signifie littéralement « bonheur »

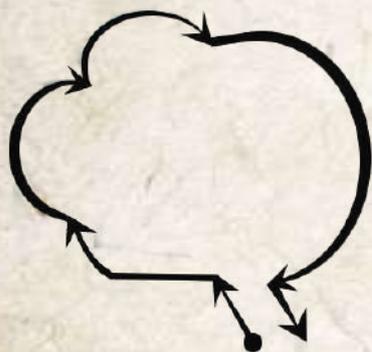
Précautions d'emploi : quand ce sortilège est employé de manière exagérée – tant dans le nombre d'utilisations journalières que s'il s'agit d'un Sorcier particulièrement puissant qui le lance – il peut causer des crises de rire hystériques et irrépressibles chez la victime durant de nombreuses heures

Histoire du sortilège : le sortilège d'allégresse a été inventé par Felix Labeille entre le milieu du 15ème siècle et 1508

Amnésie

Efface instantanément certains souvenirs spécifiques de la mémoire d'une personne.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 5+

Incantation : Oubliettes

Prononciation : ou-BLI-ette

Cibles : Animaux (A) ; Personne (P)

Effet principal : Efface des souvenirs

Durée : permanent

Formule commune : 60%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : la formule « Oubliettes » fait référence aux oubliettes, des cachots qui se trouvaient dans les châteaux-forts où l'on enfermait les prisonniers.

Précautions d'emploi : ce sortilège permet au Sorcier de sélectionner certains souvenirs particuliers à effacer. Praticué dans la hâte, il peut cependant effacer plus ou moins de souvenirs que prévu, voire effacer totalement la mémoire de la cible, ne laissant qu'une coquille vide sans volonté, voire détruisant certaines fonctions cérébrales de la victime. Pratiquer ce sortilège avec une baguette défectueuse peut provoquer un retour de flammes du sortilège, qui efface alors une partie de la mémoire du lanceur.

Contrer les effets du sortilège : il est impossible ou presque de contrer les effets du sortilège d'amnésie. La seule manière connue de récupérer les souvenirs perdus est la torture de la victime. Cependant, cette méthode endommage le corps et l'esprit de la victime, causant plus de dégâts que le sortilège en lui-même.

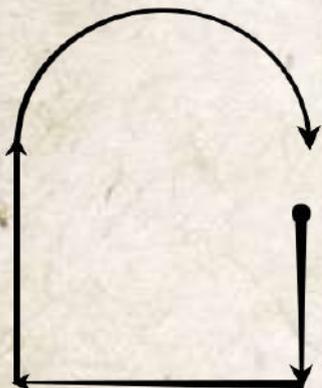
Histoire du sortilège : Mnemone Radford est une sorcière qui a développé les sortilèges d'altération de la mémoire dont fait partie le sortilège d'amnésie. Elle est la première personne à avoir reçu le titre d'Oubliator du ministère de la Magie grâce à l'invention de ce sortilège.

Variation du sortilège : le sortilège de création de faux-souvenir est une variation du sortilège d'amnésie qui consiste à ajouter de faux-souvenirs dans l'esprit d'une victime pour en remplacer certains. Tous les deux appartiennent à la catégorie des sortilèges d'altération de la mémoire.

Anti-ouverture

Lancé sur un objet comme une porte ou une serrure, ce sortilège fonctionne comme un contresort d'ouverture comme Alohomora, Annihilare, Dunamis, ou Liberare.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 2

Incantation :-

Prononciation :-

Cibles : Objets (O)

Durée : POU jours

Formule commune : 20%

Formule extrême : pas de formule extrême

Précautions d'emploi : ce sortilège permet de se prémunir contre le sortilège d'ouverture. La variante principale est étudiée en cours, même si d'autres sortilèges plus complexes que le sortilège d'ouverture existent également. Pour ces derniers, des variantes du sortilège seront étudiées par la suite afin de pallier toutes les éventualités.

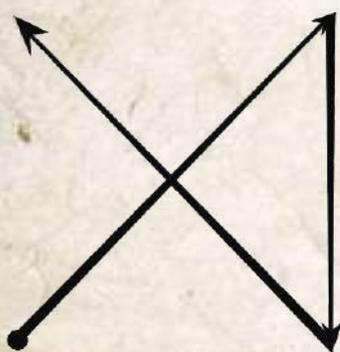
Remarque sur les différents sortilèges d'ouverture : le sortilège d'anti-ouverture doit être lancé de manière différente pour chaque sortilège d'ouverture.

Histoire du sortilège : l'enchantement anti-ouverture a été inventé par Blagdon Blay au XVII^e siècle, après avoir été cambriolé plus de dix-neuf fois en une semaine.

Anti-Sort général

Supprime immédiatement les effets de tous les sortilèges.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Finite incantatem

Prononciation : fi-NEE-tay in-can-TAH-tem

Cibles : Sorts

Effet principal : Supprime immédiatement les effets de tous les sortilèges

Durée : -

Opposition : POUxPOU

Formule commune : 20%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : la formule de ce sortilège est dérivée des termes latin « finire », qui signifie mettre un terme et « incantationem », signifiant enchantement. La traduction littérale de cette formule est donc mettre fin à un enchantement.

Précautions d'emploi : ce sortilège possède un effet cumulatif permettant de contrer les sortilèges particulièrement puissants. Comprenez par-là que lorsque plusieurs Sorciers l'emploient contre un sortilège puissant, leurs magie se cumulent pour annuler les effets de celui-ci.

Remarque sur les maléficés : l'anti-sort général ne permet pas de contrer les sortilèges possédant le sous-type : Maléfice . Ces sortilèges particuliers nécessitent un contre-maléfice spécifique.

Variation du sortilège : l'anti-Sort général appartient à la famille des contre-sorts.

Ascension

Permet de faire sauter le Sorcier dans les airs.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Ascendio

Prononciation : ah-SEN-dee-oh

Cibles : Personne (P)

Portée :

❖ FC : POU/2 mètres

❖ FE : POU mètres

Durée : -

Formule commune : 15%

Formule extrême : 5%/25%

Étymologie : la formule de ce sortilège provient du latin « ascendo » qui signifie : je monte.

Précautions d'emploi : il faut prendre garde, quand on utilise ce sortilège, à bien doser sa puissance. Le Sorcier peut choisir quelle puissance lui donner afin de ne pas se retrouver à plusieurs mètres au-dessus du sol sans aucune maîtrise ce qui pourrait causer une chute douloureuse. La portée indiquée de ce sortilège est donc la portée maximale possible. Ce sortilège fonctionne également sous l'eau et propulse alors le Sorcier dans les airs, au-dessus de la surface.

Variation du sortilège : le sortilège d'ascension est une variation du sortilège de lévitation d'objet et appartient à la même famille que les sortilèges de lévitation de corps, de lévitation de personne, de lévitation d'arbre, de planage, ou le sortilège de roquette.

Attraction

Permet de faire venir un objet à soi.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : Accio

Prononciation : Ah-kee-oh

Cibles : Objets (O)

Portée :

❖ FC : POUx10 mètres

❖ FE : POUx15 mètres

Opposition : POUxFOR

Formule commune : 35%

Formule extrême : 25%/45%

Étymologie : la formule de ce sortilège provient du terme latin « accio », signifiant j'appelle ou j'invoque.

Précautions d'emploi : ce sortilège permet d'attirer un objet à portée visuelle du Sorcier en lançant simplement l'incantation « accio ». Pour les objets sur lesquels le Sorcier n'a pas de visuel, il convient de compléter l'incantation avec le nom de l'objet. Notons que plus le nom est précis et plus l'effet est garanti. Lancer « accio+livre » risque bien d'attirer tous les livres alentours en provenance de la bibliothèque et des sacs des élèves. Lancer « accio+titre du livre » serait alors plus efficace. La réussite dépend cependant de la concentration du Sorcier et de sa manière de visualiser l'objet. Plus cette visualisation est claire et plus les chances de réussir à attirer l'objet souhaité sont grandes. Le charme d'attraction ne peut pas être utilisé sur les bâtiments. De plus, il ne fonctionnerait pas sur les êtres vivants, bien qu'ils puissent être déplacés indirectement en invoquant des choses qu'ils portent ou tiennent. Il est cependant risqué de les convoquer de cette façon, parce qu'ils voyagent alors à grande vitesse et peuvent être blessés au cours du processus.

Protection anti-attraction : à la suite nombreux vols, un enchantement permettant de se protéger contre le sortilège d'attraction a été créé et de nombreux objets sont désormais protégés contre celui-ci.

Histoire du sortilège : l'utilisation la plus célèbre de ce sort, selon Miranda Fauconnette, l'a été par les Accionites – un groupe de sorciers anti-Moldus extrémistes qui, pour montrer leur supériorité vis à vis des Moldus mettaient un point d'honneur à ne jamais soulever, transporter ou déplacer quoi que ce soit sans l'utilisation de la magie – et leur chef, Gideon Flatworthy

Blocage

Immobilise des créatures vivantes, des objets en mouvement et stoppe les alarmes moldues.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : Immobulus

Prononciation : ih-MOH-byoo-luhs

Cibles : Animal (A) ; Objet (O) ; Personne (P)

Effet principal :

- ❖ FC : Immobilise immédiatement jusqu'à POU créatures vivantes et/ou objets en mouvement.
- ❖ FE : POUx2 créatures vivantes/objets en mouvement

Effet secondaire : arrête les alarmes moldues

Durée :

- ❖ FC : Variable (heures)
- ❖ FE : Variable (heures)

Formule commune : 40%

Formule extrême : 30% / 50%

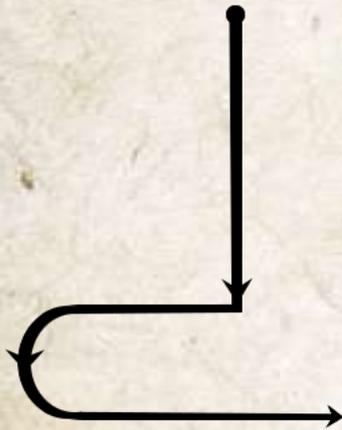
Étymologie : l'incantation « Immobulus » est dérivée du latin « immobilis » qui signifie immobile, sans mouvement.

