

Dol Morgul
RPG
Zaubersprüche

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	3
Die Zauberspruchbeschreibung.....	4
Alphabetisch sortiert.....	5
A.....	5
B.....	9
C.....	11
D.....	11
E.....	14
F.....	16
G.....	18
H.....	19
I.....	21
K.....	22
L.....	23
M.....	25
N.....	26
O.....	26
P.....	27
Q.....	29
R.....	30
S.....	32
T.....	36
U.....	38
V.....	39
W.....	41
Z.....	42

Vorwort

In dieser Datei befinden sich alle Zaubersprüche die offiziell im Dol Morgul RPG benutzt werden dürfen.

Fehlen euch in dieser Liste noch Zaubersprüche, von denen ihr denkt, dass euer Charakter sie beherrschen könnte? Dann schreibt mir eine E-Mail mit eurem Vorschlag an teribos@gmx.de.

Viel Spaß beim Zaubern

Teribos Drachenfeuer

Die Zauberspruchbeschreibung

Bei jedem Zauber werden verschiedene Punkte zur Durchführung und Wirkung erwähnt. Die Durchführung bezieht sich im Augenblick nur auf Zauberstabbenutzer. In späteren Versionen werden auch Zauber und Durchführungsarten für Wesen erscheinen, die Magie auf andere Art wirken können.

Name: Der Name des Zaubers, den man auch im Chat sagen muss wenn man ihn sprechen will. Er steht über der restlichen Zauberspruchbeschreibung.

Wirkung: Eine allgemeine Erklärung der Zauberwirkung.

Ziel: Auf wen oder was darf der Zauber überhaupt gesprochen werden.

Wirkungsdauer: Wie lange hält die Wirkung an. Bei machen Zaubern kann die Wirkung durch einen Gegenzauber beendet werden. Dies ist bei der Wirkung mit angegeben.

Reichweite: Benötigt der Zauber eine direkte Berührung oder ist er auch auf Entfernung anwendbar.

Besondere Technik/Materialien: Wenn ein Zauberspruch besondere Techniken oder Materialien benötigt ohne denen der Spruch nicht funktioniert wird dies hier erwähnt.

Einteilung: Die Grundeinteilung der Zauber. Die meisten Zauber besitzen nur eine Kategorie, manchmal jedoch gehört ein Zauber in mehrere dieser Kategorien.

Es gibt folgende Hauptgruppen:

Eigenschaften: Zauber die die körperlichen Eigenschaften eines Lebewesens (z.B. Stärke, das Sehvermögen o.ä.) verändern fallen in diese Gruppe.

Einfluss: Alle Zaubersprüche die den Geist eines Lebewesens manipulieren können gehören zu den Einfluss-Zaubern.

Elementar: Zaubersprüche, die eines der Elemente beeinflussen oder herbeirufen sind Elementar-Zauber.

Heilung: Körperlicher Schaden und Krankheiten können durch Heilung-Zauber geheilt werden.

Hellsicht: Sowohl Gedankenlesezauber als auch Analysezauber für magische Artefakte gehören in diese Gruppe.

Herbeirufung: Zu dieser Gruppe gehört sowohl die Beschwörung von Geistern und Dämonen als auch die Herbeirufung von Lebewesen aus größerer Entfernung.

Illusion: Optische, akustische oder andere Illusionen, die auch Kombinationen der Sinne verwirren finden sich in dieser Gruppe.

Metamagie: Das Beeinflussen von Zaubersprüchen sowie das erkennen dieser Beeinflussungen fasst man in der Metamagie zusammen. Hier findet sich z.B. die Artefaktherstellung.

Objekt: Jegliche Zauber zur Beeinflussung von Objekten findet man in den Objekt.Zaubern.

Kampf: Zauber die hauptsächlich im Kampf genutzt werden können, sowohl Angriffs- als auch Schutzzauber, befinden sich in dieser Gruppe.

Verwandlung: Ein Verwandlung-Zauber verändert die Form eines Lebewesens in irgendeine, auch nicht lebensfähige, Form.

Zaubertränke und -salben: Aller Tränke und Salben, unabhängig von ihrer Wirkung sind in dieser Gruppe aufgeführt.

Zusätzlich zu den Hauptgruppen existieren noch die Nebengruppen wie "Alltagszauber". Diese Gruppen sind aufgrund ihres Namens meist selbsterklärend und sind eine Zusammenfassung von Zaubern die in entsprechenden Situationen oder Sportarten oder ähnlichem genutzt werden.

Zusätzliche Informationen: In diesem Punkt stehen weitere Informationen wie Verbreitung des Zaubers oder berühmte Benutzer.

Alphabetisch sortiert

Accio

Wirkung: Das hinter dem "Accio" genannte Objekt wird herbeigerufen und fliegt auf den Zaubernden zu. Dünnere Objekte wie einfache Fenster werden dabei durchschlagen, festere Objekte nach Möglichkeit umfliegen. Dadurch ist dieser Zauber nicht als "Fernkampf" zu gebrauchen.

Ziel: Beliebiger Gegenstand

Wirkungsdauer: Bis das Objekt in der Hand des Zaubernden landet.

Reichweite: Hängt von der Anzahl der Erfolge ab

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objektzauber

Zusätzliche Informationen:

Aguamenti

Wirkung: Aus der Spitze des Zauberstabes kommt Wasser hervorgespritzt.

Zielobjekt: Dieser Zauber benötigt kein Ziel, da das Wasser einfach nach vorne aus dem Stab herausspritzt.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: Den Zauberstab wagrecht gehalten spritzt das Wasser etwa ein bis zwei Meter weit bevor es auf dem Boden auftrifft.

Besondere Technik/Materialien: keine.

Einteilung: Elementarer Zauber

Zusätzliche Informationen: Die maximale Menge des Wasser wird über die Anzahl der Erfolge begrenzt. Der "Durchfluss" entspricht etwa dem eines Gartenschlauchs.

Alohomora

Wirkung: Der Alohomora öffnet Türen und Fenster. Falls sie verschlossen sind öffnet dieser Zauber auch das Schloss.

Ziel: Ein zu öffnendes Objekt wie Türen und Fenster, aber auch Schubladen, Truhen oder ähnliches.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: 5 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objektzauber

Zusätzliche Informationen:

Alraune-Wiederbelebungstrank

Wirkung: Dieser Zaubertrank löst magisch herbeigeführte Erstarrungen.

Ziel: Ein Lebewesen

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: Siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben

Zusätzliche Informationen: Schlecht hergestellte Versionen dieses Trankes lösen die Erstarrung nicht komplett. Dann müssen mehrere Portionen eingenommen werden.

Alterslinie

Wirkung: Dieser Zauber erschafft eine sichtbare Linie. Alle Personen, die, je nach Wunsch, jünger oder älter als ein festgelegtes Alter sind und die Linie überschreiten altern in die Richtung des Grenzalters. Die Alterung ist abhängig von der Anzahl der Erfolge.

Ziel: Bereich von einem Radius mit maximal Erfolge Meter

Wirkungsdauer: Von der Anzahl der Erfolge abhängig.

Reichweite: Die Linie kann bis zu Erfolge Meter vom Zaubernden entstehen. Die Wirkung erscheint erst beim darüberschreiten.

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen: Wurde von Dumbledore benutzt um zu junge interessenten daran zu hindern ihren Namen in den Trimagischen Pokal zu werfen.

Alterungstrank

Wirkung: Dieser Zaubertrank lässt ein Lebewesen Altern.

Ziel: Ein Lebewesen

Wirkungsdauer: Von der Anzahl der Erfolge abhängig

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: Siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben

Zusätzliche Informationen:

Amortentia

Wirkung: Der Amortentia ist der stärkste im Augenblick bekannte Liebestrank. Die Person die diesen Trank zu sich nimmt entbrennt in riesigem Verlangen zu der während der Herstellung des Trankes festgelegten Person.

