

Harry Potter JDR

Le Grimoire

Nithir

15 mars 2026

1 1er année

- Alohomora (Sortilège de Déverrouillage) : Ce sortilège permet d'ouvrir les serrures verrouillée (porte, coffre...). Cependant il est inutile lorsque cette serrure est immunisée contre ce sort.
- Lacanum inflamarae : Permet de produire des flammes.
- Lumos : Permet de produire un petit faisceau de lumière de l'extrémité de la baguette de l'auteur.
- Lumus Solem : Produit une lumière extrêmement vive puissante et brulante.
- Nox : Éteins le faisceau de lumière qui apparait lors de l'utilisation de « Lumos »
- Oculus reparo : Cette formule permet de réparer les objets en verre (les lunettes notamment).
- Reparo (Sortilège de Réparation) : Répare les objets cassés.
- Scintillas Augum : Souvent utilisé comme signal, il permet au sorcier de lancer des étincelles avec sa baguette.
- Vegan Caedis (Sortilège de Taille) : Sortilège de coupe délicate souvent utilisé en Botanique ou en couture.
- Waddiwasi (Sortilège de Projection) : Projette les objets à une vitesse fulgurante.
- Wingardium Leviosa (Sortilège de Lévitiation) : Fait léviter un objet.
- Petrificus Totalus (Maléfice du Saucisson) : Pétrifie ou plutôt « saucissonne » la personne visée qui ne me plus bouger ses membres. Seuls ses yeux ne sont pas figés.

2 2ième année

- Aparecium : Permet de révéler l'encre et autres objets invisibles.
- Aragna Exime : Expulse les araignées.
- Crache Limace : Fait vomir des limaces au sorcier visé.
- Everté stati : Expulse votre adversaire avec trois jolis sauts arrière.
- Expelliarmus (Sortilège de Désarmement) : Fait s'envoler de ses mains l'arme d'un adversaire.
- Fera Verto : Permet de transformer un animal en verre à pied.
- Ferula : Fait apparaître une attèle
- Immobilis : Arrête ou ralentit un objet.
- Locomotor Mortis : Bloque les jambes de la personne visée et l'empêche ainsi d'avancer.
- Revigor : Permet de redonner de l'énergie à la personne visée.
- Rictusempra (Sortilège de Chatouillis) : Fait rire quelqu'un de manière incontrôlable.
- Serpensortia : Expulse un serpent hors de votre baguette.
- Tarentallegra : Fais agiter de manière incontrôlable les jambes de votre opposant.
- Vipera Evanesca : Contre Maléfice de Serpensortia. Fais disparaître le serpent.

2.1 Verrou

Le sort de verrou permet de construire soit une serrure magique soit une clef. Il faut disposer d'un objet adéquat que ce soit pour confectionner le verrou ou la clef.

En général, tous ce qui ressemble a une porte ou une boite peut disposer d'un verrou. Et une clef peut prendre n'importe quel forme.

Au lancement du sort, le magicien selectionne une suite mot et d'action (mouvement particulier, position du corps, de l'objet) qui définiront la clef, une sorte de mot de passe. De cette façon le magicien est à même de pouvoir construire plusieurs clef pour un même verrou.

L'impregnation du sort dans la clef ou la construction du verrou prend au moins 10 minute.

Le sort de Verrou est immunisé contre Alohomora.

2.2 Façonner

Le sort Façonner permet de donner une forme à la matière. Il faut avoir une idée précise de ce à quoi doit ressembler l'objet. Il faut également disposer de la quantité de matière suffisante pour créer l'objet. Et pour finir lancer le sort. On fait un test de mémoire afin de déterminé si l'objet final sera ou non ressemblant à ce que l'on souhaité réaliser.

3 3ième année

- Flipendo : Permet de pétrifier une personne ou un objet pendant 10 secondes.
- Caedis (Maléfice de coupure) : Fais de petites coupures superficielles sur la peau.

4 4ième année

- Repulso : Produit le même effet que le « Flipendo », mais en plus puissant.

5 5ième année

—

6 6ième année

—

7 7ième année

—