Autres utilisation : le sortilège de blocage est également l'un des seuls moyens connus de calmer un Saule Cogneur.

Bloque-Jambe

Permet de coller les jambes d'une personne l'une contre l'autre, ce qui l'empêche de bouger.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Mauvais sorts (S)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Locomotor mortis

Prononciation : LOH-koh-moh-tor MOR-tis

Cibles : Personne (O)

Durée :

❖ FC : Variable (rounds)

❖ FE : Variable (heures)

Sous-type : maléfice

Formule commune : 20%

Formule extrême : 10%/30%

Étymologie : la formule « Locomotor Mortis » provient du datif latin « loco » voulant dire depuis/à partir d'un lieu, de « motor » exprimant l'action de se mouvoir et de « mortis » qui signifie « mort ». La formule signifierait donc littéralement mort du déplacement.

Précautions d'emploi : la cible de ce maléfice peut perdre l'équilibre et tomber, ce qui risque de lui infliger des blessures.

Contrer les effets du maléfice : le maléfice de bloque-jambe peut être contré par l'anti-maléfice de bloque-jambe, un enchantement spécialement conçu à cet effet.

Carpe Retractum

Produit un cordon de lumière magique et rétractable qui peut être utilisé pour tirer des objets vers le lanceur, ou, si la cible est fixée en place, pour tirer le lanceur vers la cible.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : Carpe Retractum

Prononciation : KAR-pay ruh-TRACK-tum

Cibles : Objets (O)

Effet principal : produit un cordon de lumière magique et rétractable, qui peut être utilisé pour tirer des objets vers le lanceur

Effet secondaire : si la cible est fixée en place, permet de tirer le lanceur vers la cible

Portée : POUvoir mètres

Durée : -

Formule commune : 30%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : la formule provient du latin « carpe », signifiant saisir, et « retractum », qui est une déclinaison de « retractus », signifiant retiré.

Précautions d'emploi : afin de pouvoir se saisir de la cible, le Sorcier doit être en ligne droite avec cette dernière et aucun obstacle ne doit se trouver sur le trajet du sortilège. Une fois l'objet saisi, le Sorcier doit faire preuve de FORce pour pouvoir tirer ce dernier, la corde magique ne servant qu'à relier l'objet visé et la baguette du Sorcier.

Changement de couleur

Permet de changer la couleur d'un objet, d'un animal, d'une plante ou même de certaines parties du corps d'un Sorcier.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Colovaria

Prononciation : co-loh-VA-ree-ah

Cibles : Animal (A) ; Objet (O) ; Personne (P) ; Végétal (V)

Durée : POUvoir/2 heures

Formule commune : 25%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : l'incantation pour ce charme provient des mots latins « color », signifiant couleur et « variare », ce qui signifie varier. Ainsi l'incantation signifie littéralement changer/modifier/varier la couleur.

Précautions d'emploi : la formule de ce sortilège étant très proche de celle du sortilège de croissance, il convient de ne pas confondre les deux.

Variation du sortilège : les sortilèges de « couleurs d'encre clignotantes » et de « couleur de cheveux » sont deux variantes de ce sortilège.

Chatouillis

Fait rire la cible de manière incontrôlée.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : Rictusempera

Prononciation : ric-tuh-SEM-pra

Cibles : Personne (P)

Effet principal:

- ❖ FC : malus de 60 % à toute ses actions, y compris le lancement de sorts.
- ❖ FE : malus de 70 % à toute ses actions, y compris le lancement de sorts.

Durée :

- ❖ FC : Variable (rounds)
- ❖ FE : Variable (rounds+2)

Formule commune : 30%

Formule extrême : 20% / 40%

Étymologie : la formule « Rictusempra » vient des mots latin « Rictus » signifiant ouverture de la bouche pour rire et « Semper » voulant dire toujours.

Variation du sortilège : le maléfice de chatouilles est une variation du sortilège de chatouillis mais qui, en plus d'agit plus longtemps, épuise la cible.

Confusion

Plonge la cible dans la confusion et la rend plus sensible aux suggestions.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Mauvais Sort (S)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : Confundo

Prononciation : con-FUN-doe

Cibles : Animaux (A) ; Objet (O) Personne (P)

Effet principal :

- ❖ FC : malus de 50 % à toutes les actions nécessitant de la réflexion, y compris la magie
- ❖ FE : malus de 70 % à toutes les actions nécessitant de la réflexion, y compris la magie

Effet secondaire : rend plus sensible aux suggestions

Durée : Variable (rounds)

Opposition : POUxPOU

Formule commune : 45%

Formule extrême : 35% / 55%

Étymologie : l'incantation « Confundo » est dérivée du verbe Latin « confundere » qui signifie rendre confus, perplexe.

Précautions d'emploi : ce sortilège provoque divers degrés de confusion, d'une simple désorientation à un hébètement total de la cible. Ce sortilège rend également plus sensible aux suggestions, qui seront alors prises par la cible comme une réflexion personnelle. Quand elle subit le sortilège, la cible se met à trembler durant quelques secondes et son regard se voile momentanément. Plus la suggestion est complexe et plus la concentration du lanceur doit être grande pour outrepasser celle de la cible.

Autres utilisations : les objets dotés de conscience peuvent également être affectés par ce sortilège, mais plus l'objet est puissant et plus les effets sont moindres.

Danse endiablée

Fait danser de manière incontrôlable, rendant difficile d'agir ou de se déplacer.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Mauvais Sort (S)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Tarentallegra

Prononciation : ta-RAN-ta-LEG-gra

Cibles : Objet (O) ; Personne (P)

Effet principal:

- ❖ FC : malus de 40 % à toutes les actions, à l'exception de la magie qui a un malus de 20%.
- ❖ FE : malus de 50 % à toutes les actions, à l'exception de la magie qui a un malus de 30%.

Durée :

❖ FC : 1d4+2 rounds

❖ FE : 1d4+3 rounds

Formule commune : 30%

Formule extrême : 15% / 45%

Étymologie : la Tarantella est une danse originaire d'Italie. On croyait qu'elle guérissait les effets de la morsure d'une tarentule en faisant transpirer la toxine. « Allegra » est un dérivé de l'allegro, un tempo musical signifiant gai et vif ; ou simplement du mot « leg » qui signifie jambe.

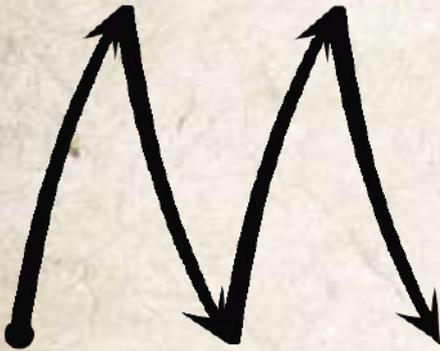
Précautions d'emploi : ce sortilège ne peut être employé que sur des personnes et des objets qui possèdent des jambes. Une vue dégagée sur la cible est également nécessaire pour que le sort aboutisse. Mal employé, ce mauvais sort peut maudire un objet.

Histoire du sortilège : le sort « danse endiablée » tire ses origines de l'Italie antique. On ne connaît pas qui en est le créateur, mais on se souvient surtout de son usage inapproprié par le sorcier Zaccaria Innocenti qui le lança à l'intérieur du mont Vésuve en 79 après JC, provoquant son éruption. Celle-ci détruisit les cités romaines de Pompéi et d'Herculanum, tuant près de 1500 personnes.

Décélération

Diminue grandement la vitesse de chute d'un animal, d'un objet, d'une personne ou d'un végétal.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Arresto Momentum

Prononciation : ah-REST-oh mo-MEN-tum

Cibles : Animal (A) ; Objet (O) ; Personne (P) ; Végétal (V)

Effet principal : dégâts de chute subis = 1d3-1 dégâts

Durée : -

Formule commune : 20%

Formule extrême : pas de formule extrême

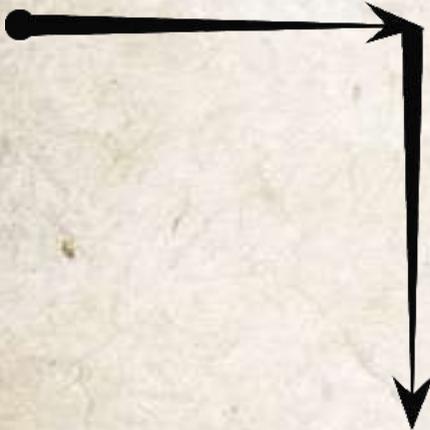
Étymologie : « Arresto Momentum » provient du latin « Resto », qui signifie arrêter, et « Momentum » qui veut dire moment ou instant. On peut littéralement traduire cette formule par : stopper une situation.

Histoire du sortilège : le sort de décélération a été inventé par Daisy Pennifold en 1711 pour ralentir les Souafles. A l'origine, les poursuivants devaient sans cesse plonger vers le sol pour récupérer ce dernier quand il était lâché. Avec ce sortilège, le Souafle se mettait à descendre gentiment vers le sol, comme s'il coulait dans l'eau, permettant aux poursuivants de l'attraper au milieu de sa chute. Par la suite, l'évidence d'autres applications à cet enchantement est rapidement apparue.