Ziel: Ein Lebewesen

Wirkungsdauer: Von der Anzahl der Erfolge abhängig

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: Siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben

Zusätzliche Informationen:

Anapneo

Wirkung: Befreit die Atemwege von Verstopfungen.

Ziel: Ein Lebewesen

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: Der Hals oder die Nase des Lebewesens muss mit dem Zauberstab berührt werden

Einteilung: Heilung

Zusätzliche Informationen: Dieser Zauber macht natürlich nur Sinn, wenn die Atemwege nicht direkt wieder verstopft werden. Unter Wasser ist dieser Zauber also nur bedingt sinnvoll.

Animagus

Wirkung: Der Zaubernde nimmt willentlich die Gestalt eines Tieres an oder verwandelt sich wieder zurück.

Ziel: Persönlich

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: Selbst

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen: Jeder Zauber besitzt normalerweise nur ein Animagus-Tier. Außerdem muss dieser Zauber mit dem entsprechenden Tier bei der Zauberbehörde angemeldet werden.

Animatus

Wirkung: Ein unbelebtes Objekt wird zeitweise "lebendig"

Ziel: Objekt

Wirkungsdauer: Von Erfolgen abhängig

Reichweite: 5 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen:

Anti-Disapparier-Fluch

Wirkung: Verhindert, dass aus einem Raum disappariert werden kann oder in einen Raum appariert werden kann.

Ziel: Bereich (siehe Reichweite)

Wirkungsdauer: Von Erfolgen abhängig

Reichweite: Von Erfolgen abhängig

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Metamagie

Zusätzliche Informationen: Ein sehr häufig genutzter Schutzzauber, der das "einfache" Einbrechen und wieder fliehen in bestimmten wichtigen Bereichen verhindern soll.

Anti-Schleuderfluch

Wirkung: Hebt den Schleuderfluch wieder auf.

Ziel: Ein verzauberter Besen

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: 20 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt; Meta

Zusätzliche Informationen:

Anti-Schummel-Zauber

Wirkung: Dieser Zauber verhindert die allermeisten Arten während einer Prüfung zu Schummeln und zu betrügen.

Ziel: Ein Raum

Wirkungsdauer: Mehrere Stunden

Reichweite: Der als Ziel gewählte Raum

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt, Hellsicht

Zusätzliche Informationen: Dieser Zauber wird standardmäßig auf alle Prüfungsräume in Dol Morgul gesprochen.

Aparecium

Wirkung: Dieser Zauber lässt verborgene Schriften sichtbar werden.

Ziel: Ein beschreibbares Objekt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: 5 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Hellsicht

Zusätzliche Informationen: Der Zauber lässt die Schrift nur erscheinen, übersetzt sie aber nicht.

Apparieren

Wirkung: Das Apparieren ist die übliche Art des Reisens erwachsener Magier. Der Zaubernde löst sich auf und erscheint am Zielort wieder.

Ziel: Selbst

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: Selbst, Berührung

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung:

Zusätzliche Informationen: Das Apparieren ist ein komplizierter und wenn nicht richtig beherrscht gefährlicher Zauber. Deshalb sollte man ihn nur unter Aufsicht lernen.

Aufmunterungszauber

Wirkung: Dieser Zauber sorgt bei einer Person oder einer Personengruppe eine glückliche, heitere Stimmung her.

Ziel: Einzelperson oder mehrere Personen

Wirkungsdauer: Von den Erfolgen abhängig

Reichweite: 10 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: Dieser Zauber wird umso schwerer, je größer die "Verstimmung" der Zielperson ist

Ausdehnungszauber

Wirkung: Vergrößert das Fassungsvermögen eines Innenraums oder eines Behältnisses.

Ziel: Tasche, Koffer oder ähnliches

Wirkungsdauer: Permanent

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: Je mehr Erfolge erwürfelt werden, desto größer ist der zusätzliche Raum

Avis

Wirkung: Der Avis-Zauber lässt einige hübsche Vögel aus der Zauberstabspitze fliegen.

Ziel: keins

Wirkungsdauer: augenblicklich (bis alle Vögel aus dem Zauberstab geflogen sind)

Reichweite: selbst

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Herbeirufung

Zusätzliche Informationen: Wer sich mit Vögeln auskennt kann auch mehr oder weniger gut bestimmen welche Vögel erscheinen.

Babbelfluch

Wirkung: Der Babbelfluch sorgt dafür, dass das Ziel unaufhörlich reden muss.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: Von der Anzahl der Erfolge abhängig

Reichweite: 10 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: keine

Bannkreis

Wirkung: Sicherungszauber, der den Zugang einer Wohnstätte oder eines Geländes für Unbefugte blockiert.

Ziel: Bereich (siehe Reichweite)

Wirkungsdauer: Von Erfolgen abhängig

Reichweite: Von Erfolgen Abhängig

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: Auch als Anti-Eindringlings-Fluch bekannt.

Beinklammerfluch

Wirkung: Zauber, der die Beine des Gegners zusammenschnappen lässt und untrennbar verbindet, so dass er nicht mehr gehen kann.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: Von Erfolgen abhängig

Reichweite: 20 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Kampf

Zusätzliche Informationen: Dies ist die "einfachere" Version des Ganzkörperklammer-Zaubers.

Besitz ergreifen

Wirkung: schwarz-magische Fähigkeit, sich eine andere Person zueigen zu machen und durch sie zu handeln.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: Von Erfolgen abhängig

Reichweite: Um die Person zu verzaubern muss sich der Zaubernde innerhalb von 10 Meter aufhalten. Danach beinahe unbegrenzt.

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: Während der Zauber wirkt befindet sich der Zaubernde in einer Art Ohnmacht. Er spürt weiterhin alles was mit seinem echten Körper passiert.

Betörungszauber

Wirkung: Zauber um jemanden in einen Liebesrausch zu versetzen.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: Von Erfolgen Abhängig

Reichweite: 10 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: keine

Bewegungszauber

Wirkung: Alltagszauber um Dinge zu bewegen und zu transportieren.

Ziel: Ein oder mehrere Gegenstände

Wirkungsdauer: Von Erfolgen abhängig

Reichweite: 5 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Bindehautentzündungs-Fluch

Wirkung: Zauber, der beim Gegner sofort eine Bindehautentzündung auslöst.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: permanent (bis Heilung eingetreten ist)

Reichweite: Mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Kampf

Zusätzliche Informationen: Die "Stärke" der Entzündung hängt von den Erfolgen ab

Blutbildender Trank

Wirkung: Zaubertrank, um einen Blutverlust durch neugebildetes Blut auszugleichen.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben

Zusätzliche Informationen: keine

Blutergussbeseitiger

Wirkung: magische Heilsalbe, die auch bei ganz besonders hartnäckigen Blutergüssen zuverlässig wirksam ist.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: Auftragen

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben

Zusätzliche Informationen: Wirkt innerhalb weniger Minuten bei "normalen" Blutergüssen und selbst stärkere sind innerhalb einer halben Stunde verschwunden.

Brandzauber

Wirkung: Dieser Zauber lässt das Opfer vor dem zurückschrecken, was es gerade anfasst, wie vor einer heißen Herdplatte.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: einige Minuten

Reichweite: 10 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: keine

Colloportus

Wirkung: Zauberspruch, um einen Zugang magisch zu versiegeln.

Ziel: Ein Zugang (Tür, Tor, Fenster oder ähnliches)

Wirkungsdauer: Von Erfolgen abhängig

Reichweite: 5 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Confringo

Wirkung: Am Zielort entsteht eine Explosion

Ziel: sichtbarer Punkt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Kampf

Zusätzliche Informationen: keine

Dauerklebefluch

Wirkung: Zauber, um etwas für immer und ewig an einer Stelle festzukleben.

