

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

Berufsbezogene Zaubersprüche			
<p>Akular Alan Diagnosezauber. Zeigt Verletzungen eines Lebewesens.</p>	<p>Cocnoscere Offenbarungszauber. Diagnostiziert magische Veränderungen eines Lebewesens.</p>	<p>Exsecratio Caligo 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>Legilimens Offenbarungszauber. Benötigt festen Blickkontakt: Gedanken, Empfindungen, verborgene Gefühle, Erfahrungen, geheimste Wünsche werden offenbart. Schützt: Okklumentik-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>Obliviate 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>Patefacio 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>Personatus 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>Persona Assuetus 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>Prior Incantado Kontroll- & 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>Refugus Schildzauber. Wirft den Zauber wieder auf den Angreifer zurück. <u>Zusatz: Refugus + Name der Person</u></p>	<p>Ruptura 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>Vulnera Sanento 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>Algere sanguis 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>Avada Kedavra 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>Crucio 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>Fuet Colpo 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>Halu Cinar Halluzinationen. Plagt den Verfluchten mit schrecklichen Halluzinationen. Dauer: 5 Minuten <u>Zusatz: Halu Cinar, Halluzinationen + Name der Person</u></p>
<p>Imperio 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>Inferio 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>Ini sect Alech 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>Insisto imaginarius Verfolgungswahn. Ruft bei dem Verzauberten schlimmen Verfolgungswahn hervor. Dauer: 30 Minuten <u>Zusatz: Insisto imaginarius, Verfolgungswahn + Name der Person</u></p>	<p>Morsmordre 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>Sectumsempra 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>Senzarespiro 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>Surditas Hörverlust. Betäubt das Ohr des Opfers. Dauerhaft, wenn nicht schnell ein Heiler zu Hilfe kommt. <u>Zusatz: Surdita, Taubheit + Name der Person</u></p>		