Désarmement

Fait sauter la baguette ou d'autres objets des mains de l'adversaire.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Expelliarmus

Prononciation : ex-PEL-lee-ar-muss

Cibles : Personne (P)

Effet principal : fait sauter la baguette ou d'autres objets des mains de l'adversaire

Durée : -

Opposition : POUxPOU

Formule commune : 20%

Étymologie : L'incantation « expelliarmus » provient du latin « expellere » qui se compose de « ex » signifiant au dehors et « pellere » qui peut être traduit par propulsé. « arma » quand à lui, peut être traduit par arme. Expelliarmus signifie donc : propulser l'arme au dehors, soit, dans notre cas, propulser l'arme ou la baguette en dehors de la main.

Précaution d'emploi : des sortilèges de désarmement multiples ou exceptionnellement puissants peuvent même envoyer une cible voler quelques mètres dans les airs, parfois avec suffisamment de force pour l'assommer.

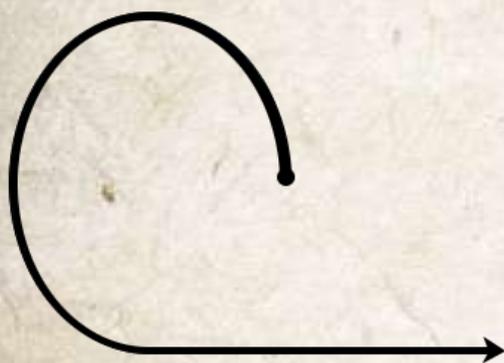
Variation du sortilège : un seul sortilège de désarmement peut désarmer plusieurs adversaires s'ils sont tous à proximité les uns des autres. Ce sortilège fonctionne aussi avec des adversaires n'ayant pas de baguette en main, leur faisant simplement lâcher ce qu'ils tiennent.

Origines du sortilège : on ne sait pas précisément qui a créé le sortilège de désarmement. Certains Sorciers historiens affirment qu'il a pu être inventé par Merlin lui-même, tandis que d'autres ont affirmé que sa première utilisation généralisée date du 11ème siècle, à Madagascar. Même si ces deux théories sont vraisemblables, il n'en demeure pas moins que cet enchantement n'a été réellement popularisé qu'à partir de 1379, lorsqu'Elizabeth Smudgling l'a utilisé lors d'un duel à Dartmoor, ce qui fait d'elle l'inventeuse la plus probable, de l'avis de Miranda Fauconnette.

Descente

Un sort permettant de faire descendre ou tomber un ou plusieurs objets.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Descendo

Prononciation : deh-SEHN-doh

Cibles : Objet (O)

Effet principal : fait descendre des objets

Durée : -

Formule commune : 15%

Formule extrême : pas de formule extrême

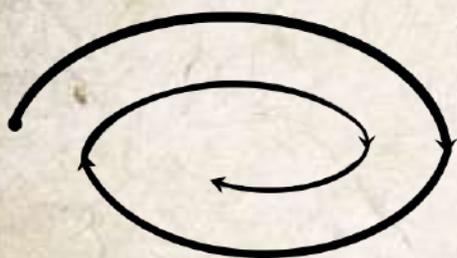
Étymologie : l'incantation « Descendo » provient du latin et signifie je descends.

Précaution d'emploi : une fois le sortilège lancé, le Sorcier n'a plus aucune maîtrise sur les objets qu'il vient de mettre en mouvement. Employé sur une pile d'objets ou sur une étagère par exemple, la chute provoquée peut blesser, voire tuer les personnes alentours, voire même être dangereux pour le lanceur.

Désillusion

Permet de cacher une personne ou une créature à la manière d'un caméléon.
L'objet du sortilège se confond avec son environnement.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : -

Prononciation -

Cibles : Animal (A) ; Personne (P)

Effet principal : octroie un camouflage magique

Durée :

❖ FC : Variable (heures)

❖ FE : Variable (heures) +2d4+2 heures

Formule commune : 50%

Formule extrême : 35%/60%

Précaution d'emploi : il existe deux méthodes pour lancer ce sortilège. Utilisé sur soi-même, le Sorcier doit tourner sa baguette autour de lui-même comme s'il s'enveloppait d'une corde. Utilisé sur une autre cible, le Sorcier doit simplement taper sur la cible avec sa baguette. Il en résultera alors la sensation qu'un œuf cru brisé qui coulerait de la tête au pied pour la recouvrir entièrement.

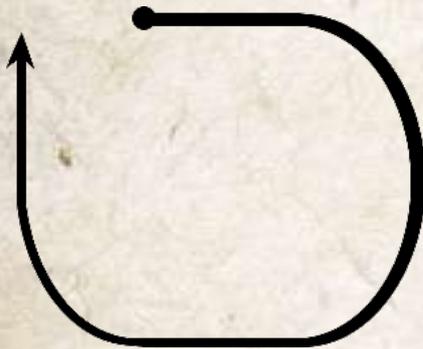
Variation du sortilège : les Sorciers et Sorcières les plus puissants sont capables de lancer ce sortilège afin de devenir totalement invisibles.

Autres utilisations : les propriétaires de chevaux ailés ou d'hippogriffes doivent faire régulièrement subir à leurs animaux des sortilèges de désillusion afin que les Moldus ne sachent rien de l'existence de ces animaux magiques. Certaines capes d'invisibilité, pour lesquelles les effets se dissipent au cours du temps, peuvent être imprégnées d'un sortilège de désillusion.

Destruction

Sortilège permettant d'effacer les effets d'un autre sortilège et de détruire certains objets convoqués magiquement.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : Destructum

Prononciation : DES-truc-tum

Cibles : Objets (O) ; Sorts (X)

Effet principal: Détruit des sortilèges ou des objets magiques

Durée :-

Formule commune : 30%

Formule extrême : pas de formule extrême

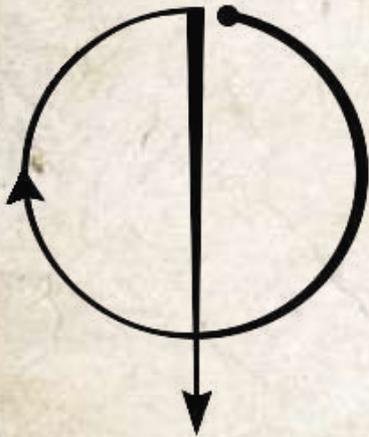
Étymologie : l'incantation « Destructum » est le supin du verbe latin « destruere » qui signifie détruire, abattre ou renverser.

Utilisation : ce sortilège provoque la désintégration d'un objet magiquement invoqué et peut également fonctionner sur certaines créatures convoquées. Une autre utilisation est de supprimer certains sortilège ;s comme, par exemple, détruire la marque des ténèbres ou les ombres évoquées par Prior Incantatem.

Déverrouillage

Ouvre une porte fermée à clé par un dispositif non magique.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : Alohomora

Prononciation : ah-LOH-ho-MOR-ah

Cibles : Objet (O)

Effet principal :

- ❖ FC : S'applique à une porte
- ❖ FE : s'applique à toutes les portes dans un rayon de POUvoir mètres du sorcier

Durée : Permanente

Formule commune : 15%

Formule extrême : 5% / 25%

Étymologie : « Alohomora » provient de figures de géomancie Sikidy de l'Afrique de l'Ouest et possède le sens littéral : Amitié pour les voleurs.

Précaution d'emploi : le sortilège de déverrouillage est inefficace sur les serrures ayant fait l'objet d'une protection spéciale

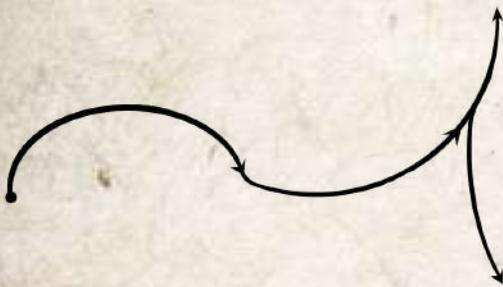
Variation du sortilège : deux variations du sortilège d'ouverture existent : l'explosion de serrure et arrache-gonds ; mais ceux-ci détruisent les mécanismes au lieu de les ouvrir.

Origines du sortilège : le sortilège de déverrouillage a été introduit au XVIIe siècle en Grande-Bretagne par le Sorcier voleur Eldon Fricklefrac ; sortilège qu'il avait lui-même appris auprès d'un vieux sorcier en Afrique, où il s'était réfugié pour échapper à la justice britannique.

Écriture sur tableau noir

Permet de faire apparaître des mots et des schémas imaginés par le lanceur sur un tableau noir.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation :-

Prononciation :-

Cibles : Objet (O)

Durée :-

Formule commune : 5%

Formule extrême : pas de formule extrême

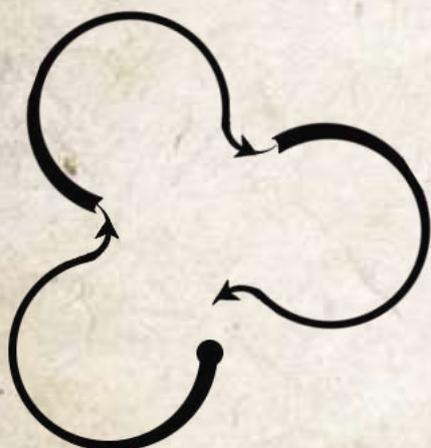
Précaution d'emploi : le sortilège d'écriture sur tableau noir permet de matérialiser les schémas et phrases imaginés par le Sorcier. Nécessitant une grande concentration, la complexité de ce sortilège d'apparence anodine est directement proportionnelle à la complexité de ce que le Sorcier désire matérialiser. Ainsi, il est plus facile de matérialiser quelques mots sur un tableau plutôt qu'un tracé complexe de sortilège ou un schéma de création de sort.