Ziel: Ein Objekt

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: Wird oft von Jugendlichen Benutzt um Poster an ihre Wände zu "kleben"

Defodio

Wirkung: Zauberspruch um etwas wegzusprenge.

Ziel: Teil eines Objektes

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: 20 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: Kann kein Lebewesen als Ziel haben.

Deletrius

Wirkung: Zauberspruch, um die heraufbeschworene Nebelgestalt eines Prior Incantato wieder zu löschen.

Ziel: Die Nebelgestalt eines Prior Incantato

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: 5 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Meta

Zusätzliche Informationen: keine

Densaugeo

Wirkung: Zauberspruch, der die Vorderzähne eines Gegners so verhext, dass sie über Unterlippe, Kinn, Kragen und Brust unaufhörlich in die Länge wachsen.

Ziel: Lebewesen

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: Mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen: keine

Descendo

Wirkung: Dieser Zauber sorgt dafür, dass ein fallendes Objekt oder Lebewesen abgebremst wird und kontrolliert absinkt.

Ziel: Einzelziel

Wirkungsdauer: Von Erfolgen abhängig

Reichweite: mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar

Zusätzliche Informationen: Das kontrollierte Absinken wird durch eine indirekte Kontrolle der das Ziel umgebenden Luft erreicht

Desillusionierungszauber

Wirkung: Zauber, um ein Lebewesen dadurch zu tarnen, dass sein Aussehen sich immer dem jeweiligen Hintergrund angleicht.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: 5 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen: Wird auch als "Ich-seh-nicht-recht-Zauber" bezeichnet

Diebesfall

Wirkung: Magischer Wasserfall, der Tarnungszauber und magische Willensveränderungen wegpült.

Ziel: Alles was den Wasserfall durchquert

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: vorhanden

Einteilung: Meta, Hellsicht, Elementar

Zusätzliche Informationen: Der Diebesfall wird z.B. in der Bank Gringotts benutzt.

Diffindo

Wirkung: Alltagszauberspruch, der Textilien magisch zertrennt oder zerschneidet.

Ziel: Entsprechende Textilien

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Dr. Salbaders amnesische Salbe

Wirkung: Vergessenssalbe zur magischen Heilung von Verletzungen und Vernarbungen nach Gehirnattacken.

Ziel: Lebewesen

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: Auftragen

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben

Zusätzliche Informationen:

Druckzauber

Wirkung: Magisches Verfahren zur Vervielfältigung von Broschüren.

Ziel: Eine vorhandene Broschüre sowie Leermaterial

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: 5 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: Dient nur der Vervielfältigung, und nicht der Ersterstellung

Duro

Wirkung: Zauberspruch, um Gegenstände wie etwa Wandteppiche oder Türvorhänge zu versteinern und so unpassierbar zu machen.

Ziel: Vorhänge, Teppiche und ähnliches

Wirkungsdauer: Von Erfolgen abhängig

Reichweite: 5 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Dämonsfeuer

Wirkung: Verheerendes schwarz-magisches Feuer, dessen Flammen Dinge so zerstören, dass sie magisch nicht mehr zu reparieren sind..

Ziel: Objekt

Wirkungsdauer: augenblicklich; die Flammen brennen bis sie gelöscht wurden

Reichweite: Mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar

Zusätzliche Informationen: Wird normalerweise nur von Schwarzmagiern benutzt.

Dürrezauber

Wirkung: Zauber um Pfützen oder kleine Gewässer austrocknen zu lassen.

Ziel: Eine Wasserpfütze oder ähnliches

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: 5 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar

Zusätzliche Informationen:

Eingeweide-Ausweide-Fluch

Wirkung: Brutaler mittelalterlicher Heilzauber.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Heilung

Zusätzliche Informationen: Wird heutzutage normalerweise nicht mehr benutzt.

Enervate

Wirkung: Heilzauber, um magisch betäubte Personen wiederzubeleben.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: 10 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Heilung, Meta

Zusätzliche Informationen: Kann als Gegenzauber zum Stupr gesehen werden

Engorgio

Wirkung: Zauberspruch, für den Schwellzauber, der etwas stark vergrößert.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: Von Erfolgen abhängig

Reichweite: 10 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen: keine

Episkey

Wirkung: Heilzauberspruch um kleinere Verletzungen zu beheben.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: 5 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Heilung

Zusätzliche Informationen: keine

Erecto

Wirkung: Zauberspruch um etwas aufzubauen.

Ziel: Rohmaterialien von dem was gebaut werden soll

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: 5 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Erinnerungsveränderung

Wirkung: Zauber, um die Erinnerung einer Person so zu verändern, dass sie selbst überzeugt ist, das Eingepflanzte erlebt zu haben.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: 10 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: keine

Erstarrungszauber

Wirkung: Zauber, der Lebewesen eine zeitlang "gefrieren" lässt und bewegungsunfähig macht.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: 20 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Kampf

Zusätzliche Informationen: keine

Euphorie-Elixier

Wirkung: Zaubertrank, um Trinkende in euphorische Stimmung zu versetzen.

Ziel: Lebewesen

Wirkungsdauer: mehrere Minuten bis einige Stunden

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben

Zusätzliche Informationen: keine

Expecto Patronum

Wirkung: Zauberspruch, um den Patronus, den persönlichen Beschützer, herbeizurufen.

Ziel: keins

Wirkungsdauer: bis zu mehrere Minuten

Reichweite: Mehrere zehn Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Herbeirufung

Zusätzliche Informationen: keine

Expelliarmus

Wirkung: Zauberspruch für den Entwaffnungszauber, der dem Gegner seinen Zauberstab entreißt.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Kampf

Zusätzliche Informationen: keine

Farbwechselzauber

Wirkung: Zauber, der die Farbe eines Dings oder Lebewesens umwandelt.

Ziel: Einzelperson oder -Objekt

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: 10 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt, Verwandlung

Zusätzliche Informationen: ((noch aufteilen))

Federleicht

Wirkung: Zauber, um etwas für den Transport so gut wie gewichtslos zu machen.

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: 5 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Felix Felicis

Wirkung: Zaubertrank, um Glück zu haben.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: 1 Tag

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben

Zusätzliche Informationen: Es ist verboten diesen Trank als Vorteil für Wettbewerbe und Prüfungen zu nutzen.

Ferula

Wirkung: Zauberspruch, um gebrochene Gliedmaßen magisch zu schienen.

Ziel: Einzelperson (bzw. Gliedmaßen)

Wirkungsdauer: mehree minuten bis Stunden

Reichweite: 5 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Heilung

Zusätzliche Informationen: keine

Feuerlöschzauber

Wirkung: Zauber, um Feuer zu bekämpfen.

Ziel: Ein Feuer

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: 10 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar

Zusätzliche Informationen: Der Zauber "löscht" die Energie des Feuers aus, ohne ein Löschmedium.

Feuerring

Wirkung: Zauber, der als Angriffs- oder Verteidigungswaffe eine brennende Absperrung um den Zaubernden oder seinen Gegner legt

Ziel: Bereich

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: 20 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar

Zusätzliche Informationen: keine

Fidelius-Zauber

Wirkung: Zauber, um einen Aufenthaltsort im Gedächtnis einer Person zu verbergen.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: keine

Finite

Wirkung: Zauberspruch, um eine laufende Zauberwirkung zu beenden.

Ziel: Ein laufender Zauber

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: 10 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Meta

Zusätzliche Informationen: Beendet die allermeisten Zauber.

Finite Incantatem

Wirkung: Zauberspruch, um alle gerade laufenden Zauberwirkungen in einem Bereich zu stoppen.

Ziel: Bereich

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Meta

Zusätzliche Informationen: keins

Flagrate

Wirkung: Zauberspruch, um Leuchtmarkierungen auf bestimmten Gegenständen zu hinterlassen.

