

Lehrbuch der Zaubersprüche (Basis-Zauber)				
<b>Aguamenti</b> Lässt einen Wasserstrahl erscheinen. <u>Darstellung: Wasserpistole</u>	<b>Alohomora</b> Öffnet nicht magisch verschlossene Durchgänge oder Türen. <u>Wichtig: SL muss anwesend sein.</u>	<b>Anapneo</b> Macht die Luftröhre frei.	<b>Aparecium</b> Macht Unsichtbares sichtbar. <u>Wichtig: SL muss anwesend sein.</u>	<b>Avexi</b> Abwehrzauber von Gegenständen. <u>Darstellung: Gegenstand benennen.</u>
<b>Bombarda</b> Sprengzauber. <u>Darstellung: Hinweis auf Bombarda hinterlassen.</u> <u>Wichtig: SL muss anwesend sein.</u>	<b>Colloportus</b> Magisches Schloss. <u>Darstellung: Kreidekreis.</u> <u>Wichtig: SL muss anwesend sein.</u>	<b>Confusum</b> Verwirrungszauber. Dauer: 5 Minuten oder Gegefuch. <u>Zusatz: Name der Person.</u>	<b>Conjunctivitis</b> Bindehautentzündungsfluch. Dauer: Dauerhaft bis zur Heilung. <u>Zusatz: Name der Person</u>	<b>Deprimo</b> Drückt zu Boden. Der Zauber muss aufrecht erhalten werden. <u>Zusatz: Name der Person.</u>
<b>Dissendium</b> Öffnet Geheimgänge. Dieser Zauber kann Geheimgänge NICHT AUFSPÜREN. Der verborgene Zugang muss bekannt sein. <u>Wichtig: SL muss anwesend sein.</u>	<b>Duro</b> Versteinerungsfluch. Dauer: Ohne eine fackundige Person ist der Zauber nicht einfach aufzuheben. <u>Zusatz: Name der Person</u>	<b>Ennervate</b> Erweckt Bewusstlose. <u>Zusatz: Name der Person.</u>	<b>Episkey</b> Lässt Knochenbrüche heilen.	<b>Evanesco</b> Verschwindezauber. <u>Darstellung: Gegenstand abdecken.</u> <u>Wichtig: SL muss anwesend sein.</u>
<b>Expelliarmus</b> Entwaffnungszauber für alle Gegenstände. <u>Zusatz: Name der Person.</u>	<b>Ferula</b> Schient & verbindet Verletzungen. <u>Darstellung: Verbände.</u>	<b>Finite Incantatem</b> Fluchgegenzauber. <u>Zusatz: Name der Person und des Fluches der aufgehoben werden soll.</u>	<b>Flagrate</b> Flammendes X als Markierung. <u>Darstellung: Knicklicht</u> <u>Wichtig: SL muss anwesend sein.</u>	<b>Furunculus</b> Blasenquellzauber. <u>Zusatz: Name der Person.</u> <u>Darstellung: Schminke.</u>
<b>Hortationis</b> Aufmunterungszauber. Dauer: 5 Minuten oder Gegenfluch.	<b>Impedimenta</b> Lebewesen bewegen sich nur noch in Zeitlupe. Dauer: 5 Minuten oder Gegenfluch. <u>Zusatz: Name der Person.</u>	<b>Incarcerus</b> Fesselzauber. <u>Zusatz: Name der Person.</u> <u>Darstellung: Schnur.</u>	<b>Inflamare</b> Großer Feuerzauber. <u>Darstellung: Seid kreativ, aber verzichtet auf unkontrolliertes Feuer oder Pyrotechnik.</u>	<b>Inflexi Caput</b> Magische Nackenschelle. <u>Zusatz: Name der Person.</u>
<b>Ligo</b> Dauerklebefluch für Gegenstände. Dieser Fluch ist nicht aufhebbar. <u>Darstellung: Hinweis auf Ligo an dem Gegenstand.</u>	<b>Locomotor Mortis</b> Beinklammerfluch. Dauer: 5 Minuten oder Gegenfluch. <u>Zusatz: Name der Person.</u>	<b>Locomotor Sonorus</b> Klingelbeinfluch. Dieser Fluch ist nicht brechbar und kann nur weitergegeben werden. Dauer: 30 Minuten. <u>Darstellung: Glöckchen das ums Bein gebunden wird.</u>	<b>Lumos</b> Licht am Zauberstab geht an. <u>Darstellung: Licht.</u>	<b>Mollipes</b> Der Wabbelbeinfluch verhext die Beine seines Opfers in Gummibeine, auf denen es weder stehen noch gehen kann. Dauer: 5 Minuten oder Gegenfluch. <u>Zusatz: Name der Person.</u>
<b>Nox</b> Licht am Zauberstab geht aus. <u>Darstellung: Licht ausmachen.</u>	<b>Obscuro</b> Magische Augenbinde. <u>Zusatz: Name der Person.</u> <u>Darstellung: Augenbinde.</u> <u>Wichtig: SL muss anwesend sein.</u>	<b>Petrificus Totalus</b> Ganzkörperklammer. Dauer: 2 Minuten oder Gegenfluch. <u>Zusatz: Name der Person.</u>	<b>Protego</b> Der Zauber zieht einen Schutzschild vor jemandem hoch. Der Zauber hält nur kurz an.	<b>Quietus</b> Der Gegenfluch zum Sonorus. Dieser Zauber lässt eine Stimme wieder leiser werden.
