- Teoría: **Conceptos básicos**Por Defensa Contra las Artes Oscuras, muchos entenderemos que son un montón de hechizos y encantamientos que nos protegerán de múltiples cosas; no es una definición errónea, pero es incompleta. La Defensa Contra las Artes Oscuras son todas aquellas estrategias, tácticas, objetos, habilidades, criaturas, etc., que nos ayudarán a protegernos de las Artes Oscuras. Las Artes Oscuras son básicamente lo mismo, pero al contrario, lógicamente. Son todas aquellas cosas que intentarán causarnos daño. Dentro de la Defensa Contra las Artes Oscuras destacan dos tipos de hechizos, las maldiciones y los maleficios. Una maldición consiste en aplicar la magia oscura contra una persona u objeto; si es el caso de una persona, el objetivo será, lógicamente, infringir dolor a la víctima, hacer que sufra y hasta provocar su muerte. En cambio, los maleficios, consisten en la aplicación de esa magia, no de magia oscura, sino de magia normal por así decirlo, con el fin de molestar o de causar efectos desagradables en la víctima (Estos efectos son muchas veces graciosos, y su peligrosidad es mínima para la salud de la persona que lo padezca). También aprenderemos a eliminar los efectos de una maldición o de un maleficio. Si lo que estamos intentando remover son los efectos de una maldición, usaremos las llamadas contramaldiciones, y en caso de ser un maleficio, lo mismo. Cuando un maleficio o maldición nos haya alcanzado y estemos padeciendo sus efectos, podremos servirnos de lo que se conoce como contrahechizos. Un contrahechizo, no hay que confundirse, no es el hechizo protector protego, si no que son encantamientos que nos servirán para anular los efectos de las maldiciones en nosotros. En el MM hay dos grandes tipos de duelos: Los estáticos (aquellos en los que el mago no puede moverse de una base. Son arbitrados. Este tipo se utiliza más en los torneos) y los que son en movimiento (generalmente no suelen estar arbitrados, y suelen participar más de un mago contra otro).  
Flujo mágico: Corriente de energía usada para hacer magia. Fluye dentro de los magos y es focalizado por la varita.

- Teoría: **¿Qué es la Defensa Contra las Artes Oscuras?**

Son un conjunto de actuaciones donde utilizamos hechizos, artilugios y estrategias todo ello para defendernos de AO (Artes Oscuras).

Las AO son todo aquello que tenga la intención de perjudicarnos o tenga de efecto negativo en nuestra salud, como en nosotros mimos.

Y para defendernos o protegernos de efectos negativos sortilegios utilizaremos algún que otro encantamiento, así como para defendernos de criaturas mágicas y aprenderemos a utilizar objetos.

En función del daño producido, si es muy grave será una maldición y si es de menos intensidad se llamará maleficio.

Maleficio: Provoca daños con menos gravedad.

Maldición: Consiste en la aplicación de magia oscura con los fines de provocar un efecto negativo puede provocar sufrimiento e incluso la muerte.

Teoría: **Artes Oscuras (Conceptos Básicos)**  
Las Artes Oscuras no son como las demás ciencias, Constan en su mayoría de procesos, algunos rituales y maldiciones o embrujos de gran poder con los cuales realizar algún daño o incluso la propia muerte.  
Abarcan incluso el dominio de criaturas utilizando ramas de la magia poco comunes.  
Dichas criaturas suelen ser las acromántulas (dominadas especialmente para defender o proteger lugares), las esfinges (para lo mismo), y el más conocido de todos por su mayor daño es el Basilisco.  
Las Artes Oscuras están relacionadas con las Transformaciones (Levemente), los Encantamientos, La Legeremancia, Oclumancia...

- Teoría: **DCAO aplicada a las CM**

Saber la gran debilidad de una criatura mágica nos ayudará mucho para combatirla.

- Acromántula: Araña gigantesta recubierta de pelo negro que posee ocho ojos. Es ciega, pero detecta el movimiento, por lo que su debilidad es la ceguera. Las personas ciegas o bichos ciegos suelen encontrarse en sitios oscuros, por lo tanto para defendernos podremos emplear encantamientos lumínicos. Si son crías, el repulsor de arácnidos: Arania exumai.