Ziel: Ein Objekt

Wirkungsdauer: von einigen Minuten bis zu mehreren Tagen

Reichweite: 5 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt, Elementar

Zusätzliche Informationen: Um komplexere Symbole wie Schriftzeichen oder ähnliche zu erzeugen wird ein höherer Rang benötigt.

Flederwichtfluch

Wirkung: Verhexung, die einen fledermausartig geflügelten Quälgeist über das Opfer herfallen lässt.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: einige Minuten bis Stunden

Reichweite: 10 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Herbeirufung

Zusätzliche Informationen:

Fliegen

Wirkung: Zauber, mit dem man ganz ohne Hilfsmittel fliegen kann.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: einige Minuten bis Stunden

Reichweite: Selbst

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar

Zusätzliche Informationen: Dieser Zauber vermittelt einem nicht das Wissen wie man sich beim fliegen verhalten soll.

Furunkulus-Fluch

Wirkung: Lässt häßliche Furunkel am ganzen Körper des Gegners erscheinen.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: einige Stunden

Reichweite: 20 Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen:

Gefrierzauber

Wirkung: Zauber, der Flammen so verändert, dass sie nicht verletzen, sondern sich angenehm anfühlen.

Ziel: Ein Feuer

Wirkungsdauer: einige Minuten bis Stunden

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar

Zusätzliche Informationen: Eine Ähnliche Wirkung kann auch mit Hilfe eines Trankes erreicht werden. Hier gilt der Effekt natürlich nur für den "Trinker".

Geminio

Wirkung: Zauberspruch, um ein täuschend ähnlich wirkendes Dublikat von etwas herzustellen.

Ziel: Ein Gegenstand

Wirkungsdauer: einige Minuten bis Stunden

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Illusion

Zusätzliche Informationen: keine

Glisseo

Wirkung: Zauberspruch, um einen Untergrund wie etwa eine Treppe in eine Rutschbahn zu verwandeln.

Ziel: Ein "Boden"

Wirkungsdauer: einige Minuten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: ((Werden Treppen "geglättet"))

Gregor-Zaubertrank

Wirkung: Dieser Zaubertrank lässt Trinkende glauben, wer immer ihnen diesen gegeben hat, sei ihr bester Freund.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: einige Stunden

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben

Zusätzliche Informationen:

Gripsschärfungstrank

Wirkung: Zaubertrank, der die geistige Kreativität und Wachheit fördert.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: mehrere Minuten bis einige Stunden

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben

Zusätzliche Informationen: keine

Gummibeine

Wirkung: Zauber, um die Beine des Gegners weich und wackelig zu hexen.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen: Auch unter dem Namen "Wabbelbeinfluch" bekannt.

Hausfriedenszauber

Wirkung: Üblicher Schutzzauber, der signalisiert, wenn jemand bei der Wohnstätte appariert ist und sich nähert.

Ziel: Ein Bereich

Wirkungsdauer: mehrere Stunden bis Tage

Reichweite: von Erfolgen abhängig

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Meta

Zusätzliche Informationen: keine

Heiltrank gegen Furunkel

Wirkung: Heilt Furunkel die auf beliebige Art entstanden sind.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien:

Einteilung: Zaubersprüche und -salben

Zusätzliche Informationen: keine

Heimlichkeits-Aufspürzauber

Wirkung: Signalisiert magisch, wenn jemand in einen verbotenen Raum eindringt.

Ziel: Bereich

Wirkungsdauer: mehrere Stunden

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Metamagie

Zusätzliche Informationen: keine

Homenum revelio

Wirkung: Zauberspruch, der die Anwesenheit von Menschen anzeigt.

Ziel: Bereich

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Hellsicht

Zusätzliche Informationen: keine

Horkrux

Wirkung: Entsetzlicher schwarz-magischer Zauber, um einen abgespaltenen Teil der eigenen Seele außerhalb des eigenen Körpers aufzubewahren.

Ziel: Selbst

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: Funktioniert nur während eines selbst durchgeführten Mordes

Einteilung: Meta, Verwandlung

Zusätzliche Informationen: Einer der schwärzesten schwarzmagischen Zauber.

Hornzunge

Wirkung: Rasch erlernbarer Zauber, um die Zunge eines Gegners so zu verhexen, dass sie zu einem unbeweglichen verhornten Fremdkörper in seinem Mund wird.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen: keine

Impedimenta

Wirkung: Lähmzauber, um die Bewegungen der Gegner langsam und schwerfällig zu machen.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: einige Minuten

Reichweite: mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Eigenschaften

Zusätzliche Informationen: keine

Imperturbatio-Zauber

Wirkung: Dieser Zauber schützt einen Raum vor Störungen und vor Lauschenden.

Ziel: Bereich

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Illusion

Zusätzliche Informationen: keine

Impervius

Wirkung: Alltagszauberspruch, um etwas wasserabstoßend zu machen.

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: mehrere Stunden

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar, Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Incarcerus

Wirkung: Zauberspruch, um ein Opfer mit Seilen zu fesseln.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Herbeirufung, Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Inferius

Wirkung: Leiche, die ein schwarzer Magier durch einen Zauber zu seinem Gehilfen gemacht hat.

Ziel: Einzel"person"

Wirkungsdauer: mehrere Stunden bis Tage

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: geheim

Einteilung: Herbeirufung, Einfluss

Zusätzliche Informationen: Der Körper wird von minderen Geistern gesteuert, die in ihm eingesperrt werden, und über die der Magier die Kontrolle übernimmt.

Incendio

Wirkung: Alltagszauberspruch, um ein Feuer zu machen.

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar

Zusätzliche Informationen: Wenn das Objekt, auf das der Zauber gesprochen wurde nicht brennbar ist erlischt das Feuer direkt wieder

Invigoration Draught

Wirkung: ein Stärkungstrank

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertänke und -salben, Eigenschaften

Zusätzliche Informationen: keine

Katzenjammer-Zauber

Wirkung: Zauber, der als Alarm- und Warnsignal bei einem Eindringen in einen Bereich einen Jammerlaut auslöst.

Ziel: Bereich

Wirkungsdauer: mehrere Stunden bis Tage

Reichweite: mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Hellsicht, Illusion

Zusätzliche Informationen: keine

Klaufluch

Wirkung: Zauber, um die zu bestrafen, die etwas klauen. Das geklaute Objekt wird heiß, scharf oder ähnliches.

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: einige Stunden

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt, Hellsicht

Zusätzliche Informationen: keine

Kopfbblasenzauber

Wirkung: Zauber, der den Kopf mit einer großen Blase umgibt, die es auch bei widrigen Umständen möglich macht, ganz normal zu atmen.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar

Zusätzliche Informationen: keine

Kross, Spross und Schoss

Wirkung: magische Pflanzen-Kur.

Ziel: Einzelpflanze

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen: Wissen um die Pflanze erleichtert das Zaubern

Kur widerspenstiger Widergänger

Wirkung: Besenzauber um den Reisischweif Fliegender Besen wieder in Form zu bringen.

Ziel: Ein ausgefranster Besen

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Langlock

Wirkung: Klebt die Zunge des Opfers an den Gaumen

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: einige Minuten

Reichweite: mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen: Die Sprachfähigkeiten des Ziels werden für die Wirkungsdauer stark reduziert.

Legilimens

Wirkung: Zauberspruch, um in die Gedankenwelt eines anderen einzudringen.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: Aufrechterhalten

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Hellsicht

Zusätzliche Informationen: Es ist nur sehr schwer möglich "ungezielt" durch die Erinnerungen zu wandern. Eine minimale Zielsetzung wird immer benötigt.

Leuchtfarbenzauber

Wirkung: Zauber, um gemalten Plakaten auffällig leuchtende Farben zu verpassen.