<b>Rana Sonorus</b> Frosch im Hals. Dauer: 5 Minuten oder Gegenfluch. <u>Zusatz: Name der Person.</u>	<b>Relaschio</b> Lockert Umklammerung. <u>Zusatz: Name der Person.</u>	<b>Reparo</b> Setzt Zerbrochenes zusammen. <u>Zusatz: Gegenstand benennen.</u> <u>Wichtig: SL muss anwesend sein.</u>	<b>Rictusempra</b> Kitzelfluch. Dauer: 5 Minuten oder Gegenfluch. <u>Zusatz: Name der Person.</u>	<b>Seco</b> Schneidezauber.
<b>Serpensortia</b> Lässt eine Schlange erscheinen. <u>Darstellung: Schlange.</u>	<b>Siccitatis</b> Dieser Zauber entzieht Feuchtigkeit. <u>Wichtig: SL muss anwesend sein.</u>	<b>Silencio</b> Schweigezauber. Dauer: 5 Minuten oder Gegenfluch. <u>Zusatz: Name der Person.</u>	<b>Somnusfero</b> Schlafzauber. Dauer: 15 Minuten oder Gegenfluch. <u>Zusatz: Name der Person</u>	<b>Sonorus</b> Stimmverstärkungszauber. <u>Darstellung: Laut sprechen.</u>
<b>Specialis revelio</b> Offenbarungszauber. Gegenstand beantwortet 3 einfache "Ja/Nein"-Fragen. <u>Wichtig: SL muss anwesend sein.</u>	<b>Stultus</b> Babbelfluch. Dauer: 5 Minuten oder Gegenfluch. <u>Zusatz: Name der Person.</u>	<b>Stupor</b> Schockzauber. Dauer: 5 Minuten oder Gegefuch. <u>Zusatz: Name der Person.</u>	<b>Tarantallegra</b> Dauertanzfluch. Dauer: 1 Minute oder Gegenfluch. 5 Minuten lang ist das Opfer danach erschöpft. <u>Zusatz: Name der Person.</u>	<b>Wingardium Leviosa</b> Schwebezauber für kleine Gegenstände. <u>Darstellung: Gegenstand am Band.</u>

Berufsbezogene Zaubersprüche			
<p><b>Akular Alan</b> Diagnosezauber. Zeigt Verletzungen eines Lebewesens.</p>	<p><b>Cocnoscere</b> Offenbarungszauber. Diagnostiziert magische Veränderungen eines Lebewesens.</p>	<p><b>Exsecratio Caligo</b> Erblindungsfluch. Er beruht auf völliger Dunkelheit und lässt sein Opfer erblinden. Der Zauber kann nur von einem sehr guten Heiler aufgehoben werden. Dieser Fluch wird in der Aurorenausbildung gelehrt, um Angreifer in Notsituationen in Schach zu halten. <u>Beispiel: Exsecratio Caligo, erblinde + Name der Person</u></p>	<p><b>Legilimens</b> Offenbarungszauber. Benötigt festen Blickkontakt: Gedanken, Empfindungen, verborgene Gefühle, Erfahrungen, geheimste Wünsche werden offenbart. Schutz: Okkluentik-Fähigkeit und Übung. Auch ein Schild_x0002_zauber kann den Zauber zurückweisen. Die eigene Gedanken- und Gefühlswelt gegen Fremde zu verschließen, erfordert viel Willenskraft. Sie wird deshalb durch ablenkende Gefühle, schwächende Müdigkeit und dergleichen beeinträchtigt. <u>Kein Zusatz, da nicht x-beliebig gezaubert werden kann.</u></p>
