

FEITIÇOS — ARTES DAS TREVAS

Ei, bruxo curioso! Este docs é apenas para **Bruxos das Trevas**, volte para o Docs "Feitiços" de onde nunca deveria ter saído!

MAGIA DAS TREVAS

As **Artes das Trevas** se referem a qualquer tipo de magia que é usada para fazer o mal, sendo conhecida por corromper quem as usa. Depois de se envolver nelas por extensivos anos, até a aparência de Tom Marvolo Riddle demonstrava seu corrompimento, ele perdeu sua antiga beleza, finalmente adquirindo qualidades físicas ofídicas e olhos vermelhos. Se envolver com as Artes das Trevas é prejudicial à alma.

PRATICANDO ARTES DAS TREVAS

Poderosos Feitiços das Trevas também **exigem intenções maldosas** para serem bem-sucedidos, caso contrário fracassam. Para lançar a Maldição Cruciatus, por exemplo, é preciso querer causar dor e sentir prazer com o sofrimento do seu oponente.

As Artes das Trevas também podem ser difíceis de controlar, por exemplo, Vicente Crabbe, ex-aluno de Hogwarts, perdeu o controle do Fogomaldito que criou, e acabou morto por ele.

Ferimentos causados por Magia das Trevas nunca cicatrizam totalmente.



FEITIÇOS DAS TREVAS

PLOT VII

Asfixo Maladum

Nome: Feitiço Asfixiante
Efeito: Faz com que a vítima comece a ter dificuldade em respirar, chegando a ter uma asfixia com o passar do tempo. Pode ser defendido com Protego. Não mata.
Cor do Lampejo: Roxo
Movimento: Um círculo completo
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Efeito

Cordis Fibrae

Nome: Feitiço das Cordas Fibrosas
Efeito: O feitiço permite ao conjurador manipular cordas negras que emergem do corpo da vítima. Essas cordas são capazes de penetrar no corpo do afetado, ligando-se aos seus órgãos vitais> Para penetrar no coração, dependerád a experiência do bruxo. Uma vez conectado, infringe a dor extrema nos órgãos perfurados. Interrompe quando o bruxo conjurador baixa a varinha ou é acertado por outro feitiço.
Cor do Lampejo: Preto
Movimento: Aceno
Classificação: Arte das Trevas
Tipo: Efeito

Cordis Tenebrae

Nome: Feitiço das Cordas Tenebrosas.
Efeito: Ao ser lançado, a vítima sente uma opressão no peito, como se seu coração estivesse sendo apertado por uma mão invisível. Este feitiço pode causar paralisia temporária, medo extremo e até ataques cardíacos, dependendo da habilidade de quem o use. Interrompe quando o bruxo conjurador abaixa a varinha ou é acertado por outro feitiço.
Cor do Lampejo: Vermelho
Movimento: Corte frontal
Classificação: Arte das Trevas
Tipo: Efeito

Death Retardus

Nome: Feitiço da Morte Tardia
Efeito: Corta profundamente o local atingido como fio de espada, penetrando um veneno denso na vítima, causando uma dor terrível enquanto se espalha pelo corpo. Se não for removido a tempo por

um medibruxo experiente levará o bruxo a morte, também pode ser tratado com poções, porém sendo necessário a ingestão de pelo menos 3 dosagens.

Cor do lampejo: Preto

Movimento: Girar e apontar para o local desejado

Classificação: Arte das Trevas

Tipo: Efeito

Erasure

Nome: Feitiço das Fitas

Efeito: Fitas mágicas prendem a vítima, fazendo com que a mente dela desvaneça e não consiga se lembrar de nenhum feitiço para ataque, e nem se mexer. Interrompe quando o bruxo abaixa a varinha.

Cor do Lampejo: Bege

Movimento: Somente apontar a varinha

Classificação: Arte das trevas

Tipo: Efeito

Faucibus Ferrum

Nome: Feitiço da Sangria Bucal

Efeito: É necessário que o lampejo acerte a boca do alvo. As gengivas e a língua começarão a sangrar ininterruptamente e a cavidade bucal será inundada de sangue, dificultando a fala e a respiração. Pode ser defendido com protego e cessa quando abaixa a varinha ou se usa feitiços e fechar cortes.