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: Mehrere Stunden bis einige Monate

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Levicorpus

Wirkung: Zauberspruch, um eine andere Person an den Fußknöcheln in der Luft aufzuhängen.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: Aufrechterhalten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar, Kampf

Zusätzliche Informationen: Dieser Zauber erschafft eine "Luftfessel" um die Knöchel der Zielperson die sie nach oben reißt und in der Luft hält.

Liberacorporis

Wirkung: Gegenzauber zu Levicorpus.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Metamagie

Zusätzliche Informationen: keine

Locomotor

Wirkung: Alltagszauberspruch, um Schrankkoffer, Personen auf Tragbahren oder ähnliches vor sich her zu bewegen.

Ziel: Einzelobjekt, mehrere Objekte

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: Was auf diese Weise transportiert werden soll, muss ergänzt werden z.B. Locomotor Koffer.

Einteilung: Objekt, Elementar

Zusätzliche Informationen: Auch als "Mobiliarbus" bekannt

Locomotor Mortis

Wirkung: Zauberspruch für einen Beinklammerfluch, er lässt die Beine des Opfers zusammenschnappen, so dass sie nicht mehr richtig beweglich sind.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: einige Minuten

Reichweite: mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Kampf

Zusätzliche Informationen: keine

Lumos

Wirkung: Alltagszauberspruch, der den Zauberstab zu einer Art Taschenlampe macht.

Ziel: eigener Zauberstab

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar, Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Mobilcorpus

Wirkung: Zauber, um den bewegungsunfähigen Körper eines Lebewesens in aufrechter Haltung zu transportieren.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar

Zusätzliche Informationen: Dieser Zauber hat eine ähnliche Funktionsweise wie der "Levicorpus", dient jedoch im Gegensatz zu diesem dem sicheren Transport der Person.

Morsmordre

Wirkung: Zauberspruch, um das dunkle Mal heraufzubeschwören.

Ziel: Punkt in der Luft

Wirkungsdauer: einige Minuten

Reichweite: viele Meter

Besondere Technik/Materialien: Dieser Zauber kann nur benutzt werden, wenn man auch im Besitz des dunkeln Mals ist.

Einteilung: Elementar

Zusätzliche Informationen: Wo immer dieses Symbol auftaucht ist jemand von den Anhängern des dunklen Lords getötet worden.

Muffliato

Wirkung: Zauberspruch, der in den Ohren mithörender Personen in der Nähe ein Störgeräusch erzeugt.

Ziel: Bereich

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Illusion

Zusätzliche Informationen: Ein einfacher, aber für Kenner dieses Zaubers leicht zu bemerkender Zauberspruch um ungewolltes mitgehört werden zu verhindern.

Muggelabwehrzauber

Wirkung: Zauber, der Muggel von einem Ort fernhält, indem er allen, die sich nähern, etwas so dringendes einfallen lässt, dass sie sofort umkehren.

Ziel: Bereich

Wirkungsdauer: bis zu mehreren Stunden

Reichweite: mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: keine

Nachfüllzauber

Wirkung: Zauber, um Getränkeflaschen unauffällig immer wieder aufzufüllen.

Ziel: Ein Flüssigkeitsbehältnis

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: Das Behältnis darf nicht leer sein, es muss noch ein Rest der Flüssigkeit vorhanden sein.

Einteilung: Elementar

Zusätzliche Informationen: Dieser Zauber verdünnt auch gleichzeitig die Flüssigkeit. Je mehr Restflüssigkeit also noch vorhanden war, desto besser kann diese nachgebildet werden. In Restaurants und ähnlichen Orten normalerweise verboten.

Nox

Wirkung: Alltagszauberspruch, um das mit Lumos angemachte Zauberstablicht wieder auszuknipsen.

Ziel: Eigener Zauberstab

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar

Zusätzliche Informationen:

Obliviate

Wirkung: Zauberspruch für den Erinnerungszauber. Er tilgt gezielt alle unliebsamen Erinnerungen aus dem Gedächtnis des Opfers.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: Im deutschen Sprachraum als "Amnesia" bekannt

Okklumentik

Wirkung: Zauber, um die eigene Gedankenwelt ganz vor anderen zu verschließen.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Reichweite: Selbst

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss, Metamagie

Zusätzliche Informationen: "Gegenzauber" zu Leglimens

Oppugno

Wirkung: Zauberspruch, um einem Gegner mit Hilfe heraufbeschworener kleiner Lebewesen eins auszuwischen.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: einige Minuten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Herbeirufung

Zusätzliche Informationen: keine

Orchideus

Wirkung: Beschwörungszauber, der einen Orchideenstrauß aus der Zauberstabspitze kommen lässt.

Ziel: Zauberstab

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: Selbst

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Pack-Zauber

Wirkung: Alltagszauber zum Kofferpacken.

Ziel: Ein Behältniss, dass "gepackt" werden soll

Wirkungsdauer: Bis das Packen beendet ist

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Patronus

Wirkung: Ruft den persönlichen Patronus hervor.

Ziel: keins

Wirkungsdauer: bis zu mehreren Minuten

Reichweite: bis zu vielen hundert Metern

Besondere Technik/Materialien: Ein gestalthafter Patronus benötigt einen Rand von mindestens 5.

Einteilung: Herbeirufung

Zusätzliche Informationen: "Schulcharaktere" müssen diesen Zauber über den Patronus-Test erlernen. Dies kostet keine Steigerungspunkte. "RPG-Charaktere" müssen diesen Zauber mit Hilfe von Steigerungspunkten erlernen, können sich jedoch ihren eigenen Patronus aussuchen.

Patronus-Kommunikation

Wirkung: Magische Methode über den persönlichen Schutzpatron Nachrichten mit anderen auszutauschen.

Ziel: Eigener Patronus

Wirkungsdauer: Bis die Nachricht überbracht wurde

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: Voraussetzung für diesen Zauber ist die Beherrschung des Patronus-Zaubers.

Einteilung: Metamagie

Zusätzliche Informationen: keine

Plappertrank

Wirkung: Dieser Zaubertrank bringt eine Person dazu, andere mit unsinnigem Zeug vollzulabern.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: einige Minuten

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben

Zusätzliche Informationen: keine

Platzierungszauber

Wirkung: Dieser Zauber bringt etwas in die richtige Position.

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: Permanent

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: Die richtige Position der Objekte muss dem Zaubernden nicht bekannt sein. Das Objekt "erinnert" sich selbst daran.

Petrificus Totalus

Wirkung: Zauberspruch, um einen Gegner am ganzen Körper zu lähmen.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Kampf, Eigenschaften

Zusätzliche Informationen: keine

Pfefferatem

Wirkung: Einfacher Zauber, um den eigenen Atem oder den eines Gegners unangenehm feurig brennend zu hexen.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: wenige Minuten

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Illusion

Zusätzliche Informationen: keine

Polsterungszauber

Wirkung: Dieser Zauber stattet die Stiele fliegender Besen mit einem bequemen unsichtbaren Sitzkissen aus.

Ziel: Ein Besen

Wirkungsdauer: bis zu einigen Stunden

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Portus

Wirkung: Zauberspruch, um einen Gegenstand zu einem Portschlüssel zu machen.

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: bis zum Portzeitpunkt

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: Der Ort zu dem der Portschlüssel "porten" soll muss bekannt sein

Einteilung: Metamagie, Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Prior Incantato

Wirkung: Zauberspruch, um einem Zauberstab den letzten Fluch zu entlocken, den er ausgeführt hat.

Ziel: Ein Zauberstab

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Metamagie

Zusätzliche Informationen: keine

Protego

Wirkung: Zauberspruch der ein magisches Schild gegen viele Zauber und Flüche errichtet, an dem diese abprallen.