<p><b>Obliviate</b> Vergessenszauber (partielle Wirkung). Dieser Gedächtniszauber löscht Erinnerungen aus dem Gedächtnis einer Person. Üblicherweise verändert er gezielt ganz bestimmte Erinnerungen. Wenn Gedächtniszauber sorgfältig angewandt werden, ist ihre einzige Nebenwirkung, dass die Opfer kurzzeitig einen etwas abwesenden Blick haben. Heftigerer Einsatz führt bei den Opfern zu einer vorübergehenden Verwirrung. Zu weit gehende Anwendungen dieses Zaubers können die Merk- und Erinnerungsfähigkeit einer Person dauerhaft schädigen. Mit anderen magischen Mitteln – möglicherweise mit Legilimentik – kann ein Gedächtniszauber durchbrochen und eine gelöschte Erinnerung wieder zu Tage gefördert werden. Allerdings geht das auf Kosten der Betroffenen und zerstört im schlimmsten Fall das Gedächtnis. <u>Beispiel: Obliviate, partieller Gedächtnisverlust + Name der Person</u></p>	<p><b>Patefacio</b> De-Maskierungszauber. Enttarnt Maskierungszauber und Verwandlungen durch den Vielsafttrank. Ein Zauber, der im Zuge der Aurorenausbildung erlernt wird. <u>Beispiel: Patefacio, zeige dich + Name der Person</u></p>	<p><b>Personatus</b> Maskierungszauber. Ähnlich, wie mit dem Vielsafttrank, kann ein Zauberer durch diesen Spruch seine Gestalt verändern, oder sogar die eines Anderen annehmen. Die Maskierung hält nur 1 Stunde an. Wie auch beim Animagus, muss die Fähigkeit zu diesem Zauber beim Zaubereiministerium gemeldet werden. <u>Benötigt eine Verkleidung.</u></p>	<p><b>Persona Assuetus</b> De-Maskierungszauber. Mit diesem Spruch kann die Tarnung oder Maskierung einer verdächtigen Person aufgehoben werden. Unverzichtbar für jeden Auroren. <u>Beispiel: Persona Assuetus, Enttarnung + Name der Person</u></p>
<p><b>Prior Incantado</b> Kontroll- &amp; Überprüfungszauber. Mit dieser Formel kann man den zuletzt verwendeten Zauberspruch eines Zauberstabes nachprüfen. Mit dem eigenen Stab berührt man die Spitze des zu prüfenden Stabes und spricht dabei "Prior Incantado".</p>	<p><b>Refugus</b> Schildzauber. Wirft den Zauber wieder auf den Angreifer zurück. <u>Zusatz: Refugus + Name der Person</u></p>	<p><b>Ruptura</b> Knochenbruch. Lässt einen Knochen gerade ohne Komplikationen brechen, wird als Heilzauber verwendet, wenn Knochenbrüche falsch zusammen gewachsen sind. <u>Zusatz: Ruptura + Knochen breche + Name der Person</u></p>	<p><b>Vulnera Sanento</b> Heilzauber. Heilt die Wunden, die durch Magie zugefügt wurden. <u>Kein Zusatz, da sich die Person konzentrieren muss.</u></p>

Dunkle und verbotene Zaubersprüche				
<p><b>Algere sanguis</b> Blutgefrierungszauber. Bringt innerhalb von 5 Minuten den Tod, wenn man nicht rechtzeitig den Gegenfluch spricht. <u>Zusatz: Algere sanguis, Blut gefriere + Name der Person</u></p>	<p><b>Avada Kedavra</b> Todesfluch. Ein grüner Lichtblitz surrt auf den Gegner zu. Wird dieser getroffen, so stirbt er augenblicklich, ohne äußerliche Zeichen von Gewalteinwirkung. Es ist bislang kein Zauberspruch bekannt, der den Todesfluch abwehren kann. <u>Kein Zusatz, da es ein Todesstoß ist</u></p>	<p><b>Crucio</b> Schmerzfluch. Richtet man seinen Zauberstab auf ein Opfer und spricht Crucio, so windet sich das Opfer augenblicklich unter