Variation du sortilège : le sortilège d'écriture sur tableau ne permettant pas de faire apparaître des notes de musiques et des portées. Un autre sortilège de la même famille nommé « partition et notes de musiques sur tableau noir » a spécialement été créé pour ce faire.

Ectoplasmus

Ce sortilège peut servir à nettoyer les ectoplasmes et est nocif envers les esprits ainsi que contre les esprits frappeurs.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Ectoplasmus

Prononciation : Ect-O-plasmus

Cibles : Personne (P)

Effet principal :

- ❖ FC : cause 1d4+1 points de dégâts aux points d'existence d'un Esprit ou d'un Non-Être
- ❖ FE : cause 1d4+3 dégâts

Durée : -

Formule commune : 20%

Formule extrême : 10% / 30%

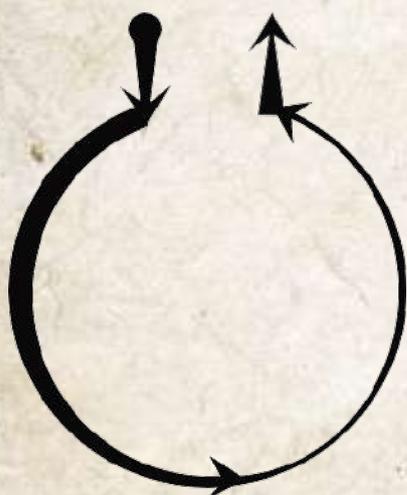
Étymologie : la formule « ectoplasmus » provient d'un barbarisme. Elle est composée du grec ancien « ἐκτός », *ektos* qui signifie au dehors, du terme latin « plasma » signifiant ouvrage façonné, modelé, figure ou modulation et suffixe latin -us. Traduit littéralement, on obtient : ce qui peut façonner ce qui vient de l'extérieur.

Précaution d'emploi : le sortilège « blesse » les fantômes en s'attaquant directement à leurs points d'existence. Trop utilisé, ce sortilège peut détruire un fantôme ou un ectoplasme et dissiper temporairement un esprit frappeur.

Engorgement

Fait grandir un objet, un animal ou une plante et doublant sa taille durant plusieurs heures.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Amplificatum / Engorgio

Prononciation : am-PLI-ficatum /
en-GOR-gee-oh

Cibles : Animal (A), Objet (O), Végétal (V)

Effets :

- ❖ FC : multiplie la caractéristique TAILLE par 2
- ❖ FE : multiplie la caractéristique TAILLE par 4

Durée :

- ❖ FC : 1d4+2 heures
- ❖ FE : 1d4+4 heures

Formule commune :

- ❖ FC : 15%
- ❖ FE : 5%/25%

Étymologie : le sortilège d'engorgement, en plus de posséder plusieurs noms, possède également deux incantations : « Amplificatum » et « Engorgio ». « Amplificatum » provient du latin « amplificatio », signifiant accroissement ou augmentation et, en rhétorique, amplification. « Engorgio » proviendrait d'une dérivation du verbe anglais « to engorge » qui signifie engorger ou accumuler de la matière.

Précautions d'emploi : utiliser un sortilège d'engorgement sur un humain est considéré comme extrêmement compliqué et très dangereux, car pouvant créer des effets indésirables comme l'explosion de la cible. De manière générale, ce sortilège peut être employé plusieurs fois sur une cible mais, passé une certaine augmentation, celle-ci fini également par exploser.

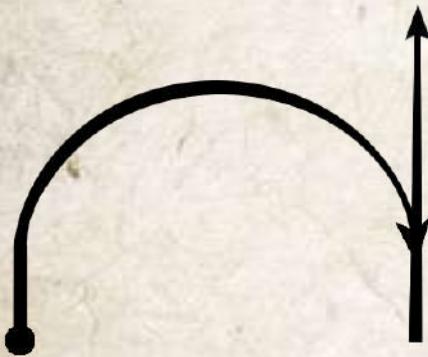
Contre-sort : le contre-sort pour annuler l'engorgement de l'objet ou l'animal est le sortilège de ratatinage.

Variation du sortilège : le sortilège d'engorgement est également connu sous le nom de sortilège d'empiffrement ou de gavage. Le sortilège de Grande-Tête est une variation du sortilège d'engorgement.

Étanchéité

Enchante une surface. Repousse les substances liquides qui s'y trouvent.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : Impervius

Prononciation : im-PUR-vee-us

Cibles : Objet (O)

Durée :

❖ FC : variable (heures)

❖ FE : variable (heures+3)

Formule commune : 10%

Formule extrême : 0%/15%

Étymologie : l'incantation est dérivée du mot anglais « impervious », qui signifie ne pas laisser passer quelque chose ou non pénétrable.

Précaution d'emploi : le sortilège d'étanchéité ne fonctionne que contre les liquides et uniquement sur les objets. Il est impossible de se protéger d'une chute d'objets ou contre le feu grâce à ce dernier par exemple. Il est cependant tout à fait possible de protéger ses vêtements et lunettes contre la plus violente des pluies, celle-ci coulant alors sur ceux-ci sans problème.

Variation du sortilège : le sortilège d'étanchéité est apparenté au sortilège d'impassibilité qui, lui, bloque les sons et les objets.

Étincelles bleues

Projette des étincelles bleues sur un adversaire pour le blesser.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 3

Incantation :-

Prononciation :-

Cibles : Animal (A) ; Objet (O), Personne (P) ;
Végétaux (V)

Effet principal :

- ❖ FC : occasionne 1d4 dégât
- ❖ FE : occasionne 1d4+1 dégâts

Opposition : POU/DEX

Formule commune : 35%

Formule extrême : 30%/45%

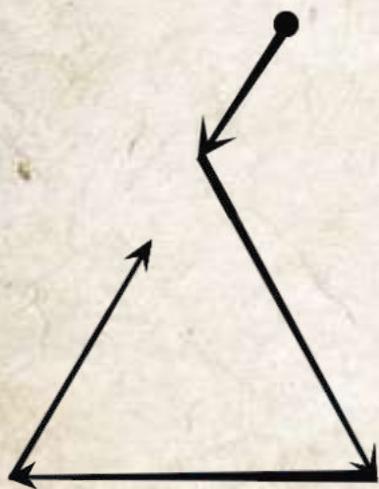
Précaution d'emploi : le sortilège des étincelles bleues cause de petites brûlures quand il est utilisé pour frapper un adversaire. Quand il est utilisé en grande quantité, ses étincelles peuvent rendre l'atmosphère difficilement respirable et bloquer la vue en créant un brouillard.

Variation du sortilège : différentes variantes de ce sortilège existent, la différence principale se trouvant au niveau de la couleur des étincelles produites. On trouve les sortilèges d'étincelles blanches, vertes, rouges et bleues. On trouve également le sortilège des lumières de détresse dans cette famille, proche de Vermiliou, mais qui ne cause aucun dommage.

Explosion d'objets

Détruit un petit objet magique ou non en le faisant exploser. Génère un puissant son d'explosion.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : Bombarda

Prononciation : bom-BAR-da

Cibles : Objet (O)

Effets :

- ❖ FC : détruit 2dm³ de matière
- ❖ FE : détruit 10dm³ de matière

Durée : -

Formule commune :

- ❖ FC : 20%
- ❖ FE : 10%/30%

Étymologie : la formule « bombardarda » vient du verbe anglais « to bombard » qui signifie attaquer ou bombarder.

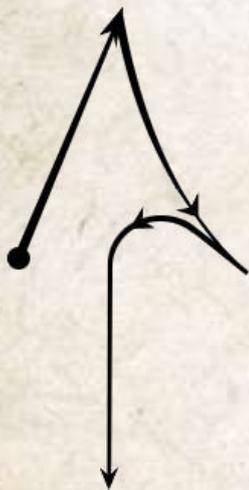
Précautions d'emploi : lors de l'explosion des objets visés, les fragments de ceux-ci sont projetés alentours à grande vitesse, risquant de blesser voire tuer les personnes trop proches du lieu de l'explosion. L'une des utilisations principales de ce sortilège est d'ouvrir des portes scellées ou de souffler des barreaux hors des fenêtres.

Variation du sortilège : le sortilège d'explosion de caisses, d'explosion de serrure, de grande explosion d'objets, d'ouvre-caisse et d'explosion appartiennent à la même famille de sortilège que le sortilège d'explosion d'objet. Le maléfice explosif est un dérivé de cette famille de sortilèges.

Extinction

Permet d'éteindre immédiatement un feu.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation :-

Prononciation :-

Cibles : Objet (O)

Durée : Volontaire

Formule commune : 5%

Formule extrême : pas de formule extrême

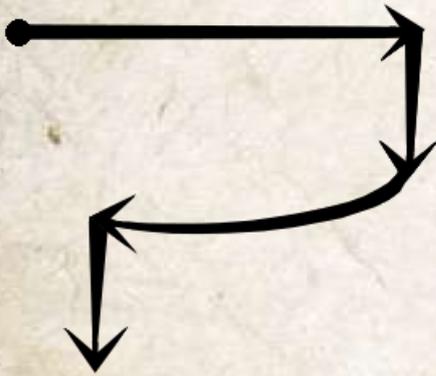
Précaution d'emploi : le sortilège d'extinction permet de supprimer un feu classique ou un feu convoqué magiquement. De ce fait, on peut le considérer comme le contre-sort du sortilège de feu. Le sortilège d'extinction n'est cependant pas efficace contre le Feudeymon. En fonction de la puissance du feu, l'extinction totale de celui-ci peut prendre plusieurs minutes.

Variation du sortilège : les sortilèges d'eau et de Glacius appartiennent à la même famille de sortilèges que celui d'extinction.