Ziel: Ort

Wirkungsdauer: maximal wenige Minuten

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Kampf, Metamagie

Zusätzliche Informationen: keine

Proteus-Zauber

Wirkung: Dieser Zauber verbindet mehrere gleichartige Dinge miteinander . Wenn bei einem einzigen der proteus-verzauberten Objekte dann irgendetwas verändert wird, überträgt es sich auf alle.

Ziel: Mehrere Objekte

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Quidditch-Zauber

Wirkung: Quidditchgerechte Verzauberungen der verschiedenen Bälle.

Ziel: Ein Set Quidditchbälle

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Quietus

Wirkung: Gegenzauber zu Sonorus

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Eigenschaften

Zusätzliche Informationen: keine

Ratzeputz

Wirkung: Alltagszauber um Dinge auszuputzen.

Ziel: Ein dreckiges Objekt

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Reducio

Wirkung: Zauberspruch, um die Größe eines Objekts oder Lebewesens zu reduzieren; kann ein mit Engorgio vergrößertes Objekt wieder auf Normalgröße schrumpfen lassen.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen: keine

Reductio

Wirkung: Zauberspruch, um ein Objekt in Nichts aufzulösen.

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: Je größer bzw. Massereicher das Objekt ist, desto schwerer der Zauber

Relaschio

Wirkung: Zauberspruch, der rotglühende Funken aus der Spitze des Zauberstabs entsendet.

Ziel: Eigener Zauberstab

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Rennervate

Wirkung: Zauberspruch, um eine geschwächte Person mit neuer Energie zu versorgen.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Eigenschaften

Zusätzliche Informationen: Nach der Wirkungsdauer geht die zusätzliche Kraft verloren, was durchaus in einer Ohnmacht oder ähnlichem enden kann.

Reparo

Wirkung: Alltagszauberspruch, um zerbrochene Dinge wieder zusammenzufügen wie neu.

Ziel: Ein kaputter Gegenstand

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Repello muggeltum

Wirkung: Errichtet ein Schutz gegen Muggel.

Ziel: Bereich

Wirkungsdauer: mehrere Stunden

Reichweite: mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: keine

Revelio-Zauber

Wirkung: Mit speziellen Zusätzen offenbaren etwas Verborgenes. s. Homenum revelio oder Specialis revelio.

Ziel: Ein Bereich oder Objekt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Hellsicht

Zusätzliche Informationen: keine

Rückverwandlungszauber

Wirkung: Dieser Zauber zwingt einen Animagus, wieder seine menschliche Gestalt anzunehmen.

Ziel: Ein verwandelter Animagus

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen: keine

Rictusempra

Wirkung: Zauberspruch um einen Kitzelzauber auszulösen.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: einige Minuten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Illusion

Zusätzliche Informationen: keine

Riddikulus

Wirkung: Zauberspruch, um einen Irrwicht so lächerlich zu machen, dass er verschwindet.

Ziel: Ein Irrwicht

Wirkungsdauer: wenige Minuten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: Die Verwandlung muss sich vorgestellt werden. Je besser die Vorstellung ist, desto einfacher gelingt der Zauber.

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen: keine

Ruder-Zauber

Wirkung: Zauber, um ein Ruderboot schneller und bequemer übers Wasser zu bewegen.

Ziel: Ein Ruderboot

Wirkungsdauer: mehrere Minuten bis einige Stunden

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Salvio Hexia

Wirkung: Schafft einen Schutzraum gegen leichtere Verhexungen.

Ziel: Bereich

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Metamagie

Zusätzliche Informationen: keine

Schlaftrunk für Traumlosen Schlaf

Wirkung: Zauberspruch der trotz akuter Traumata zu einem erholsamen Schlaf verhilft.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: einige Stunden

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubersprüche und -salben

Zusätzliche Informationen: Während des schlafens werden die Selbstheilungskräfte verstärkt.

Schlafzauber

Wirkung: Versetzt eine Person in einen magischen Schlaf

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: mehrere Minuten bis wenige Stunden

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: Je nach Qualität des Zaubers ist es mehr oder weniger schwer den Verzauberten auf normalem Wege zu wecken.

Schleuderfluch

Wirkung: Fieser Zauber, mit dem der Stiel eines Besens so verhext werden kann, dass er einen Besenflieger abwirft.

Ziel: Ein Besen

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Reichweite: mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Schluckauf-Lösung

Wirkung: Zauberspruch, der Trinkenden einen Schluckauf verpasst.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubersprüche und -salben

Zusätzliche Informationen: keine

Schrumpfrank

Wirkung: Zauberspruch, um Lebewesen auf ihre Babygröße und -gestalt zurückschrumpfen zu lassen (z.B. werden Kröten wieder zu Kaulquappen).

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubersprüche und -salben

Zusätzliche Informationen: keine

Schwell-Lösung

Wirkung: Zauberspruch, der Körperteile anschwellen lässt.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept. Das Körperteil muss beim Brauen des Trankes bestimmt werden.

Einteilung: Zaubersprüche und -salben

Zusätzliche Informationen: keine

Sectumsempra

Wirkung: Übler Defensiv/Offensiv-Zauberspruch, der einem Gegner blutende Wunden zufügt.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Kampf

Zusätzliche Informationen: Dieser Zauber kann durchaus lebensbedrohliche Wunden zur Folge haben.

Seidenglatts Haargel

Wirkung: Kosmetischer Zaubertrank zum Glätten und Frisieren krauser und glanzloser Haare.

Ziel: Haare oder Fell

Wirkungsdauer: einige Stunden

Reichweite: Auftragen

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben

Zusätzliche Informationen: Wie ein besonders gutes haargel

Serpensortia

Wirkung: Zauberspruch, um eine Schlange heraufzubeschwören.

Ziel: Ort

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Herbeirufung

Zusätzliche Informationen: keine

Silencio

Wirkung: Zauberspruch um einem Lebewesen den Ton abzdrehen.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: einige Minuten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Eigenschaften

Zusätzliche Informationen: keine

Skele-Wachs

Wirkung: Zu den Heilzaubern gehörender Zaubertrank, der Knochen wachsen lässt

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: Bis zur vollständigen Heilung

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben

Zusätzliche Informationen: keine

Sofortskalpieren

Wirkung: Einfacher Zauber, um einen Gegner mühelos und rasch zu skalpieren.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Kampf

Zusätzliche Informationen: keine

Sonorus

Wirkung: Zauberspruch um die eigene Stimme auf Lautsprecherniveau zu verstärken.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: Mehrere Minuten

Reichweite: Selbst

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Eigenschaften

Zusätzliche Informationen: keine

Stärkungstrank

Wirkung: Ein Getränk, das die Kampfkraft steigert.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Eigenschaften

Zusätzliche Informationen: keine

Sternschnuppenzauber

Wirkung: Löst als magisches Freudenfeuer am Himmel einen Regen von Sternschnuppen aus.

Ziel: Bereich am Himmel

Wirkungsdauer: wenige Minuten

Reichweite: viele Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar

Zusätzliche Informationen: keine

Stolperfluch

Wirkung: Zauberspruch, um eine unsichtbare magische Stolperfalle zu erzeugen.

Ziel: Ort

Wirkungsdauer: einige Minuten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Streckfluch

Wirkung: Zieht einen Körper unangenehm in die Länge.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen: keine

Stupor

Wirkung: Defensiv/Ofensiv-Zauberspruch für den Schockzauber, der einen Gegner bewußtlos macht.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: mehrere Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Kampf

Zusätzliche Informationen: Gegenzauber: Enervate.

Substantivzauber

Wirkung: Zauber, um einem nur vorgestellten Ding Substanz zu verleihen (also etwas mit dem Zauberstab in die Luft Gemaltes gegenständlich werden zu lassen).

Ziel: Eine "Vorstellung"

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: Man muss genau wissen was man herbeirufen möchte

Einteilung: Objekt, Herbeirufung

Zusätzliche Informationen: keine

Tagtraumzauber

Wirkung: Raffinierte Zauberkombination, die einen befristeten Tagtraum auslöst.

