

Numéro	Nom du sort	Classe	Bessure	Protection / Récupération	Effet	Difficulté d'obtenir le sort
Action						
1	<i>Alohamora</i>	Action	so	so	Ce sort permet d'ouvrir des serrures simples comme des serrures de portes ou des cadenas à clé, mais pas des serrures complexes comme celles de coffres de banque ni des cadenas à combinaison. Les serrures fermées magiquement sont insensibles à ce sort.	1
2	<i>Aparécium</i>	Action	so	so	Ce sort est utilisé pour révéler ce qui est caché par magie, comme les objets ou les personnes invisibles, voire encore les encres magiques sympathiques. Il doit être lancé sur une zone déterminée ou sur un objet (NB: demandez le résultat à un orga).	2
3	<i>Lumos</i>	Action	so	so	Une petite boule de lumière se forme à l'extrémité de la baguette du sorcier, éclairant sommairement l'obscurité, à la manière d'une petite lampe de poche (que vous pourriez avoir en vrai sur vous).	1
4	<i>Hominum revelaro</i>	Action	so	so	Ce sort permet de révéler la présence d'êtres humains dans un rayon de dix mètres. Une lueur apparaît autour de l'être humain. Le sort ne fonctionne pas pour découvrir un sorcier (non éclairé) parmi les humains, tant l'intensité de la lumière humaine va perturber la vue des personnes non-illuminées (NB: prévenir un orga pour obtenir le résultat).	2
5	<i>Sonus</i>	Action	so	so	La voix du sorcier est amplifiée comme s'il parlait dans un haut-parleur. Les autres joueurs sont obligés de vous écouter.	1
6	<i>Silencio</i>	Action	so	so	Ce sort rend muette toute personne à l'exception du lanceur dans une même pièce ou dans un espace confiné (comme une ruelle, une clairière...). L'effet est de courte durée (1 à 5 minutes).	2
7	<i>Tarentalegra</i>	Action	so	so	La cible est prise d'une soudaine et irrésistible envie de danser. Elle ne danse pas nécessairement bien ni selon une chorégraphie donnée, mais elle danse. Elle cessera de se trémousser au bout de 10 minutes.	1
8	<i>Oubliettes</i>	Action	so	so	Ce sort fait disparaître, de la mémoire de la cible, certains événements désignés par le sorcier. C'est un sort particulièrement dangereux, car si aucun souvenir spécifique n'est désigné, il peut effacer totalement la mémoire de la cible. On s'en sert parfois de façon curative pour effacer, de la mémoire d'une personne, un souvenir trop douloureux. Le souvenir désigné sera effacé sans laisser de trace et sera même remplacé par quelque chose d'autre pour éviter que la cible ne se rende compte qu'il lui manque quelque chose. Par exemple, on peut décider d'effacer de la mémoire de quelqu'un le fait qu'il soit marié. Tous les souvenirs liés à son mariage seront alors remplacés par des souvenirs de célibataire. Inutile de préciser que ce sort est placé sur une liste de sortilèges à n'utiliser qu'avec précaution et qu'il n'est pas enseigné par les professeurs de Magie à leurs élèves. Les Oubliateurs, agents du Ministère, usent parfois de ce sortilège pour faire oublier aux Woldus des manifestations de phénomènes magiques desquels ils auraient été témoins.	3
9	<i>Baffris glutonis</i>	Action	so	so	Le sorcier qui lance ce sort augmente sensiblement le volume de son estomac, comme s'il venait de s'empresser. Cela ne le nourrit pas, mais peut lui donner la sensation d'être rassasié.	1
10	<i>Confundo</i>	Action	so	so	La cible vise perd temporairement ses repères (5 minutes) et est sous l'effet d'une totale confusion.	2
11	<i>Rictusempra</i>	Action	so	so	La cible de ce sortilège est prise d'un fou rire compulsif, la rendant incapable de faire quoi que ce soit d'autre que rire plié en deux pendant 5 min.	1