Fermeture

Ferme une serrure non magique afin de sceller une porte.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : Collaporta

Prononciation : col-la-PORE-ta

Cibles : Objet (O)

Effet principal:

- ❖ FC : S'applique à une porte
- ❖ FE : s'applique à toutes les portes dans un rayon de POUvoir mètres du sorcier

Durée : Permanente

Formule commune : 15%

Formule extrême : 5% / 25%

Étymologie : la formule « collaporta » est un barbarisme dérivé de l'association du verbe latin « colligo » signifiant lier ensemble ou attacher ensemble ou du terme grec « κολλάω » qui signifie coller ou souder et du latin « porta » signifiant porte.

Précaution d'emploi : le sortilège de fermeture peut être contré par le sortilège d'ouverture. Une porte verrouillée magiquement par le sortilège de fermeture peut cependant être ouverte ou crochetée de manière mécanique ou par l'utilisation de la clé de la porte.

Variation du sortilège : les sortilèges de verrouillage ou d'anti-ouverture sont des formes avancées du sortilège de fermeture.

Glacius

Fait apparaître un bloc de glace autour de l'objet ou de la créature visée afin de l'immobiliser. Il peut aussi permettre de geler des surfaces liquides, afin de pouvoir marcher dessus.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : Glacius

Prononciation : GLA-see-us

Cibles : Animal (A) ; Objet (O) ; Personne (P)

Effet principal : immobilise un objet, animal ou une personne dans la glace.

Effet secondaire : permet de geler des liquides

Durée :

❖ FC : 1d6+1 rounds

❖ FE : 1d6+1 heures

Formule commune : 30%

Formule commune : 20%/40%

Étymologie : la formule « Glacius » vient du latin « glacies » qui signifie glace.

Précaution d'emploi : le sortilège de Glacius peut provoquer des brûlures dues au froid, voire une hypothermie chez les cibles visées.

Variation du sortilège : le sortilège Glacius appartient à la même famille de sortilèges que celui du sortilège d'eau et que celui d'extinction.

Lévitacion d'objets

Permet de soulever un objet du sol et de contrôler sa trajectoire.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : Wingardium leviosa

Prononciation : wing-GAR-dee-um leh-vee-OH-sa

Cibles : Objet (O)

Effet principal :

❖ FC : Poids de POUx3 kg

❖ FE : Poids de POUx4 kg

Durée : Volontaire

Formule commune : 0%

Formule extrême : 0% / 10%

Étymologie : l'incantation « wingardium » est un mot composite, basé sur le verbe anglais « to wing » signifiant voler. La seconde partie peut provenir du mot latin « arduus » signifiant haut, élevé, raide ou fièrement élevé ou du terme « arduum » signifiant endroit abrupt, raide et de la terminaison latine commune -ium. « leviosa » dérive du latin « levo », qui signifie élever ou soulever, ou du terme « levis », qui signifie léger.

Précaution d'emploi : le sortilège de lévitation d'objets ne fonctionne pas sur les êtres humains. Bien qu'un humain puisse léviter en utilisant ce sort, ce sont ses vêtements qui sont en réalité affectés.

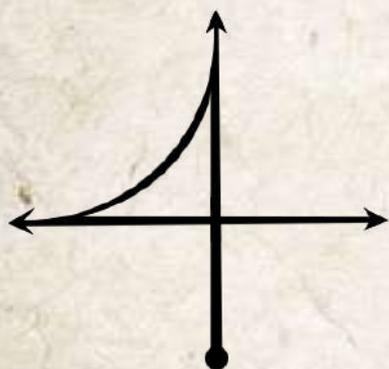
Variation du sortilège de lévitation : de nombreuses variations du sortilège de lévitation d'objets existent, comme les sortilèges d'ascension, de lévitation de corps, de lévitation de personne, de lévitation d'arbre, de planage ou le sortilège de roquette.

Création du sortilège : le sortilège de lévitation d'objets a été inventé en 1544 par le sorcier Jarleth Hobart, qui croyait à tort qu'il avait enfin réussi à faire voler un Sorcier sans avoir à recourir à un balai ou un autre objet enchanté.

Locomotion

Permet de faire déplacer des objets.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Locomotor

Prononciation : loh-kuh-MOH-tor

Cibles : Objets (O)

Durée : Variable (ronds)

Formule commune : 15%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : l'incantation est dérivée du datif latin « loco » signifiant depuis/à partir d'un lieu et « moto » signifiant faire bouger.

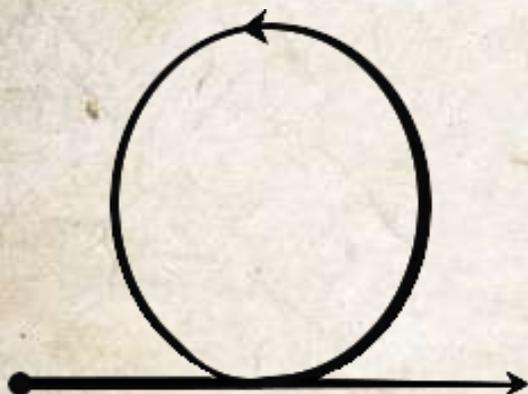
Précautions d'emploi : comme nombre de sortilèges de ce genre, c'est la concentration du lanceur qui est importante et le but souhaité de ce dernier. Plus l'action à entreprendre par l'objet est claire dans l'esprit du Sorcier et plus le sortilège a de chance d'aboutir à l'effet désiré.

Autres utilisations : le sortilège de locomotion est employé sous diverses formes pour instiller de la magie à des objets inanimés simples, afin de mettre ceux-ci en mouvement. Il permet, par exemple, de faire que la vaisselle se place d'elle-même sur la table ou qu'une canne se range d'elle-même à l'entrée de la maison. On peut également utiliser ce sortilège pour transmettre des messages si on connaît la destination et le trajet que ces derniers doivent emprunter.

Lumière / Obscurité

Fait jaillir un faisceau de lumière de la baguette pour éclairer devant soi.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : Lumos

Prononciation : LU-mos

Contre-formule : Nox

Cibles : Aucune

Durée : Volontaire

Portée :

❖ FC : 5 mètres

❖ FE : 10 mètres

Formule commune : 0%

Formule extrême : 0%/10%

Étymologie : l'incantation « lumos » vient d'un dérivé du mot latin « lumen » qui signifie lumière. La contre-formule « nox » provient également du latin et signifie nuit.

Précautions d'emploi : employé dans le noir complet, ce sortilège peut éblouir une cible et lui causer de vives douleurs aux yeux. Peut être annulé en prononçant « Nox ».

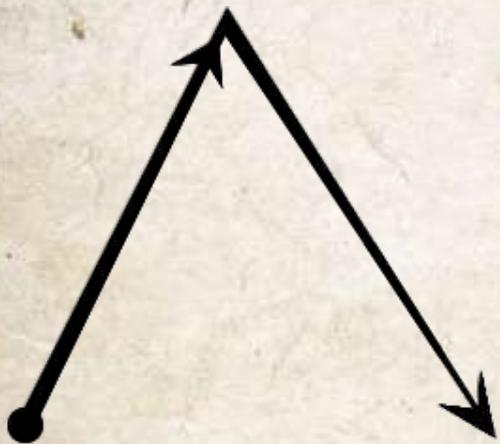
Création du sortilège : malgré sa simplicité apparente, le sortilège de lumière n'a été inventé qu'au XVIII^e siècle. Il a pour la première fois été utilisé publiquement par son inventeur, Levina Monkstanley au Ministère de la Magie en 1772 – à l'étonnement de ses collègues – pour s'aider à chercher une plume tombée dans un coin sombre et poussiéreux.

Variation du sortilège de lévitation : le sortilège de lumière solaire est une variation plus puissante du sortilège de lumière.

Lumière solaire

Fait jaillir un faisceau de lumière intense de la baguette sous la forme d'un arc de cercle.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : Lumos solem

Prononciation : LOO-mos SO-lem

Cibles :-

Durée : Volontaire

Effet principal : éblouit durant 1 round

Effet secondaire :

- ❖ FC : Blesse les créatures sensibles à la lumière en leur infligeant 1d4+1 dégâts
- ❖ FE : Blesse les créatures sensibles à la lumière en leur infligeant 1d4+2 dégâts

Portée :

- ❖ FC : Pouvoir x2 mètres
- ❖ FE : Pouvoir x3 mètres

Formule commune : 40%

Formule extrême : 30%/50%

Étymologie : l'incantation « lumos » vient d'un dérivé des mots latins « lumen » qui signifie lumière et « solis » qui signifie du soleil.

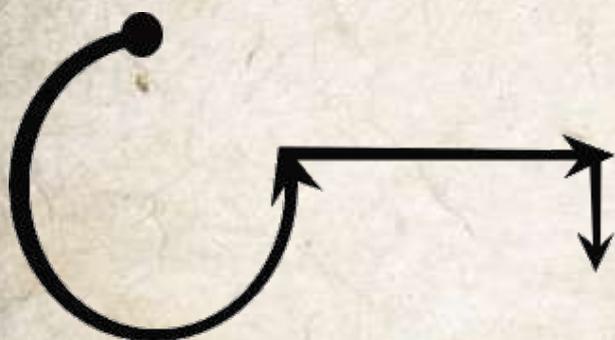
Précautions d'emploi : la puissance de ce sortilège est telle qu'elle peut causer l'éblouissement du Sorcier qui l'utilise. Pour cette raison, le port de lunettes de soleil est fortement recommandé pour le lanceur.

Variation du sortilège de lévitation : le sortilège de lumière solaire est une variation plus puissante du sortilège de lumière.