Ziel: Einzelperson

Wirkungsdauer: einige Minuten

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: Je genauer der zu erschaffende Traum beschrieben wird um so "echter" wirkt er.

Einteilung: Einfluss, Illusion

Zusätzliche Informationen: keine

Tarantallegra

Wirkung: Zauberspruch, der die Beine eines Opfers wild und unkontrollierbar herum tanzen lässt.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: einige Minuten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: keine

Tergeo

Wirkung: Zauberspruch, um etwas schonend zu säubern.

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: kurz

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Tilgzauber

Wirkung: Zauber um Spuren (beispielsweise Fußspuren im Schnee) verschwinden zu lassen.

Ziel: Eigene Spuren

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: kurz

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Todesfluch

Wirkung: einer der Unverzeihlichen Flüche, der das Opfer tötet.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: mittel

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Kampf

Zusätzliche Informationen: keine

Tragbare Flammen

Wirkung: Beschwört magische Flammen herauf, die in die Handgenommen und zur Beleuchtung herumgetragen werden können.

Ziel: Ort

Wirkungsdauer: einige Minuten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar

Zusätzliche Informationen: keine

Trank der lebenden Toten

Wirkung: Zaubertrank, der einen totenähnlichen Schlaf bewirkt.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: von Erfolgen abhängig

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben

Zusätzliche Informationen: keine

Transmutations-Tortur

Wirkung: ganz übel klingende magische Foltermethode.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: Aufrechterhalten

Reichweite: wenige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss, Verwandlung

Zusätzliche Informationen: Dieser Zauber sorgt dafür, dass der Körper des Ziellebewesens auf schmerzhaftere jedoch nicht tödliche Art verändert wird. Gleichzeitig wird die Wahrnehmung der Schmerzen verstärkt. Nach Beenden des Zaubers ist die verwandelnde Wirkung nach ca 5 Minuten wieder vollkommen verschwunden.

Trunk des Friedens

Wirkung: Zaubertrank mit starker Beruhigungswirkung.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: von Erfolgen Abhängig

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und Salben

Zusätzliche Informationen: keine

Unbrechbarer Schwur

Wirkung: Magisch besiegelter Eid. Wenn der Schwur gebrochen wird stirbt die Person, die den Schwur geleistet hat.

Ziel: Der Schwörende

Wirkungsdauer: permanent bzw. bis der Schwur erfüllt wurde

Reichweite: kurz

Besondere Technik/Materialien: Der Schwur muss dem Zaubern den bekannt sein bzw. in dessen Anwesenheit geleistet werden.

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: keine

Unortbar machen

Wirkung: Wenn ein Ort unortbar gezaubert wird, ist er geographisch auf keiner Karte und mit keinem geographischen Hilfsmittel zu finden.

Ziel: Gebiet

Wirkungsdauer: von Erfolgen abhängig

Reichweite: Der Zaubern den muss innerhalb des Gebietes stehen

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss, Metamagie

Zusätzliche Informationen: keine

Unsichtbarkeitszauber

Wirkung: Mit diesem Zauber können Dinge unsichtbar gezaubert werden. Auf Kleidungsstücke wie z.B. Hüte übertragen, kann er ganze Körperteile optisch verschwinden lassen.

Ziel: Ein Gegenstand

Wirkungsdauer: mittel

Reichweite: kurz

Besondere Technik/Materialien: die Variante, dass Kleidungsstücke beim anziehen Unsichtbarkeit gewähren, benötigt einen Rang von mindestens 5.

Einteilung: Objekt, Metamagie

Zusätzliche Informationen: keine

Unzerbrechlichkeitszauber

Wirkung: Alltagszauber, um Dinge "unzerbrechlich" zu machen.

Ziel: Ein Gegenstand

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: Die Gegenstände sind zwar nicht wirklich "unzerbrechlich" können jedoch nur noch mit sehr hohem Kraftaufwand zerstört werden.

Verekelfluch

Wirkung: macht die Nähe zu einer verzauberten Person ekelhaft für Andere.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: einige Meter

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: Alle Personen die in die Nähe der verzauberten Person kommen fühlen sich von dieser Person abgestoßen, sobald sie diese einmal wahrgenommen haben.

Vergessenssalbe

Wirkung: Heilzaubersalbe zur Behandlung von Schnittwunden von Gehirntentakeln.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: Auftragen

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubersalben und -tränke, Heilung

Zusätzliche Informationen:

Vergrößerungszauber

Wirkung: Alltagszauber, der das Fassungsvermögen von Innenräumen erweitert.

Ziel: Tasche, Koffer oder allgemein ein Behälter

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: kurz

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen:

Veritaserum

Wirkung: Zaubersalbe, die den Opfer zwingt, wahrheitsgemäß auf alle Fragen zu antworten.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: einige Minuten

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubersalben und -tränke, Einfluss

Zusätzliche Informationen:

Verscheuchezauber

Wirkung: Zauber der ein Lebewesen von einem Ort "verscheucht".

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: mittel

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: keine

Verschwindezauber

Wirkung: Zauber, der einen Organismus in Nichts verwandelt.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: mittel

Besondere Technik/Materialien: Zauberspruch Evanesco.

Einteilung: Verwandlung, Metamagie

Zusätzliche Informationen: Dieser Zauber zerlegt den Organismus in die einzelnen atomaren Bestandteile, die dann in der Luft verteilt werden.

Verwirrungs-Elixier

Wirkung: Zaubertrank, der das Opfer orientierungslos macht und durcheinanderbringt.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben, Einfluss

Zusätzliche Informationen: Dieser Zaubertrank kann eine Alternative zum Verwirrungszauber sein.

Verwirrungszauber

Wirkung: Zauber, der das Opfer orientierungslos macht und durcheinanderbringt.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: kurz

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Einfluss

Zusätzliche Informationen: keine

Vielsaft-Trank

Wirkung: Zaubertrank, um sich vorübergehend das Aussehen und die Stimme einer anderen Person anzueignen.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: wenige Stunden

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben, Verwandlung

Zusätzliche Informationen: keine

Vier-Punkte-Zauber

Wirkung: Zauber, um den Zauberstab zu einer Art Kompass zu machen.

Ziel: Eigener Zauberstab

Wirkungsdauer: 10 Sekunden

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Hellsicht

Zusätzliche Informationen: keine

Wachstumszauber

Wirkung: Zauber, der ein Lebewesen unaufhörlich wachsen lässt.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: von Erfolgen abhängig

Reichweite: mittel

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen: keine

Waddiwasi

Wirkung: Praktischer Zauberspruch, der ein feststehendes Objekt, wie einen verklebten Kaugummi oder dergleichen, löst und gesteuert durch die Luft schießen lässt.

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reichweite: kurz

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Wandelzauber

Wirkung: Verwandlungszauber, um ein Ding oder Lebewesen in ein anderes umzuwandeln.

Ziel: Einzelobjekt oder Einzellebewesen

Wirkungsdauer: Permanent

Reichweite: kurz

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung, Objekt

Zusätzliche Informationen: Einer der wenigen Zauber der sowohl auf Lebewesen als auch auf Objekte wirkt.

Wingardium Leviosa

Wirkung: Zauberspruch für einen Schwebenzauber, der etwas durch die Luft schweben lässt.

Ziel: Einzelobjekt

Wirkungsdauer: Aufrechterhalten

Reichweite: mittel

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Objekt

Zusätzliche Informationen: keine

Wiedergeburt-Elixier

Wirkung: Schwarz-magisches Elixier zur rituellen Wiedererschaffung eines menschlichen Körpers.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertänke und -salben, Verwandlung

Zusätzliche Informationen: keine

Wolfsbanntrank

Wirkung: Zaubertrank zur Humanisierung der Verwandlung eines Werwolfs.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: eine Mondphase

Reichweite: Einnahme

Besondere Technik/Materialien: siehe Rezept

Einteilung: Zaubertränke und -salben

Zusätzliche Informationen:

Zauberabwehr

Wirkung: Zauber um Verhexungen abzuhalten.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: kurz

Reichweite: kurz

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Kampf

Zusätzliche Informationen: Dieser Zauber erschafft ein "Schutzschild" um das Ziel herum, welches aller Arten von Magie abwehrt, auch positive.