- Basilisco: Serpiente enorme que mata con la mirada. Tiene muy buen olfato y oído, pero si escucha el canto de un gallo muere. Podríamos aplicar el maleficio conjuntivitis para que no vea (se le cerrarán los ojos debido a la infección) y empezar a contraatacar o hacer escuchar a un jobberknoll el canto de un gallo y luego delante del basilísco matarlo.

- Boggart: Animal que se convierte en lo que más temes, por lo que le dará una gran ventaja para poder ganarnos. Pero tiene un punto débil, y es que no soporta que le ridiculicen. Aplicaremos el encantamiento Riddikulus (funciona previamente pensando la forma que queremos que adopte o que hara gracia a la gente).

- Dragones: Son muy fuertes y resistentes. Poseen un gran sentido del olfato, vista y oído. Por lo tanto, podríamos anular el sentido del olfato y la vista con maldiciones específicas que aprenderemos más adelante o simplemente con raíces de dictamo (le harán estornudar).

- Teoría: **Encantamientos, maleficios y maldiciones**

Expelliarmus: El conocido encantamiento de desarme. Lanzado contra un oponente ocasiona que su varita salga despedida de su mano, pero cundo el que usa e hechizo está muy alterado tiene el efecto secundario del maleficio rechazo, es decir, empuja al objetivo del hechizo.

Finite: Encantamiento de finalización. Finite es igual que Finite Incantatem; finaliza encantamientos de continuidad, y está más destinado a finalizar maleficios o maldiciones que afecten a partes específicas del cuerpo.

Finite incantatem: Encantamiento de finalización. Finaliza encantamientos de continuidad; maleficios en general y algunas maldiciones que no sean de magia oscura.

Inmovilus: Maldición de la inmovilidad parcial. Esta maldición tiene efectos exactamente inéditos a los de la maldición de la inmovilidad total, pero afectan a una sola parte del cuerpo. La parte que esté afectada irá marcada por la dirección de nuestra varita al realizar la maldición, por ello, esta maldición requiere un previo apunte a la zona que se desea inmovilizar. Esta maldición se elimina con el encantamiento de finalización específico finite. La maldición de inmovilidad total se anularía con finite incantatem.

Locomotor mortis: Maleficio de las piernas unidas. Este maleficio hace que las piernas de la persona a la que se lo lancemos queden unidas mágicamente, haciendo imposible que pueda moverse, y perdiendo el equilibrio en la mayoría de los casos. Para lanzarlo debemos dirigir nuestra varita a las piernas de nuestro contrincante.

Mucus adnaeseum: Maleficio moco-murciélago. Este maleficio hace que unos pequeños mocos con forma de vampiros salgan de la punta de nuestra varita directos a la cara del oponente. Estos vampiritos de moco irán flotando hasta la cara del oponente, y al tocarla, quedarán adheridos a ella.

Nausea Vermis o Maleficio Tragababosas: Hace que el estomago de la persona que lo padezca se llene de babosas. Nuestro cuerpo lo nota y se protege, haciéndonos vomitar las babosas. Es un maleficio molesto, pero no peligroso. Para realizarlo, se necesita apuntar con la varita al estómago de la victima (parte izquierda del pecho).

Petrificus totalus: Maldición de inmovilización total. Esta maldición inmoviliza o paraliza totalmente al oponente (pero no sus órganos, como por ejemplo los pulmones), impidiendo que realice cualquier movimiento.

Protego: Es el hechizo de protección más común. Esta barrera de magia es en realidad el propio flujo mágico del mago que es focalizado por la varita del mago y forma una cúpula a su alrededor, protegiendo desde todos los lados. No funciona para detener el flujo de la magia oscura porque 1/7 parte de la magia es la voluntad del mago que la realiza. La voluntad de una magia oscura es demasiado potente para que el protego la retenga.

Retrusco: Este maleficio provoca en la persona a la que se lo lancéis una especie de reacción alérgica, es decir, una hinchazón y urticaria en la zona en la a la que apuntéis, fruto de una respuesta inmunológica, también provocada la aparición de granos que podemos quitar por ejemplo con zumo de mandrágora. El retrusco también sirve para romper la protección mágica de protego. El flujo mágico de protego tiene unos agujeros en su superficie. Cuando usamos rectusco contra el protego, entra por esos agujeros y fragmentar el flujo mágico, lo que hace que se rompa y se anule. Al romperse el flujo mágico que se usó para la barrera no vuelve al mago, así que no dispone de suficiente energía para invocar otro protego por lo que no puede defenderse.