Cor do Lampejo: Vermelho.

Movimento: Uma ondulação ~~

Classificação: Artes das Trevas

Tipo: Efeito

Hamm Foudelius

Nome: Azaração do Enforcamento

Efeito: Faz com que o oponente levite alguns centímetros do solo, sendo enforcado podendo morrer sufocado. Necessário que o lampejo seja direcionado ao pescoço do adversário.

Cor do Lampejo: Branco (Clarão branco)

Movimento: Sacolejo

Classificação: Artes das Trevas

Tipo: Efeito

Inferum Panicum

Nome: Feitiço do Pânico Infernal
Efeito: Faz a vítima ter medo do usuário por 30 minutos. Se este feitiço for usado repetidamente ao longo da vida, a vítima poderá desencadear uma crise de pânico cada vez que ver o bruxo.
Cor do Lampejo: Preto.
Movimento: Um ^
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Efeito

Lacera Animus

Nome: Feitiço das Lâminas
Efeito: Um feitiço que envia lâminas de sombras cortantes em direção ao alvo, dilacerando a pele.
Cor do Lampejo: Bordô
Movimento: Um corte no ar.
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Efeito

Perniciosas

Nome: Feitiço Sufocante
Efeito: Ao atingir um dos braços da vítima, gera uma síndrome que força uma das mãos a tentar matar o dono de seu corpo por meio de um enforcamento. Contra-feitiço: Finite.
Cor do Lampejo: Não tem.
Classificação: Arte das Trevas
Tipo: Efeito

Protego Diabólica

Nome: Feitiço da Proteção Diabólica.
Efeito: Cria um anel de fogo negro protetor ao redor do lançador, aqueles que são leais ao bruxo que o proferiu poderão andar ilesos pelas chamas sem sofrer danos, todavia os não leais queimarão até às cinzas caso desejo do conjurador.
Cor do Lampejo: Fogo azul
Movimento: Um giro de 360º ao redor do conjurador.
Classificação: Arte das trevas
Tipo: Elementar

Sanguinem Ulcus

Nome: Maldição do Superaquecimento de Extremidades.

Efeito: Ao atingir extremidades como dedos, orelhas ou narizes, faz com que sejam aquecidas progressivamente durante três minutos. O calor é insuportável e gera muita dor. No fim do terceiro minuto, há uma explosão que amputa a região atingida. Se atingir locais como braços ou coxas, causa o calor e a região fica em carne viva. Pode ser interrompido por Finite.

Cor do Lampejo: Carmesim

Movimento: U

Classificação: Artes das Trevas

Tipo: Efeito

Simul Torquent

Nome: Feitiço da Torção

Efeito: Caso acerte nas juntas/articulações do corpo, produz uma luxação dolorida, contorcendo a parte do corpo e incapacitando temporariamente o uso da região atingida.

Cor do Lampejo: Roxo.

Movimento: S

Classificação: Azaração.

Tipo: Efeito

Shadow Pursuit

Nome: Feitiço da Perseguição Sombria.

Efeito: Cria uma sombra que persegue e limita os movimentos do alvo.

Cor do lampejo: Preto profundo

Movimento: Movimente a varinha em um padrão de rastreamento, como se estivesse enviando uma sombra atrás do alvo.

Classificação: Arte das Trevas

Tipo: Controle/Ilusão, Efeito.

Venator Caecus

Nome: Feitiço da Névoa Encarceradora

Efeito: Libera uma névoa densa e negra que cega por 2 minutos os oponentes, dificultando sua visão e orientação. Essa névoa também pode aderir a superfícies quando mirada nelas, tornando-as escorregadias e difíceis de atravessar.

Cor do Lampejo: Preto

Movimento: Um movimento de espiral para cima com a varinha.