12	<i>Serment inviolable</i>	Action	1	so	Ce sort est utilisé en magie noire principalement pour contraindre deux associés à respecter leur part d'un marché. Le sorcier qui lance le sort ne peut se le lancer sur lui-même et trois personnes doivent donc au préalable être réunies. Si l'un des deux venait à manquer à sa parole, il commencerait à dépérir à raison de la perte d'un point par jour jusqu'à ce qu'il arrive à zéro. Seul l'autre associé peut libérer le premier de son serment.	2
13	<i>Méningo</i>	Action	2	so	Connu et développé par des Aurores, il a bien des siècles, ce sort permet d'annuler les effets d'un sort "Oubliettes". Il était traditionnellement utilisé lors d'interrogatoires. Seul inconvenient: maltraiter l'esprit cause une blessure, raison pour laquelle, son usage est évité (sauf cas de force majeure).	3
14	<i>Blocus</i>	Action	so	so	Ce sort permet de maintenir les choses en l'état, de les bloquer pour 3 minutes. Cela permet, par exemple, de bloquer un mécanisme comme une horloge, une arme, une alarme, ou encore d'arrêter les appareils électriques des Woldus.	2
15	<i>Priori incantum</i>	Action	so	so	Ce sort est lancé sur une autre baguette pour savoir quel est le dernier sort à avoir été lancé par celle-ci. Le nom du sort apparaît clairement dans la tête du lanceur, mais pas les circonstances exactes dans lesquelles il a été lancé (NB: demandez un orga).	2
16	<i>Bloclang</i>	Action	so	so	La langue de la cible vient se coller dans le haut de son palais, l'empêchant de parler pour une durée de 5 minutes. La cible peut, tout au plus, produire des onomatopées comme « aaaaah, mmmhm, oooooo » pendant toute la durée du sort.	1
Soins						
17	<i>Videntrailles</i>	Soins	so	so	Ce sort curatif a pour fonction de purger les intestins de la cible. Tout se passe très proprement, car le contenu en est évacué par magie et ne ressort ni par un côté ni par l'autre. Très efficace dans le cas d'une indigestion ou d'un empoisonnement! Sur une personne qui n'est pas malade, l'effet est plutôt dérangeant. Vidée de toute énergie, la cible éprouvera alors de violents maux de ventre.	2
18	<i>Revigor</i>	Soins	so	1	Ce sort est un sort de soins générique. Il permet de rendre à la cible 1 point de vie perdu, quelle que soit l'origine de la blessure ou de la perte. On ne peut cependant le lancer qu'une fois sur une même blessure.	2
19	<i>Vulnero Samento</i>	Soins	so	2	Ce sort curatif est utilisé pour les blessures les plus graves. Il referme les plaies et fait rentrer le sang écoulé dans le corps après l'avoir purifié. Le regain immédiat en points de vie est 2 niveaux. Le sorcier ne peut lancer ce sort qu'une fois toutes les 10 minutes car il réclame énormément de concentration. Il ne met pas un terme aux empoisonnements.	3
20	<i>Episkey</i>	Soins	so	1	Ce sort permet de soigner les petites blessures physiques. Cela provoque une très intense sensation de frais après le soin. Gain de 1pdv	2
21	<i>Hypostraw</i>	Soins	2	3	Ce sort de soin puissant permet de remettre d'aplomb presque immédiatement, mais provoque d'importants effets secondaires: le soigné perd la mémoire pendant 20 minutes et présente un état d'ébriété. Ce sort ne fait que rendre des points de vie.	3
Attaque						
22	<i>Engorgium</i>	Attaque	so	so	Ce sort a pour effet de faire gonfler la langue de la cible de telle façon qu'elle risque de s'étouffer. Le joueur tombe au sol et tente de respirer. Le sort se dissipe après 5 minutes.	2
23	<i>Crocenpattus</i>	Attaque	so	so	Ce sort provoque le même effet qu'un croche-pied sur la cible désignée. On ne voit aucune jambe se tendre.	1
24	<i>Expelliarmus</i>	Attaque	so	so	Ce sort est utilisé pour désarmer un sorcier et le priver de sa baguette magique. Il fut inventé par des duellistes. Il peut toutefois être utilisé à d'autres fins, pour faire lâcher prise à quelqu'un ou pour vider l'importe quel objet des mains d'un individu.	2