Maléfice du saucisson

Immobilise totalement une personne ou un animal en liant ses mains et ses pieds ainsi qu'en lui bloquant la mâchoire. La personne peut cependant toujours voir et entendre ce qu'il se passe.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Mauvais sorts (S)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : Petrificus totalus

Prononciation : pe-TRI-fi-cus to-TAH-lus

Cibles : Animal (A) ; Personne (P)

Effets : immobilise complètement la cible

Durée :

❖ FC : Variable (heures)

❖ FE : 1d4-1 jours

Formule commune :

❖ FC : 30%

❖ FE : 20%/40%

Étymologie : l'incantation « petrificus totalus » provient des termes latin « petra » qui signifie pierre, « factus », qui signifie fait et « totus » signifiant tout ou entier.

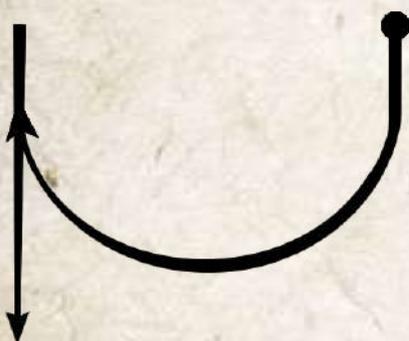
Précautions d'emploi : lorsqu'il est utilisé sur un sujet vivant, les bras et les jambes de la victime se figent, et elle tombe raide comme une planche. En fonction du lieu où se trouve la cible lorsque le sort est lancé, cette dernière peut chuter et se blesser gravement. Techniquement, le sort fonctionne aussi sur des objets inanimés, mais ses effets sont généralement imperceptibles, parce que l'objet ne bouge pas en premier lieu.

Contrer les effets du maléfice : le maléfice du saucisson peut être contré par l'anti-maléfice du saucisson, un enchantement spécialement conçu à cet effet. Une potion anti-paralysie peut également contrer les effets de ce maléfice. Il a également été prouvé que le sortilège de soin peut lever la paralysie s'il est lancé à de nombreuses reprises. La mort du lanceur du sort met également fin au maléfice.

Mutisme

Rend la cible muette, l'empêchant de lancer des sortilèges à moins qu'il ne s'agisse d'informulés.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : Silencio

Prononciation : si-LEN-see-oh

Cibles : Animaux (A), Personne (P)

Effet principal : rend muet

Durée : 1 mois

Formule commune : 45%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : l'incantation « silencio » provient du latin et signifie littéralement silence.

Précaution d'emploi : Mutisme fonctionne à la fois sur les animaux et sur les humains, même s'il semblerait qu'il soit plus difficile à pratiquer sur des animaux intelligents, comme les corbeaux par exemple. S'il est mal exécuté, la cible du sortilège se met à gonfler jusqu'à atteindre une taille immense tout en produisant des sons assourdissants.

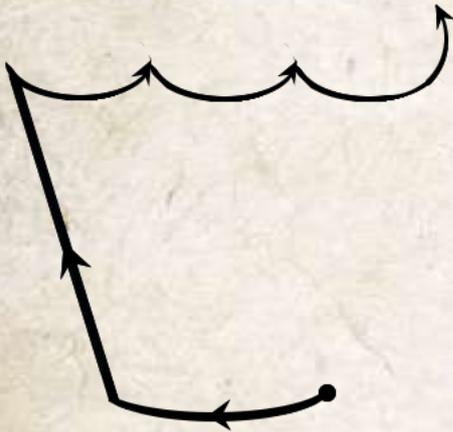
Autres utilisations : le sortilège de Mutisme doit être pratiqué sur un Focifère avant qu'il ne soit vendu. Il doit ensuite être renouvelé tous les mois.

Variations du sortilège : le sortilège de mutisme appartient à la même famille de sortilèges que ceux d'oscauri, de babillage et de langue de plomb.

Nettoyage

Enchante des objets comme des balais ou des serpillères pour qu'ils fassent le ménage d'eux-mêmes.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 0

Incantation : -

Prononciation : -

Cibles : Objets (O)

Durée : -

Formule commune : 5%

Formule extrême : pas de formule extrême

Précautions d'emploi : l'intention du Sorcier doit être claire au moment de lancer le sortilège, sans quoi l'objet enchanté commencera à nettoyer le plafond, renverser le contenu des étagères, voire tentera de nettoyer les animaux domestiques ou le Sorcier lui-même. Le sortilège de nettoyage peut être employé sur plusieurs objets simultanément, à condition de rester concentré sur la tâche de chacun pour qu'ils ne se gênent pas dans leurs manœuvres.

Variation du sortilège : comme le sortilège de ménage et de récurage, le sortilège de nettoyage appartient à la famille de la magie domestique.

Ouvre-caisse

Un sortilège employé pour ouvrir des malles, des coffres, des boîtes ou d'autres récipients en faisant violemment sauter leur couvercle ou leur(s) porte(s).

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Cistem Aperio

Prononciation : SEES-tem a-PAIR-ee-oh

Cibles : Objets (O)

Durée :-

Formule commune : 10%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : l'incantation « Cistem Aperio » est composée des dérivés latins suivants : « Cistem » est un dérivé du latin « cistam », qui signifie coffre, tandis qu'« Aperio » signifie j'ouvre dans cette même langue.

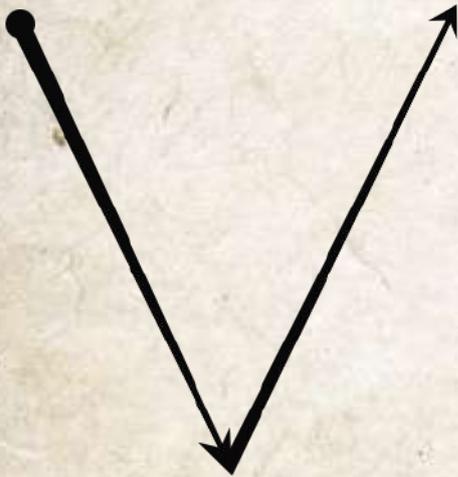
Précautions d'emploi : l'explosion provoquée par l'utilisation du sortilège projette des éclats alentours, ce qui est susceptible de blesser les personnes se trouvant à proximité.

Variation du sortilège : le sortilège d'explosion de serrure, d'explosion d'objets, de grande explosion d'objets, et d'explosion appartiennent à la même famille de sortilège que le sortilège d'ouvre-caisse. Le maléfice explosif est un dérivé de cette famille de sortilèges.

Ratatinage

Fait rétrécir un objet, un animal ou une plante et divisant sa taille par 2 durant plusieurs heures.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Reducio

Prononciation : ruh-DOO-see-oh

Cibles : Animal (A), Objet (O), Végétal (V)

Effets :

- ❖ FC : divise la caractéristique TAILLE par 2
- ❖ FE : divise la caractéristique TAILLE par 4

Durée :

- ❖ FC : 1d4+2 heures
- ❖ FE : 1d4+4 heures

Formule commune : 15%

Formule extrême : 5%/25%

Étymologie : l'incantation « reductio » provient du latin et signifie réduire.

Précautions d'emploi : utiliser un sortilège de ratatinage sur un humain est considéré comme extrêmement compliqué et très dangereux car pouvant créer des effets indésirables.

Contre-sort : le contre-sort pour annuler le ratatinage de l'objet ou l'animal est le sortilège d'engorgement.

Utilisation : ce sortilège est également employé dans la préparation de la potion de ratatinage.

Variation du sortilège : le sortilège de diminution est une variante plus puissante du sortilège de ratatinage, qui peut être employée sans risque sur les êtres humains.

Récurage

Nettoie la saleté en créant des bulles de savon, ou en la faisant disparaître.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : Récurvite

Prononciation : Rai-cur-vite

Cibles : Animal(A) ; Objet (O) ; Personne (P)

Portée : 1,5 mètres

Effet principal : Nettoie la saleté

Effet secondaire : remplit la bouche d'une personne ou d'un animal de bulles de savon

Formule commune : 5%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : ce sortilège est également connu sous le nom de sortilège de nettoyage. L'incantation provient des mots français récurer et vite.

Utilisation : ce sortilège fait partie de la famille des sortilèges de ménages et peut être employé pour débarrasser une maison de la présence de Bandimons. Peut également être utilisé sur une personne pour remplir sa bouche de bulles de savon.

Variation du sortilège : comme le sortilège de ménage et de nettoyage, le sortilège de récurage appartient à la famille de la magie domestique.

Repulsion

Repousse violemment toutes les cibles se trouvant devant la baguette du lanceur.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : Depulso

Prononciation : de-PUHL-so

Cibles : Animal (A) ; Objet (O) ; Personne (P) ;
Végétaux (V)

Portée : 9 mètres

Effets

- ❖ FC : Sur des êtres vivants, ce sort cause 3 dégâts non létaux. Peut également être utilisé pour repousser de lourds objets (jusqu'à POUvoir x3 Kg).
- ❖ FE : Occasionne 4 dégâts non-létaux ; jusqu'à POUvoir x 4 Kg

Formule commune : 35%

Formule extrême : 25%/45%

Étymologie : l'incantation provient du terme latin « Depulsio » qui signifie repousser au loin.

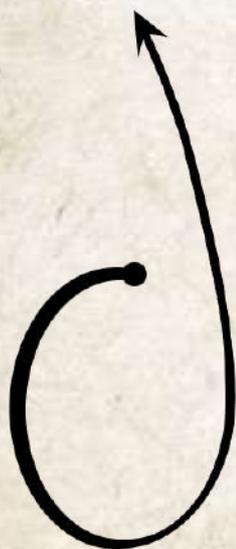
Utilisation : ce sortilège est couramment utilisé en duel pour mettre hors d'état de nuire son adversaire ou comme moyen de défense pour envoyer des objets voler en direction de ses adversaires.