Classificação: Arte das Trevas

Tipo: Efeito

PLOTS I, II, III, IV, V, VI

Acrimonia Malus

Nome: Feitiço Ácido
Efeito: Solta um jato de água ácida da ponta da varinha, que queima e pode desconfigurar a pele do alvo.
Cor do Lampejo: Não possui
Movimento: Aceno
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Efeito

Aer Nagatio

Nome: Feitiço de Sufocamento.
Efeito: Ele faz a vítima sufocar enquanto o conjurador estiver empunhando a varinha.
Cor do Lampejo: Nenhuma
Movimento: Sacolejo (Aceno)
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Efeito

Albus Calamitatis

Nome: Feitiço do Rosto Humano.
Efeito: Faz com que um "rosto humano" surja onde o feitiço acertar, o rosto perturba a vítima com seus berros e dor aguda que adormece a região. O feitiço cessa o efeito após uma hora.
Cor do Lampejo: Branco.
Movimento: Um sorriso de lado ") ".
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Transfiguração.

Amaterasu

Nome: Feitiço Amaterasu
Efeito: Cria chamas negras que não se apagam, exceto se o próprio bruxo que a conjurou desfazer o feitiço, queimando tudo o que encontra pela frente.

Efeitos Colaterais ao Conjurador: Por ser um feitiço muito poderoso, exige muito da força/controle do bruxo, podendo fazer os olhos sangrarem por alguns minutos.
Cor do Lampejo: Preto.
Movimento: Corte no ar em direção do local/alvo.
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Corpóreo

Aterrorizar

Nome: Feitiço de Pânico.
Efeito: Deixa um alvo apavorado, fazendo-o tentar fugir do conjurador de qualquer maneira, o mais rápido que puder, usando todos os recursos que possuir para isso. O efeito termina quando a vítima sai do alcance do conjurador.
Cor do lampejo: Nenhum
Movimento: Sacolejo (Aceno)
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Efeito

Blood Devil

Nome: Feitiço de Manipulação de Sangue
Efeito: Conjura uma arma branca com o próprio sangue que ao acertar o alvo, se alastra pelo corpo causando uma dor imensurável por onde o sangue escorrer, tanto da vítima quanto da arma feita de sangue, deixando o alvo agonizando de dor enquanto se alastra.
Cor do Lampejo: Vermelho
Movimento: Corte no ar
Classificação: Maldição
Tipo: Efeito

Capillus damnare

Nome: Cabelo Sufocante.
Efeito: Faz com que os cabelos da vítima cresçam e se enrolem em seu pescoço, sufocando a vítima como uma espécie de corda. O feitiço é comandando pela varinha do bruxo, sendo finalizado quando ela se abaixa.
Cor do Lampejo: Cinza escuro
Movimento: Sacolejo (Aceno)

Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Efeito

Capitis damnare

Nome: Feitiço da Micose
Efeito: roduz uma mancha avermelhada que começa a se esbranquiçar com um curto período de tempo. O local fica infestado de fungos, o que gera ardência e muita coceira, além de pequenos cortes. Caso não seja tratado, pode gerar feridas graves.
Cor do Lampejo: Amarelado
Movimento: Sacolejo (Aceno)
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Efeito

Carcere Tempus

Nome: Maldição Ilusória de Aprisionamento.
Efeito: Faz com que a vítima paralisada reviva a pior lembrança que já teve repetidas vezes na mente até que a ilusão sugue toda a energia e caia inconsciente.
Cor do Lampejo: Cinza.
Movimento: Giro Anti-Horário
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Ilusão

Evanescere

Nome: Feitiço de Desintegração.
Efeito: Tem como objetivo destruir por completo um objeto ou criatura, reduzindo-a a nada.
Cor do Lampejo: Branco
Movimento: Giro Anti-Horário
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Efeito

Eco das sombras

Nome: Feitiço de Ilusão com clones

Efeito: Ao executar o feitiço, o conjurador deixa rastros de sua própria imagem ao andar reproduzindo vários clones de si mesmo, confundindo a vítima, uma aura roxa envolve os flashes da imagem do conjurador, deixando o ambiente ainda mais sombrio.
Cor do Lampejo: Prateado
Movimento: Circular ao redor da cabeça
Classificação: Arte das trevas
Tipo: Ilusão