25	<i>Lacomotor mortis</i>	Attaque	so	so	Les jambes de la cible (ou ses pattes, si c'est un animal) sont collées l'une à l'autre pendant toute la durée du sort (3 minutes).	1
26	<i>Stupefix</i>	Attaque	1	so	Ce sort a pour effet de paralyser une créature ou un ensemble de créatures à portée de vue du sorcier. S'il s'agit d'un groupe de créatures, elles doivent être quasi similaires (comme un groupe de lutins de Cornouailles ou un essaim d'abeilles). Le lanceur peut mettre un terme aux effets du sort de lui-même en prononçant la formule "Energivutum". Si ce n'est pas le cas dans les 30 secondes, la créature perd un point.	2
27	<i>Sectumsempra</i>	Attaque	2	so	Ce sort de magie noire sert à infliger des blessures graves à une cible vivante. Il est sans effet sur les objets inanimés. La cible subit une coupure profonde qui occasionne 2 points de dégâts généraux. Il va de soi que, comme tout acte de magie noire, ce sort est interdit et que son utilisateur risque gros s'il est découvert. Certains Aurores avaient néanmoins l'habitude de l'utiliser.	3
28	<i>Parmarumpo</i>	Attaque	so	3	Parmarumpo est un sort un peu particulier mis au point par un groupe d'Aurores au Moyen-âge. Ce sort a ensuite été oublié et survit de par la tradition orale. Il présente le double avantage de pouvoir détruire presque toutes les barrières ou entraves magiques connues et de combiner ses effets pour devenir plus puissant lorsque plusieurs magiciens le lancent en même temps (ses effets se cumulent). Il n'a aucun effet sur les sorciers, mais peut blesser certaines créatures magiques et les Woldus.	2
29	<i>Canfringo</i>	Attaque	1	so	Ce sort est relativement puissant et très dangereux. Il permet de faire exploser quelque chose, comme si cela éclatait de l'intérieur. Bien qu'il ne fonctionne pas sur les êtres vivants, ceux qui se trouvent à proximité (1 mètre) de l'objet visé perdent 1 point de vie.	2
30	<i>Dracofiat</i>	Attaque	6	so	Communément appelé "le soufflé du dragon", ce sortilège puissant lance un mur de feu qui blesse 3 personnes à 2 points. Il est également actif sur toutes les créatures magiques à l'exception étonnante des Strix.	3
Défense						
31	<i>Protego</i>	Défense	so	1	Ce sort dresse provisoirement un mur invisible d'un rayon d'un mètre autour du lanceur. Ce mur ne peut être franchi ni par des projectiles, ni par des sortilèges du premier cycle. Les êtres vivants réussissent toutefois à le traverser normalement.	2
32	<i>Entrave</i>	Défense	so	so	Ce sort provoque le ralentissement de tout individu ou de toute créature entrant dans un rayon de cinq mètres autour du sorcier. Les cibles ont l'impression d'évoluer comme dans un liquide ou une pâte visqueuse. Elles n'éprouvent cette sensation et ses effets de ralentissement que si elles se rapprochent du sorcier, pas si elles acceptent de s'en éloigner. L'effet du sort dure une minute.	2
33	<i>Destructum</i>	Défense	so	2	Ce sort est utilisé pour annuler les effets d'un autre sort. Plus le sort ciblé est puissant, plus l'effort pour lancer le Destructum sera conséquent (jouer la fatigue physique pendant 30 minutes). En cas de succès, le sort ciblé est détruit et ses effets cessent immédiatement. Le sort bloque les dégâts mais ne rend cependant aucun point de vie dans le cas de la perte de ceux-ci par arme Woldus, blessure de créature ou empoisonnement.	3
34	<i>Inexpugnabilis</i>	Défense	so	3	Ce sort dresse une barrière invisible entre deux pans de murs ou deux objets solides d'une surface maximale de huit mètres carrés. Il empêche tout objet, tout individu ou tout sortilège de franchir cet espace pendant 3 minutes. Ce sort ne résiste par contre pas aux créatures magiques, ni aux armes de Woldus.	3