Histoire du sortilège : Herodiana Byrne est connue comme « la plus grande maîtresse de Depulso de tous les temps ». Elle aurait sauvé un groupe d'orphelins d'un Graphorn sauvage en le repoussant au-dessus de Stonehenge dans la plaine de Salisbury dans le Wiltshire, et vaincu un sorcier des Ténèbres dans les Alpes en l'ayant envoyé voler jusqu'au château de Durmstrang dans le Grand Nord de l'Europe.

Sécheresse

Permet d'assécher de petites étendues d'eau.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : -

Prononciation : -

Cibles : X

Effet principal: Permet d'assécher de petites étendues d'eau.

Durée : -

Formule commune : 15%

Formule extrême : pas de formule extrême

Utilisation : la puissance du sortilège de sécheresse n'est pas très développée. Tout au plus, le sortilège est capable d'assécher des flaques d'eau, voire, dans le meilleur des cas, de petits étangs. Le sortilège ne fait pas s'évaporer l'eau mais la fait purement et simplement disparaître.

Séduction

Charme une cible et la rend amoureuse de soi.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : -

Prononciation : -

Cibles : Personne (P)

Effet principal : Rend la cible éperdument amoureuse du lanceur

Effet secondaire : Le sort ne peut plus être lancé pendant une période équivalente à celle passée sous le charme.

Durée :

❖ FC : 1d6+1 heures

❖ FE : 2d6+2 heures

Opposition : APPxPOU

Formule commune : 40%

Formule extrême : 30%/50%

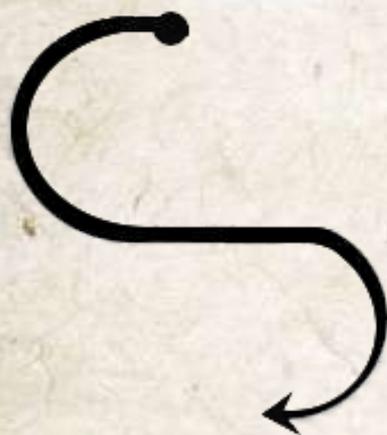
Utilisation : l'effet de ce sortilège est identique à celui d'un philtre d'amour, à la différence que celui qui le subit n'est pas conscient d'avoir été ensorcelé. Sur une personne déjà amoureuse, les effets sont décuplés et permettent de dissiper certains doutes et angoisses chez la personne de manière définitive.

Contre les effets du sort : vu qu'il agit comme un philtre d'amour, les effets de ce sortilège peuvent être partiellement ou totalement dissipés par des antidotes aux philtres d'amour.

Spongification

Permet de transformer sa cible en une substance gélatineuse aux propriétés rebondissantes

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Spongifie

Prononciation : SPON-ji-fee

Cibles : Objet (O)

Durée : Permanente

Formule commune : 20%

Formule extrême : Pas de formule extrême

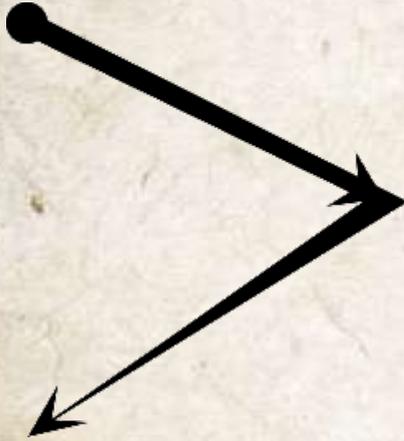
Étymologie : l'incantation « Spongifie » provient du français et signifie littéralement changer en éponge

Utilisation : ce sortilège est couramment utilisé pour enchanter des tapis de sport, qui sont ensuite utilisés pour propulser un individu dans les airs.

Réduction

Détruit des objets solides en les faisant tomber en poussière.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Mauvais Sort (S)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : Reducto

Prononciation : re-DUCK-toh

Cibles : Objets (O)

Effet principal : Réduit des solides en poussière

Durée : -

Formule commune : 35%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : l'incantation est dérivée du latin « reduco » qui signifie réduire ou abattre.

Précautions d'emploi : le sortilège de réduction ne fonctionne que sur des objets solides. Mal utilisé ou mal maîtrisé, ce sortilège est capable de détruire les fondations d'un bâtiment et de faire s'écrouler celui-ci sur le lanceur de sort. De la même manière, ce sortilège affaiblit les structures sur lesquelles il est lancé, s'il ne les détruit pas, rendant leur utilisation dangereuse.

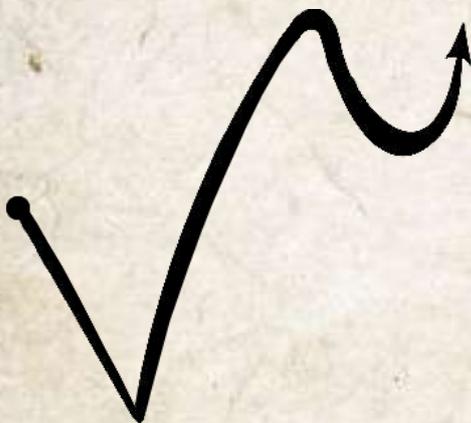
Histoire du sortilège : bien qu'on ne sache pas avec exactitude qui est l'inventeur de ce sortilège, ce dernier a été utilisé de manière systématique par les Sorciers appartenant au groupe de Duellistes de Serpencendre lors de la révolte des gobelins de Rannrok, si bien que certains considèrent que l'un d'entre eux pourrait en être l'inventeur.

Contre les effets du maléfice : bien qu'appartenant à la sous-catégorie des maléfices, le maléfice de réduction ne possède pas d'anti-maléfice propre car il se contente de détruire des objets. On peut cependant considérer le sortilège de réparation comme un anti-maléfice pour ce sortilège.

Repoustout

Repousse la cible en arrière.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Mauvais Sort (S)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Flipendo

Prononciation : fli-PEN-doh

Cibles : Animaux (A), Objets (O), Personnes (P), Végétaux (V)

Effet principal :

- ❖ FC : Repousse la cible en arrière, lui causant 2 dégâts non létaux. Peut également être utilisé pour repousser de lourds objets (jusqu'à POUvoirx2 Kg).
- ❖ FE : Occasionne 3 dégâts non-létaux ; jusqu'à POUvoir x 3 Kg

Durée :-

Formule commune : 25%

Formule extrême : 15%/35%

Étymologie : l'incantation provient du verbe anglais « to flip » qui signifie retourner.

Précautions d'emploi : moins puissant que le sortilège de répulsion, le sortilège de Repoustout est quand même susceptible de causer de belles ecchymoses quand il est employé en duel. Selon le point d'impact, ce sortilège peut donner l'impression qu'on vient de recevoir un coup à la poitrine, d'être violemment repoussé en arrière, ou peut donner l'impression d'être frappé sur la tête avec une poêle. Dans les cas les plus extrêmes, la victime peut se sentir désorientée. Une forte détonation est émise lors du lancement de ce sortilège, qui peut également être utilisé pour briser des objets fragiles ou repousser des objets lourds.

Sortilège d'eau

Produit de l'eau qui sort à l'extrémité de la baguette. La puissance du jet est variable, et peut aussi bien servir à éteindre la soif qu'à éteindre un incendie.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : Aguamenti

Prononciation : AH-gwah-MEN-tee

Cibles : X

Durée : Permanente

Formule commune : 5%

Formule extrême : Pas de formule extrême

Étymologie : l'incantation « Aguamenti » vient du mot espagnol « Agua » dérivé du mot latin « Aqua » signifiant eau et du mot latin « Mentis » voulant dire de l'esprit.

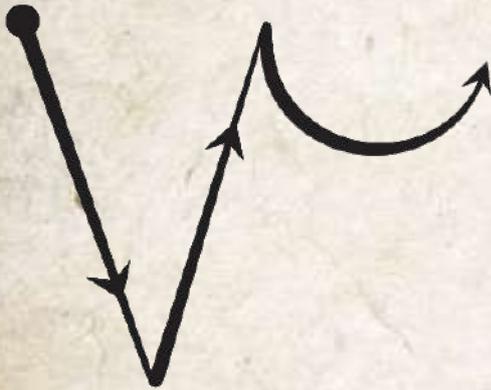
Précautions d'emploi : la puissance du jet est variable, et peut aussi bien servir à éteindre la soif qu'à éteindre un incendie. Les Sorciers les plus puissants ont parfois du mal à gérer la puissance de l'eau qui jaillit de la baguette et peuvent blesser une personne qui se trouverait sur la trajectoire du sortilège.

Variation du sortilège : le sortilège d'eau appartient à la même famille de sortilèges que celui de Glacius et que celui d'extinction.

Sortilège de découpe

Sectionne la matière en deux partie.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : Difindo / Cracbadaboum

Prononciation : deef-IN-do / Crac-ba-DA-bum

Cibles : Objet (O)

Durée : Permanente

Formule commune : 25%

Formule extrême : Pas de formule extrême

Étymologie : l'incantation est à la première personne latine active de l'indicatif et signifie fendre en deux ou ouvrir.

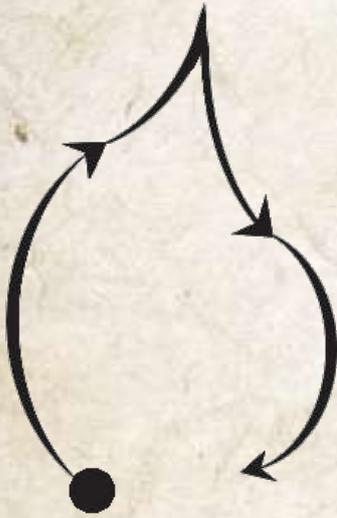
Précautions d'emploi : s'il est mal maîtrisé ou employé de la mauvaise manière, ce sortilège peut provoquer la mort du Sorcier qui l'utilise ou de sa cible.