Erracto Córtex

Nome: Maldição da Ilusão Epidérmica
Classificação: Arte das Trevas
Efeito: A pessoa tem a ilusão de ter tido um corte fundo no braço, com um forte sangramento. Provoca pânico e preocupação, mas não passa de uma ilusão.
Cor do Lampejo: Não possui.
Movimento Manual: Corte frontal.
Tipo: Efeito
Classificação: Arte das Trevas

Flagelum Nerus

Nome: Maldição do Chicote Corrosivo.
Efeito: Versão sombria de Flagelum. Não desviável, além de ultrapassar a barreira criada pelo Protego. Provoca uma dor semelhante à de um grosso chicote, e o local onde o alvo é atingido enegrece como se estivesse podre. A pele volta ao normal em 2 dias.
Cor do Lampejo: Roxo
Movimento: Sacolejo (Aceno)
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Efeito

Hamurabi Sentence

Nome: Feitiço Vingativo, baseado na "lei" de Hamurabi. Olho por olho, dente por dente.
Efeito: Faz com que a pessoa afetada "pague" por seus "pecados". Ou seja, se tiver cortado o braço de alguém, terá um braço cortado.

Cor do Lampejo: Vermelho
Movimento: Giro-Horário
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Efeito

Musculus Expandere

Nome: Feitiço Expansão de Músculos.
Efeito: Faz com que todos os músculos (exceto os músculos vitais) sejam distendidos de maneira dolorosa. Causa uma dor excruciante e dependendo da força, leva a desmaios e inutiliza os membros do corpo por um tempo.
Cor do Lampejo: Roxa
Movimento: Sacolejo (Aceno)
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Efeito

Omichili Anapoda

Nome: Feitiço da Névoa Maldita.
Efeito: A névoa conjurada do pico da varinha é capaz de fazer o alvo virar de cabeça para baixo momentaneamente. Não existe contra-feitiço, mas é facilmente vencido de acordo com a coragem do oponente.
Cor do Lampejo: Não há
Movimento: Giro horário
Classificação: Efeito
Tipo: Arte das Trevas/ Corpóreo

Ogre Maledicta

Nome: Maldição Transfiguratória de Trasgo.
Efeito: Faz com que a vítima seja amaldiçoada e por uma noite, ela se transforme em um Ogro sem consciência Humana.
Cor do Lampejo: Verde
Movimento: Giro-Horário
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Transfiguração

Perturbatio Tinnitus

Nome: Maldição Perturbadora
Efeito: Provoca um zumbido ensurdecedor nos ouvidos da vítima.
Cor do Lampejo: Azul
Movimento: Giro-Horário
Classificação: Arte das Trevas
Tipo: Efeito

Praesudo Carmine

Nome: Maldição da Sudorese Sangrenta.
Efeito: Ao atingir o corpo de um bruxo, gera transpiração e suor descontrolados. Secreta-se, principalmente, sangue e os eletrólitos responsáveis pelo funcionamento do corpo. Gera desidratação, mas não perda de sangue considerável.
Cor do Lampejo: Vermelho-vivo.
Classificação: Arte das Trevas
Tipo: Efeito

Raikou Narukami

Nome: Ataque de raios
Efeito: Invoca nuvens densas e carregadas, disparando raios de luz cujo sua força depende do nível de habilidade do conjurador. É preciso mentalizar com clareza o local que deseja atacar, sendo um feitiço complexo que requer concentração e energia vital.
Cor do Lampejo: Prateado
Movimento: Varinha apontada para cima, cortando o ar na vertical
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Elementar

Sanguis de ramis

Nome: Sangue de galhos

Efeito: Quando executado faz com que galhos nasçam dentro do corpo da vítima e criem flores que são cuspidas pela vítima. Pode ser finalizado com finite incantatem

Cor do Lampejo: Verde

Movimento: Corte meia lua

Classificação: Artes das Trevas

Tipo: Efeito

Sentitum Mortis

Nome: Maldição do Morto-Vivo

Efeito: Dá uma aparência mórbida à vítima, além de tornar seus movimentos mais lentos e descompassados. Dura até dez turnos se não houver socorro.

Cor do Lampejo: Roxo.

Movimento: M

Classificação: Azaração.