35	<i>Inexpugnabilis maxima</i>	Défense	so	3+3+3	Comme son petit frère <i>Inexpugnabilis</i> , ce sort dresse une barrière invisible entre deux pans de murs ou deux objets solides d'une surface maximale de douze mètres carrés. Il empêche tout objet, tout individu ou tout sortilège de franchir cet espace pendant 5 minutes. De plus, il n'est pas sensible à <i>Parmarumpo</i> , sauf si trois sorciers le lancent en même temps. Ce sort ne résiste par contre pas aux créatures magiques et ne bloque pas les Woldus.	3
36	<i>Inflamus innocetus</i>	Défense	so	so	Ce sort, lancé sur un feu magique et non-magique, rend ses flammes inoffensives. La sensation de brûlure est remplacée par une agréable sensation de chatouillis. Ce sort était très prisé au Moyen-âge lorsque les sorciers et sorcières étaient entraînés sur des bûchers.	2
37	<i>Expecto Patronum</i>	Défense	so	2	Ce sort crée un esprit magique éphémère qui rassemble tout ce que le sorcier compte de joie et de bonheur, afin de s'opposer aux forces du mal ou aux créatures qui, comme les Détraqueurs, se nourrissent des peurs et des malheurs de leurs victimes. C'est un sort très complexe à lancer et il faut faire appel à un souvenir particulièrement heureux pour obtenir un effet correct. L'esprit, une fois invoqué, se ruera au-devant du danger et ne disparaîtra que lorsque ce danger sera écarté. Inoffensif contre les êtres de chair et de sang, le Patronus peut semer de graves troubles parmi les créatures magiques ou éthérées comme les spectres ou les morts-vivants. Le Patronus prend souvent une forme animale qui dépend du sorcier. Une fois qu'il a trouvé sa forme fétiche, le sorcier n'en change généralement pas.	3
38	<i>Energivutum</i>	Défense	so	so	Ce sort annule les effets d'un "Stupefix".	1
Impardonnable						
39	<i>Imperium</i>	Impardonnable	so	so	Ce sort est l'un des quatre impardonnables. Il donne au lanceur un contrôle total sur sa cible, qui lui obéira au doigt et à l'œil pendant toute la durée du sortilège. Elle est à la merci du lanceur de sort pour une période d'une heure. Les ordres donnés pendant cette période peuvent toujours faire effet après la fin de l'enchantement. Une personne s'étant vue confier, sous l'effet de l'Imperium, la mission de porter un message à un endroit précis continuera de vouloir se rendre à cet endroit avec le message bien après la fin du sort, elle n'a pas encore pu s'acquitter de sa mission.	4
40	<i>Doloris</i>	Impardonnable	so	so	Ce sort, qui fait partie des quatre impardonnables, provoque chez la cible une vive douleur qui, si elle est prolongée, peut provoquer l'arrêt cardiaque (après 10 minutes).	4
41	<i>Avada Kedavra</i>	Impardonnable	4	so	Ce sort fait partie des quatre impardonnables et est peut-être le plus dangereux de tous. On l'appelle aussi "le Doigt de Mort". Lorsqu'il est incanté sur une cible, celle-ci ne peut en règle générale plus être sauvée. Elle est soit tuée sur le coup, soit lentement décomposée comme si le temps s'accélérait à une vitesse folle. De mémoire de sorcier, seule une personne vit toujours après avoir échappé à ses effets: un bébé protégé par sa mère. L'échec de ce sort a presque tué le mage noir lui-même. Il n'est donc jamais lancé à la légère. Il va de soi qu'il est formellement interdit d'en faire usage.	4
42	<i>Kaméhaméa</i>	Impardonnable	so	so	Ce sort est impardonnable car, franchement, confondre Dragon Ball et Loch Dragonus, c'est impardonnable! Lorsque le sort est lancé, un trait de lumière est produit; celui-ci est aussi court qu'une aveugle tout le monde, y compris le lanceur. Il a également un effet secondaire assez désagréable puisqu'il occasionne une crise hémorroïdaire fulgurante (durée 15 minutes) chez le sorcier qui l'emploie.	2

nouveaux sortilèges (color

- enseigné partout
- enseigné mais dans certains cas
- n'est pas enseigné : à trouver
- n'est pas enseigné mais fait partie de la magie noire
- n'est pas enseigné et très dangereux