Formule : ce sortilège possède deux incantations différentes mais produisant les mêmes effets.

Sortilège de feu

Permet de conjurer des flammes pouvant blesser, endommager des objets et enflammer la matière.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : Incendio

Prononciation : in-SEN-dee-o

Cibles : Animal (A) / Objet (O) / Personne (P) / Végétal (V)

Effet principal :

- ❖ FC : Cause 1d4 dégâts de feu
- ❖ FE : Cause 1d4+2 dégâts de feu

Effet secondaire :

- ❖ FC : 50% de chances d'enflammer
- ❖ FE : 75% de chances d'enflammer

Durée : Volontaire

Formule commune : 15%

Formule extrême : 5% / 25%

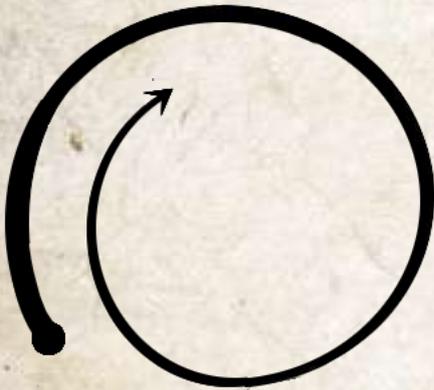
Étymologie : l'incantation « Incendio » est un dérivé du latin « incendo » qui signifie j'allume.

Précautions d'emploi : étudié très tôt dans la formation des jeunes Sorciers, cet enchantement peut causer de profondes brûlures quand il n'est pas maîtrisé correctement par celui qui l'emploie.

Sortilège de réparation

Permet de réparer une petite cassure ou un petit trou sur un objet non-magique.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : « Nom » Reparo

Prononciation : reh-PAH-roh

Cibles : Objet (O)

Effet principal:

- ❖ FC : Uniquement sur de petits objets
- ❖ FE : Répare des cassures et dégâts de moyenne à grande importance

Durée : Permanente

Formule commune : 10%

Formule extrême : 0% / 20%

Étymologie : l'incantation « Reparo » provient du terme latin « reparo » qui signifie fixer, réparer ou remettre.

Précaution d'emploi : le sortilège peut être employé pour réparer de grands édifices, voire même des monuments gigantesques quand plusieurs Sorciers l'utilisent simultanément.

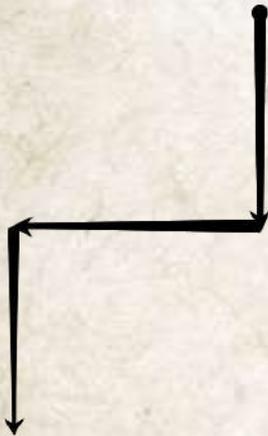
Variation du sortilège : chaque objet qui doit être réparé doit voir son nom prononcé en latin de Sorcier avant de lancer « reparo ». Par exemple, pour réparer des lunettes, le terme « oculus » doit être employé (le terme lunettes n'existant pas en latin, on lui préfère ici celui d'oculus pour les yeux).

Origines du sortilège : même si nombreux sortilèges de réparation ont été inventés et utilisés au cours de l'Histoire du monde magique, le plus puissant et le plus efficace de tous reste bien Reparo. Ce dernier a été mis au point au XVIIIe siècle par une Sorcière du Service des usages abusifs de la magie du ministère britannique, Orabella Nutty.

Terrassement

Ce sort permet de creuser de profondes entailles sur une surface.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : Defodio

Prononciation : deh-FOH-dee-oh

Cibles : X

Formule commune : 30%

Formule extrême : pas de formule extrême

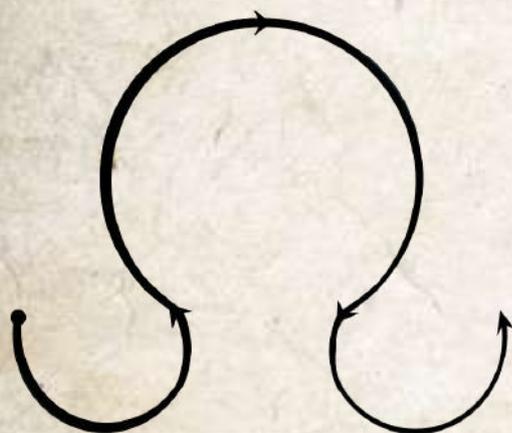
Étymologie : l'incantation de cet enchantement provient du mot latin « defodio », qui signifie creuser.

Précaution d'emploi : ce sortilège peut creuser de profonds passages dans la roche mais peut également être employé de manière plus localisée afin de sortir un objet bloqué dans la pierre ou les décombres. Employé de manière inadéquate, ce sortilège peut provoquer de violents effondrements. Le sortilège de terrassement peut également être employé pour creuser la terre.

Têtebulle

Permet de créer une bulle d'air pur autour de sa tête, permettant de respirer sous l'eau quelques heures ou de ne pas être incommodé par de mauvaises odeurs.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 2

Incantation :-

Prononciation :-

Cibles : Animal (A) ; Personne (P)

Effet principal: permet de respirer sous l'eau

Effet secondaire: protège des mauvaises odeurs

Durée:

❖ FC : 1d4+1 heures

❖ FE : 1d4+2 heures

Formule commune : 15%

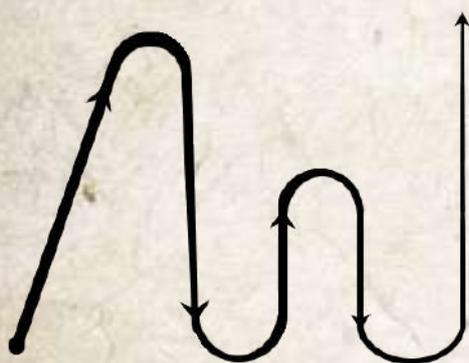
Formule extrême : 0%/20%

Précaution d'emploi : cet enchantement forme une bulle de protection autour de la tête du lanceur, qui ressemble à un bocal à poissons à l'envers. Cette bulle peut permettre l'exploration sous-marine ou d'éviter les odeurs désagréables car elle crée un apport constant en oxygène. Cependant, de nombreux Sorciers et Sorcières souffrant de mauvaise haleine ont signalé des problèmes pour respirer correctement après les trente premières minutes

Valise

Permet de faire que ses affaires se rangent toutes seules.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : Failamalle

Prononciation : Fai-LA-malle

Cibles : Objet (O)

Effet principal: oblige une valise à se faire d'elle-même

Formule commune : 5%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : l'incantation « Failamalle » n'est rien d'autre que l'agglomération de l'ordre fais, la, malle en français.

Précaution d'emploi : le sortilège plie et/ou range tous les objets alentours du lanceur. Si celui-ci n'est pas bien concentré sur les objets qui doivent être emballés, certains peuvent être oubliés sur place ou d'autres peuvent se retrouver par mégarde dans la valise.

Variation du sortilège : cet enchantement appartient à la catégorie des sortilèges ménagers.

Vermilious

Libère de petites étincelles rouges vermeilles qui peuvent causer quelques dommages aux insectes et plantes qu'elles touchent.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : Vermilious

Prononciation : vur-MILL-ee-us

Cibles : Animal (A) ; Végétaux (V)

Effet principal:

- ❖ FC : occasionne 1 dégât
- ❖ FE : occasionne 2 dégâts

Portée:

- ❖ FC : 1,5 mètres
- ❖ FE : 3 mètres

Formule commune : 5%

Formule extrême : 0%/10%

Étymologie : l'incantation « Vermillious » est dérivée du mot anglais « vermilion », un terme désignant une nuance de rouge brillante.

Précaution d'emploi : le sortilège des étincelles rouges est employé par les Sorcières et Sorciers comme moyen de signaler une urgence ou afin de demander de l'aide. Bien qu'occasionnant quelques dégâts aux êtres vivants, Vermilious est inefficace contre le métal.

Variation du sortilège : différentes variantes de ce sortilège existent, la différence principale se trouvant au niveau de la couleur des étincelles produites. On trouve les sortilèges d'étincelles blanches, vertes et bleus. On trouve également un sortilège des lumières de détresse, proche de Vermilious, mais qui ne cause aucun dommage.

Vinaigre en vin

Transmute le vinaigre en vin.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 5

Incantation :-

Prononciation :-

Cibles : X

Formule commune : 50%

Formule extrême : pas de formule extrême

Précaution d'emploi : le sortilège de vinaigre en vin est un sortilège très complexe. S'il est mal maîtrisé, le vinaigre peut se changer en glace et exploser, blessant alors le lanceur et les personnes alentours.

Remarque sur le sortilège : bien que pouvant apparaître comme une métamorphose (changement d'un élément en un autre), il s'agit bien d'un enchantement. Il s'agit en réalité du processus inverse qui change l'éthanol en vinaigre, ce qui en fait un enchantement.

Remarques sur ce plan d'étude

Tracés de sortilèges en bleu : certains sortilèges ne possèdent pas de tracé existant. Afin de compléter au mieux ce plan d'étude, ceux-ci ont été inventés par nos soins pour compléter au mieux les fiches des sortilèges. Ces tracés sont indiqués en bleu afin que vous puissiez faire la différence avec les tracés officiels. Si d'aventure ceux-ci venaient à être développés par Wizarding World, ils seront remplacés par les tracés officiels.

Prononciation des incantations : les incantations proposées et leur prononciation proviennent, la majeure partie du temps, de l'anglais. Ceci s'explique par le fait que les prononciations francophones sont absentes des sources officielles. Étant donné que les élèves évoluent dans un pays anglophone, cela ne devrait pas poser de problèmes pour l'immersion dans vos parties.

Sources des images

- **Illustrations** : Pottermore, nouvellement [Wizarding World](#)
- **Tracés** : création par Keul et Xefed