fürchterlichen Schmerzen und kann bei längerer Dauer des Fluches wahnsinnig werden. Dieser Fluch entfaltet seine volle Wirkung nur, wenn der Zauberer oder die Hexe, die den Fluch ausspricht, sadistische Freude daran hat, ihrem Opfer entsetzliche Qualen anzutun. Gerechter Zorn reicht nicht aus, sondern schwächt die Wirkung des Fluches erheblich ab. <u>Zusatz: Crucio, Schmerz + Name der Person</u></p>	<p><b>Fuet Colpo</b> Peitschenfluch. Ähnlich dem Sectumsempra fügt dieser Zauber der betroffenen Person schwere Verletzungen, verursacht durch eine unsichtbare Waffe, zu. Hier ist es allerdings kein Schwert, sondern eine Peitsche. <u>Zusatz: Fuet Colpo, Peitschenhieb + Name der Person</u></p>	<p><b>Halu Cinar</b> Halluzinationen. Plagt den Verfluchten mit schrecklichen Halluzinationen. Dauer: 5 Minuten <u>Zusatz: Halu Cinar, Halluzinationen + Name der Person</u></p>
<p><b>Imperio</b> Unterwerfungsfluch. Der Gebannte folgt fortan jedem Befehl. Gegen den Imperius-Fluch kann man sich zur Wehr setzen. Dies verlangt jedoch besonders stark ausgeprägte Willenskraft und auch Übung. <u>Kein Zusatz, da das Opfer zur Seite genommen wird.</u></p>	<p><b>Inferio</b> Zombifluch. Erhebt Leichen, die den Befehlen ihres Meisters folgen. Sie sind substantiell und haben eine wachähnlich aussehende, solide Leichengestalt. <u>Kein Zusatz, da dieser Zauber Vorbereitung und Absprache mit der SL bedarf.</u></p>	<p><b>Ini sect Alech</b> Parasit. Lässt den Verfluchten von innen von Insekten auffressen. Nur ein Heiler kann ihm dann noch helfen. <u>Zusatz: Ini sect Alech, Parasit + Name der Person</u></p>	<p><b>Insisto imaginarius</b> Verfolgungswahn. Ruft bei dem Verzauberten schlimmen Verfolgungswahn hervor. Dauer: 30 Minuten <u>Zusatz: Insisto imaginarius, Verfolgungswahn + Name der Person</u></p>	<p><b>Morsmordre</b> Das Dunkle Mal. Symbol am Himmel: grün leuchtender Totenkopf, aus dessen Mund eine Schlange kommt. Weil dieses Symbol immer auf die Anwesenheit und die Taten schwarzer Magier hinweist, handelt es sich um einen schwarz-magischen Zauber, der nur von Todessern oder anderen Anhängern der Schwarzen Magie genutzt wird. <u>Kein Zusatz, da Leuchteffekt benötigt.</u></p>
<p><b>Sectumsempra</b> Verwundungsfluch. Er fügt seinem Opfer klaffende, stark blutende Wunden zu, als sei es mit einem unsichtbaren Schwert verletzt worden. Der Gegenfluch, der die Wunden verschließt und den Blutfluss stoppt, heißt Vulnera Sanento. <u>Zusatz: Sectumsempra, Schwerthieb + Name der Person</u></p>	<p><b>Senzarespiro</b> Erstickungsfluch. Raubt dem Opfer die Atemluft, der Zauberstab muss dabei auf das Opfer gerichtet bleiben. <u>Zusatz: Senzarespiro, Ersticke + Name der Person</u></p>	<p><b>Surditas</b> Hörverlust. Betäubt das Ohr des Opfers. Dauerhaft, wenn nicht schnell ein Heiler zu Hilfe kommt. <u>Zusatz: Surdita, Taubheit + Name der Person</u></p>		