Tarantallegra: Maleficio de las piernas de gelatina. Hace que las piernas del contrario se comporten como si estuviera bailando, lo que le incapacita para avanzar, moverse... Para utilizar este maleficio debemos dirigir nuestra varita a las piernas de la persona a la que queremos maldecir.

- Teoría: **Horrocruxes**Un Horrocrux es una parte de un alma que una persona se ha extraído realizando un ritual maligno, y que se ha colocado en un objeto o animal.  
Eso es de las partes más oscuras de las AO.

 Teoría: **Legeremancia**La Legeremancia es el arte de entrar en la mente del adversario. Viene del Griego "leger" (leer), "mancia" (arte) y "mens" (mente) .El hechizo para persuadir la mente del rival es legerements. Para realizar bien el hechizo hay que mantener la mirada fija en los ojos del contrincante. El hechizo para hacer olvidar las cosas es obliviate. Algunas defensas para no dejar entrar en la mente pueden ser dejar la mente en blanco o estar en una habitación oscura o la Oclumancia. El hechizo para provocar dolor de cabeza es sarmitus.

- Teoría: **Maldiciones sensitivas**

Son un conjunto de maldiciones pertenecientes a la magia oscura que son capaces de anular totalmente los sentidos. Anulan el sentido pero no afecta al órgano donde tal sentido se reproduzca. Es decir, si te hacen Silencius no es que las cuerdas vocales se te rompan, sino al contrario, el sistema fonador sigue intacto, lo que se perdió es el sentido del habla.

- Silencius: maldición que afecta al habla. Se quita con Loquor Permitto.

- Clangorum: maldición que afecta al oído. Se quita con Auditium Reverto.

- Conjuntivitis: maldición que afecta a la vista. Se quita con FINITE o con Aecus Visus.

- Odarautem: maldición que afecta al olfato. Se pasa a los 5-10 minutos

También podemos utilizar Finite Incantatem, ahora, si solo afecta a una parte parcial, ¿por qué no usamos Finite? Aunque un sentido se reproduzca en un sitio concreto, los hechizos no tienen localización.

- Teoría: **Maleficios**

Cada vez que nos den un maleficio, tenemos que saber cómo quitarlos, para eso utilizamos los encantamientos de finalizacion, que son aquellos, que usamos para dar concluido los efectos que puede causar un maleficio ante una persona. Los encantamientos de finalizaciones, son Finite incantatem y Finite. La diferencia entre los dos, es que finite, se utiliza para quitar el efecto e un maleficio parcial, es decir, quita el maleficio aplicado a una parte del cuerpo, en cambio finite incantatem, lo utilizaremos para quitar el efecto de un maleficio aplicado a todo el cuerpo.

Ejemplos de maleficios son:

-Petrificus totalus: Provoca inmovilidad del cuerpo, pero no petrifica, por eso, lo que hará es imposibilitar el desplazamiento y para quitarlo utilizaremos finite incantatem.

-Locomotor mortis (Piernas unidas): Hará que no nos podamos mover fácilmente y posiblemente perdamos el equilibrio. Quitaremos el efecto con FINITE.

-Rictusembra (Maleficio cosquillas): Se quita con FINITE INCANTATEM.

-Mucus adnaeseum (Maleficio moco-murciélago): Hace que los mocos de la persona hechizada

adopten forma de murciélagos y te cubran el rostro impidiéndote la visibilidad. Se quita desvaneciéndolo, con el hechizo EVANESCO (no se puede hacer en primer curso).

-Provocco sternutattio (Maleficio estornudador): El efecto se pasa solo a los 5 minutos.

-Inmovilus (Inmovilidad parcial): Se quita con FINITE.

-Tarantauris (Maleficio orejas bailonas): Hace que las orejas se muevan mucho/bailen. Se quita con FINITE apuntando a las orejas.