Tipo: Efeito

Tempestade de Areia (Rendan Suna Shigure)

Nome: Feitiço da Tempestade de Areia

Efeito: Convoca uma forte tempestade de areia que se aproxima na direção de seu alvo, cortando e perfurando-o ao entrar em contato com a vítima como pequenos grãos afiados. Os grãos de areia entram nos olhos, ouvido, nariz e boca do oponente, prejudicando seus sentidos. Não existe contra-feitiço.

Cor do Lampejo: Não há

Movimento: um T

Classificação: Arte das Trevas

Tipo: Corpóreo

Umbra Carceris

Nome: Feitiço Aprisionamento de Sombra.

Efeito: Faz com que a Sombra da Vítima seja engolida pela escuridão, formando em sua volta um casulo de sombra que consome suas forças.

Cor do Lampejo: Preto

Movimento: Sacolejo (Aceno)

Classificação: Artes das Trevas

Tipo: Prisão.

Venenum Stingers

Nome: Feitiço Conjuratório de Ferrões.
Efeito: Faz o usuário disparar pela ponta da varinha uma pequena chuva de dardos, parecidos com espinhos de cacto, capazes de envenenar uma vítima. Uma vítima envenenada sofre uma grande debilidade temporária. O veneno pode ser detido com tratamento médico ou qualquer feitiço de cura.
Movimento: Sacolejo (Aceno)
Classificação: Arte das Trevas
Tipo: Efeito

Trevus

Nome: Maldição Pirocinética Negra.
Efeito: Faz com que um lampejo negro provoque uma queimadura extremamente danosa e sombria no local atingido.
Cor do Lampejo: Negro
Movimento: Sacolejo (Aceno)
Classificação: Artes das Trevas
Tipo: Efeito

MALDIÇÕES

As maldições com o emoji de 🔒 estão proibidas de serem usadas caso o aluno não tenha recebido autorização da base ou aprendido em uma aula dada por personagens da administração

🔒 Avada Kedrava

Nome: Maldição da Morte
Criador:
Efeito: Quando lançada com sucesso sobre uma pessoa ou criatura viva, a maldição causa morte instantânea e indolor, sem causar nenhum dano ao corpo e sem qualquer traço de violência. O único contra-feitiço conhecido é a Proteção sacrificial, que usa o poder do amor. Entretanto, pode-se **desviar** do jato de luz verde, **bloqueá-lo com uma barreira física** ou com o uso do Priori Incantatem (uma consequência não intencional de duas varinhas com núcleos retirados do mesmo animal, duelando um com o outro). A Maldição da Morte é uma maldição convencionalmente impossível de

bloquear; portanto, **feitiços de escudos não são capazes de se defender contra ele**. Uma explosão ou fogo verde pode resultar se o feitiço atingir algo que não seja um alvo vivo.

Cor do Lampejo: Verde.

Movimento: Investida para frente.

Classificação: Artes das Trevas.

Tipo: Efeito.

Obs: Os alunos que receberam a marca (Power, Evan, Itachi) podem usá-la, porém solicitação junto a administração.

🔒 Cruciatus

Nome: Maldição da Tortura

Criador:

Efeito: É uma das maldições que mais causam dores tanto físicas quanto psicológicas). Para o feitiço funcionar não basta apenas pronunciar as palavras, é preciso **querer causar dor e sentir prazer com o sofrimento do seu oponente**. Considerando o fato de que esta maldição **não prejudica fisicamente ou deixa qualquer lesão** sobre a vítima, é possível que ele unicamente estimule os receptores de dor de forma agressiva. A dor causada pela Maldição Cruciatus é descrita como pior do que "mil facas quentes", perfurando a pele. Caso o torturado permaneça sob efeito da maldição por muito tempo é levado a insanidade.

Defesa: Interrompida quando o bruxo abaixa a varinha. O feitiço pode ser evitado por se esconder atrás de um objeto sólido, e um bruxo com particular força de vontade pode simplesmente resistir à dor até que o feitiço acabe (embora, como mencionado acima, a exposição prolongada pode causar danos mentais permanentes). Outra opção é interromper o lançador antes que eles possam terminar de falar o encantamento.

Cor do Lampejo: Vermelho.