Zauber für volleres Haar

Wirkung: Kosmetische Zauber zur Haarpflege

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: kurz

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen: Das Haar wird mit der Zeit unter den üblichen Einflüssen wieder stumpf und splissig.

Zaubernebel

Wirkung: Dreht für die darin verharrenden die Schwerkraft um.

Ziel: Bereich

Wirkungsdauer: mehrere Minuten

Reichweite: mittel

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Metamagie

Zusätzliche Informationen: heißt auch "Anti-Gravitations-Nebel"

Zauberschlaf

Wirkung: Versetzt das Opfer in einen bewusstlosen Schlaf, solange es unter Wasser ist.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: Bis das Lebewesen aus dem Wasser auftaucht

Reichweite: Berührung

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Elementar, Einfluss

Zusätzliche Informationen: Während des Schlafes verbraucht der Körper immer noch Energie, jedoch erheblich weniger als im normalen Schlaf.

Zunge-Fessel-Fluch

Wirkung: Zauber, der magisch seinem Opfer die Zunge festhält, so dass es nichts mehr sagen kann.

Ziel: Einzellebewesen

Wirkungsdauer: einige Minuten

Reichweite: mittel

Besondere Technik/Materialien: keine

Einteilung: Verwandlung

Zusätzliche Informationen: Kann als drastischer Schutzzauber eingesetzt werden.

Stichwortverzeichnis

Accio.....	5
Aguamenti.....	5
Alohomora.....	5
Alraune-Wiederbelebungsstrank.....	5
Alterslinie.....	6
Alterungsstrank.....	6
Amortentia.....	6
Anapneo.....	6
Animagus.....	7
Animatus.....	7
Anti-Disapparier-Fluch.....	7
Anti-Schleuderfluch.....	7
Anti-Schimmel-Zauber.....	7
Aparecium.....	8
Apparieren.....	8
Aufmunterungszauber.....	8
Ausdehnungszauber.....	8
Avis.....	8
Babbelfluch.....	9
Bannkreis.....	9
Beinklammerfluch.....	9
Besitz ergreifen.....	9
Betörungszauber.....	9
Bewegungszauber.....	10
Bindehautentzündungs-Fluch.....	10
Blutbildender Trank.....	10
Blutergussbeseitiger.....	10
Brandzauber.....	10
Colloportus.....	11
Confringo.....	11
Dämonsfeuer.....	13
Dauerklebefluch.....	11
Defodio.....	11
Deletrius.....	11
Densaugeo.....	12
Descendo.....	12
Desillusionierungszauber.....	12
Diebesfall.....	12
Diffindo.....	12
Dr. Salbaders amnesische Salbe.....	13
Druckzauber.....	13
Duro.....	13
Dürrezauber.....	13
Eingeweide-Ausweide-Fluch.....	14
Enervate.....	14
Engorgio.....	14
Episkey.....	14
Erecto.....	14

Erinnerungsveränderung.....	15
Erstarrungszauber.....	15
Euphorie-Elixier.....	15
Expecto Patronum.....	15
Expelliarmus.....	15
Farbwechselzauber.....	16
Federleicht.....	16
Felix Felicis.....	16
Ferula.....	16
Feuerlöschzauber.....	16
Feuerring.....	17
Fidelius-Zauber.....	17
Finite.....	17
Finite Incantatem.....	17
Flagrate.....	17
Flederwichtfluch.....	18
Fliegen.....	18
Furunkulus-Fluch.....	18
Gefrierzauber.....	18
Geminio.....	18
Glisseo.....	19
Gregor-Zaubertrank.....	19
Gripsschärfungstrank.....	19
Gummibeine.....	19
Hausfriedenszauber.....	19
Heiltrank gegen Furunkel.....	20
Heimlichkeits-Aufspürzauber.....	20
Homenum revelio.....	20
Horkrux.....	20
Hornzunge.....	20
Impedimenta.....	21
Imperturbatio-Zauber.....	21
Impervius.....	21
Incarcerus.....	21
Incendio.....	22
Inferius.....	21
Invigoration Draught.....	22
Katzenjammer-Zauber.....	22
Klaufluch.....	22
Kopfbblasenzauber.....	22
Kross, Spross und Schoss.....	23
Kur widerspenstiger Widergänger.....	23
Langlock.....	23
Legilimens.....	23
Leuchtfarbenzauber.....	23
Levicorpus.....	24
Liberacorpus.....	24
Locomotor.....	24
Locomotor Mortis.....	24
Lumos.....	24

Mobilcorpus.....	25
Morsmordre.....	25
Muffliato.....	25
Muggelabwehrzauber.....	25
Nachfüllzauber.....	26
Nox.....	26
Obliviate.....	26
Okklumentik.....	26
Oppugno.....	26
Orchideus.....	27
Pack-Zauber.....	27
Patronus.....	27
Patronus-Kommunikation.....	27
Petrificus Totalus.....	28
Pfefferatem.....	28
Plappertrank.....	27
Platzierungszauber.....	28
Polsterungszauber.....	28
Portus.....	28
Prior Incantato.....	29
Protego.....	29
Proteus-Zauber.....	29
Quidditch-Zauber.....	29
Quietus.....	29
Ratzeputz.....	30
Reducio.....	30
Reductio.....	30
Relaschio.....	30
Rennervate.....	30
Reparo.....	31
Repello muggeltum.....	31
Revelio-Zauber.....	31
Rictusempra.....	31
Riddikulus.....	32
Rückverwandlungszauber.....	31
Ruder-Zauber.....	32
Salvio Hexia.....	32
Schlaftrunk für Traumlosen Schlaf.....	32
Schlafzauber.....	32
Schleuderfluch.....	33
Schluckauf-Lösung.....	33
Schrumpftrank.....	33
Schwell-Lösung.....	33
Sectumsempra.....	33
Seidenglatts Haargel.....	34
Serpensortia.....	34
Silencio.....	34
Skele-Wachs.....	34
Sofortskalpieren.....	34
Sonorus.....	35

Stärkungstrank.....	35
Sternschnuppenzauber.....	35
Stolperfluch.....	35
Streckfluch.....	35
Stupor.....	36
Substantivzauber.....	36
Tagtraumzauber.....	36
Tarantallegra.....	36
Tergeo.....	36
Tilgzauber.....	37
Todesfluch.....	37
Tragbare Flammen.....	37
Trank der lebenden Toten.....	37
Transmutations-Tortur.....	37
Trunk des Friedens.....	38
Unbrechbarer Schwur.....	38
Unortbar machen.....	38
Unsichtbarkeitszauber.....	38
Unzerbrechlichkeitszauber.....	38
Verekelfluch.....	39
Vergessenssalbe.....	39
Vergrößerungszauber.....	39
Veritaserum.....	39
Verscheuchezauber.....	39
Verschwindezauber.....	40
Verwirrungs-Elixier.....	40
Verwirrungszauber.....	40
Vielsaft-Trank.....	40
Vier-Punkte-Zauber.....	40
Wachstumszauber.....	41
Waddiwasi.....	41
Wandelzauber.....	41
Wiedergeburt-Elixier.....	41
Wingardium Leviosa.....	41
Wolfsbanntank.....	42
Zauber für volleres Haar.....	42
Zauberabwehr.....	42
Zaubernebel.....	42
Zauberschlaf.....	42
Zunge-Fessel-Fluch.....	43