-Densauego (Crece dientes): Hace que los dientes de la persona hechizada crezcan descomunalmente. Se quita con REDUCCIO.

-Mimblewimble (Confundidor): Sus efectos se quitan en un día.

- Tarantallegra (Piernas de gelatina): Hace que las piernas recreen el movimiento de las gelatinas. Para poder realizar este hechizo, apuntaremos a las piernas del oponente.

- Teoría: **Magia Arcaica**La Magia Arcaica es aquella que se utilizó en los comienzos de la magia, es decir, antiguamente. Se cree que los magos no utilizaban hechizos propiamente dichos sino que eran capaces de controlar la Naturaleza y los medios. Más tarde se descubrió la varita y comenzaron con los hechizos más arcaicos que se pueden encontrar en la actualidad. Esos hechizos son los más poderosos.

- Teoría: **Oclumancia**La Oclumancia sirve para cerrar nuestra mente ante las posibles agresiones del exterior, porque es bueno tener la mete cerrada. Si permitimos que otras personas consigan meterse en nuestra cabeza, podremos facilitarles armas, es decir, seremos más vulnerables a la maldición imperius.

- Teoría: **Sortilegios**  
Chivastocopio: Es un pequeño utensilio de color plateado usado por los magos, sobre todo, por aquellos que se dediquen de alguna forma a combatir las artes oscuras. Este objeto permite la detección de enemigos en unos radios de acción determinados. El radio dependerá de la calidad del chivastocopio, pero como todo en DCAO, tiene su explicación basada en la alquimia. Los chivastocopios no son algo mecánico al 100%, es decir, que no son como relojes o videoconsolas. Los chivastocopios son huecos por dentro, y van rellenos de una poción (la poción chivastocópica), que es la que en verdad realiza la acción de detectar enemigos que nos pueden intentar causar algún daño. La magia es 1/7 la voluntad del mago que la conjure. Cuando una persona tiene ganas de hacer daño a otra, la parte de la voluntad, queda como alienada, alterada, exagerada, etc., es decir, el chivastocopio detecta la voluntad alienada, porque cuando algo se exagera tanto como para querer matar o dañar a una persona, es muy fácil detectarla, pues la poción lo detecta, y reacciona haciendo que el chivastocopio se agite como loco, y se vaya agitando más cuanto más se acerque el mago.  
Espejos emparejados o doble sentido: Es un recurso para la comunicación a larga distancia. Son dos espejos idénticos encantados con un hechizo proteico lo que se refleje a un lado va a reflejarse en su pareja.   
Son muy útiles.  
Reflectores de enemigos: Son espejos de pie con una peculiaridad, cuando miras a él verás nebulosas constantes de gente no reconocible, cuando un enemigo esté cerca en ese momento su imagen será muy visible en el espejo  
Giratiempo: El mejor sortilegio que existe y el más complicado. Puede parecer simple, pero el sistema es muy complejo; el giratiempo es el colmo de la ingeniería mágica, creado en el dep. de misterios, en la antesala del tiempo, el dep. es el encargado de proteger los entes sagrados de la alquimia. Es algo muy complejo; el giratiempo sirve para controlar los intercambios de horario, de forma que girándolo podrás retroceder unas horas y rehacer algo que ha ocurrido mal o volver a experimentar algo que te gustó. Es útil, pero peligroso. El máximo de tiempo que se puede retroceder es hasta tu conocimiento.  
Es un instrumento altamente eficiente para los astrólogos, cuando miras a través de él , serás capaz de ver un cielo nocturno de la noche más próxima y moverlo a placer, a demás algunos experimentados, son capaces de calcularte las direcciones de las estrellas y demás movimientos, sirve en esencia para ver las estrellas, pero de día  
La mano de la gloria: es una mano muerta de mono, normalmente orangután , si colocas sobre la palma de la mano una única vela y está todo muy oscuro , la vela solo te iluminara a ti, es ideal para espionaje nocturno o infiltración.  
Ropa protectora: Son los sortilegios más simples, consiste en embrujar un objeto con un encantamiento protector (como protego). Tú lanzas el embrujo a algo y este quedara hechizado, pero no mostrara sus efectos hasta someterse cierto estímulo (por ejemplo impedimenta).