Movimento: Sacolejo.

Classificação: Artes das Trevas.

Tipo: Efeito.

Obs: Os alunos que receberam a marca (Power, Evan, Itachi) podem usá-la, porém solicitação junto a administração.

🔒 Dolohov

Nome: Maldição de Dolohov

Criador: Antônio Dolohov

Efeito: Uma chama roxa que causa danos apenas internos, podendo levar a morte se não receber tratamento médico em até 15 minutos. Não verbalizado.

Cor do Lampejo: Transparente.

Movimento: Sacolejo.

Classificação: Artes das Trevas.
Duração : Apenas é interrompida quando o conjurador do feitiço usa finite.
Tipo: Corpóreo.

🔒 Imperius

Nome: Maldição do Império
Criador:
Efeito: Quando lançada com sucesso, coloca a vítima sob o controle daquele que a lançou, embora uma pessoa com força de vontade excepcional seja capaz de resistir a ela. Estar sob o efeito da maldição não é desagradável, o indivíduo quando sob efeito da maldição sente que todos os pensamentos e preocupações em sua mente desaparecem suavemente, deixando apenas uma felicidade vaga e inexplicável, ficando extremamente relaxado, vagamente consciente de que todos o observavam. Além disso, enquanto sob controle do lançador, a maldição pode igualmente dotar a vítima com quaisquer habilidades que sejam necessárias para concluir a tarefa em mãos, tais como aumento da força ou o que lhes permite lançar feitiços muito acima de seu nível. Se executada de forma errônea ou permanecer sob efeito por muito tempo, pode causar danos mentais permanentes.
Defesa: Resistir à Maldição Imperius é possível, mas requer muita força de vontade e fibra moral. O fato de que ela pode ser resistida a torna única entre as Maldições Imperdoáveis, pois é a única maldição que tem uma forma de defesa.
Cor do Lampejo: Transparente.
Movimento: Sacolejo.
Classificação: Artes das Trevas.
Tipo: Corpóreo.
Obs: Os alunos que receberam a marca (Power, Evan, Itachi) podem usá-la, porém solicitação junto a administração.

🔒 Mui Tenpen

Nome: Maldição da Metamorfose Torcida
Criador: Mahito
Efeito: Um feitiço que inflige uma metamorfose dolorosa e distorcida em um alvo, transformando-o em uma aberração grotesca e disforme. O alvo é envolvido em sombras que distorcem sua forma gradualmente. A mente do indivíduo é atormentada durante o processo, forçando-a a se conformar com a nova natureza distorcida para refletir sua nova forma.
Cor do Lampejo: Azul celeste
Movimento: Um T
Classificação: Artes das Trevas.
Duração : Apenas é interrompida quando o conjurador do feitiço usa finite.
Tipo: Transfiguração

Obs: Apenas os bruxos das trevas que participaram da aula do Mahito sabem este feitiço, sendo eles: Itachi, Amelie, Orochimaru, Kakuzu, Cardan, Sasori, Deidara e Gaara.

🔒 **Sabaku Sōsō**

Nome: Maldição do Funeral de Areia.

Efeito: Variação do feitiço caixão de areia. Uma grande quantidade de areia envolve o oponente, prendendo o corpo dentro de um "caixão de areia". O ar dentro do caixão fica escasso, levando ao sufocamento, as paredes contraem-se e se o oponente não sair a tempo, seus ossos poderão ser esmagados e levar a morte. O caixão é desfeito quando o conjurador baixa sua varinha ou alguém quebra as paredes de areia de fora.

OBS: O oponente deve ficar preso por mais de quatro turnos para concluir o esmagamento.

Cor do Lampejo: Marrom claro.

Movimento: C

Classificação: Arte das Trevas

Tipo: Conjuratório.

CRÉDITOS DOS FEITIÇOS:

Alguns feitiços foram criados pela administração do @RPGHWS e players da base. Porém também temos outras fontes como:

https://theworldofharrypotter.webnode.com.br/lista%20de%20feiti%C3%A7os/

https://harrypotterpark.wordpress.com/lista-de-feiticos/

https://fidelius-br.tumblr.com/feiticos

