

| Weiterführende Zauber | | |
|---|---|--|
| Berufsbezogene | | |
| <p>Akular Alan Diagnosezauber Zeigt Verletzungen eines Lebewesens</p> | <p>Exsecratio Caligo Erblindungsfluch. Er beruht auf völliger Dunkelheit und lässt sein Opfer erblin-den. Der Zauber kann nur von einem sehr guten Heiler aufge-hoben 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>Persona Assuetus De-Maskierungszauber Mit diesem Spruch kann die Tarnung oder Maskierung einer verdächtigen Person aufgehoben werden. Unverzichtbar für jeden Auror. <u>Beispiel: Persona Assuetus, Enttarnung + Name der Person</u></p> |
| <p>Amore Abolesco Heilzauber Gegenzauber zu den Veelazubern Amore / Amore Maxima</p> | <p>Fidelius Geheimnisverwahrerzauber. Versteckt Aufenthaltsorte oder Gebäude im Gedächtnis einer Person. Nur der so genannte Geheimnisverwahrer weiß fortan, wo dieser Ort ist und nur diese Person kann diesen Ort für andere auffindbar und begehbar machen. Wer die Information des Geheimnisverwahrer nicht hat, kann direkt vor dem Gebäude stehen oder sogar seine Nase an die Fensterscheibe drücken und findet dennoch nicht, was er sucht. Wie der Name Fidelius andeutet, hat der Geheimnisverwahrer also eine absolute Vertrauensstellung. <u>Kein Zusatz, da Ritualmagie</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>Beispiel: Personatus, Tarnung + Name der Person oder kein Zusatz, wenn der Spruch auf sich selbst gewirkt wird</u></p> |
| <p>Cocnoscere Offenbarungszauber Diagnostiziert magische Veränderungen eines Lebewesens</p> | <p>Legilimens Offenbarungszauber. Benötigt festen Blickkontakt: Gedanken, Empfindungen, verborgene Gefühle, Erfahrungen, geheimste Wünsche werden offenbart. Schutz: Okklumentik-Fähigkeit und Übung. Auch ein Schildzauber 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>Portus Transportzauber Verwandelt einen Gegenstand in einen Portschlüssel. <u>Beispiel: Portus, Ort wohin er führen soll + Gegenstand</u></p> |
| <p>Deletrius Auflösungs- & Verschwindezauber für Illusionen. Mit diesem Zauber können magische Illusionen/Zauberbilder zum Verschwinden gebracht werden. <u>Kein Zusatz, benötigt Vorbereitung</u></p> | <p>Liberare larva (lat) befreie Geist. Der Zauber ist sehr schwer und funktioniert selten. Es heißt, dass eine Mutter ihren Geist mit dem ihres im Koma, verursacht durch einen Dementor, liegendem Kind getauscht haben soll. Ihr Körper verschwand darauf. <u>Kein Zusatz, da der Fluch auf sich selbst gewirkt wird.</u></p> | <p>Protego Horribilis Schutzzauber Schützt ein Gebäude vor Angriffen mit Dunkler Magie. <u>Kein Zusatz, da Ritualmagie</u></p> |

| Berufsbezogene | | |
|---|---|--|
| <p>Domare Zähmungszauber Zähmt eine Veela. Dieser Zauber hält 30 Minuten an. Das Wissen um diesen Zauber ist äußerst selten! <u>Beispiel: Domare, gehorche mir + Name der Person</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>Protego Totalum Schutzzauber Schützt das verzauberte Gebiet vor Eindringlingen. <u>Kein Zusatz, da Ritualamagie</u></p> |
| <p>Draco Titillio Kitzelfluch Von Wildhütern angewandt, um Drachen zu kitzeln um sie von anderen abzulenken. Kann nur auf Drachen gewirkt werden</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>Prior Incantado Kontroll- & Überprüfungszauber Mit dieser Formel kann man den zuletzt verwendeten Zauber-spruch eines Zauberstabes nachprüfen. Mit seinem eigenen Stab berührt man die Spitze des zu prüfenden Stabes und spricht dabei "Prior Incantado". <u>Kein Zusatz, da Vorbereitung</u></p> |
| Berufsbezogene | | |
| <p>Refugus Schildzauber Wirft den Zauber wieder auf den Angreifer zurück. <u>Zusatz: Refugus+Zauber der zuück geworfen wird + Name</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</u></p> | <p>Scoperto Heilzauber Entfernt die Kleidung von verletzten Personen, zum Beispiel nach Brandunfällen. <u>Kein Zusatz, da längere Vorbereitung benötigt wird.</u></p> |
| <p>Repello Muggletum Schutzzauber Schützt magische Orte und Gebäude vor Muggeln. Den Muggeln fällt in dem Moment, in dem sie sich dem verzauberten Ort nähern wollen, ein wichtiger Termin oder ähnliches ein und sie vergessen, was sie eigentlich tun wollten. <u>Kein Zusatz, da Ritualamagie</u></p> | <p>Scate sanguis (lat) sprudle Blut Wird auch als Ausnüchterungsfluch verwendet, dann ist das vorherige Trinken von Eiswasser empfohlen, oder eine kalte Dusche/Bad nötig. Dieser Zauber ist sehr schmerzhaft und darf nur von erfahrenen Heilern genutzt werden . <u>Kein Zusatz, da längere Vorbereitung benötigt wird.</u></p> | <p>Vulnera Sanento Heilzauber Heilt die Wunden, die durch einen Sectusempra entstanden sind. <u>Kein Zusatz, da längere Vorbereitung benötigt wird.</u></p> |

| Weiterführende Zauber | | |
|---|--|---|
| Verbotene/Unverzeihliche | | |
| <p>Adicio artus Weitere Gliedmaßen <i>Fügt dem Opfer weitere Gliedmassen hinzu.</i> <u>Kein Zusatz, benötigt Vorbereitung</u></p> | <p>Fuet Colpo Peitschenfluch <i>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.</i> <u>Zusatz: Fuet Colpo, Peitschenhieb + Name der Person</u></p> | <p>Pulmo sanguino Lungenbluten <i>Blutatem, die Lungen des Opfers beginnt zu bluten. Nur ein Heiler kann ihm dann noch helfen.</i> <u>Zusatz: Pulmo sanguino, Lungenbluten + Name der Person</u></p> |
| <p>Algere sanguis Blutgefrierungszauber <i>Bringt innerhalb von 5 Minuten den Tod, wenn man nicht rechtzeitig den Gegenfluch spricht.</i> <u>Zusatz: Algere sanguis, Blut gefriere + Name der Person</u></p> | <p>Halu Cinar Halluzinationen <i>Plagt den Verfluchten mit schrecklichen Halluzinationen.</i> Dauer: 5 Minuten <u>Zusatz: Halu Cinar, Halluzinationen + Name der Person</u></p> | <p>Sectumsempra Verwundungsfluch <i>Er fügt seinem Opfer klaffende, stark blutende Wunden zu, als sei es mit einem unsichtbaren Schwert verletzt wordenDer Gegenfluch, der die Wunden verschließt und den Blutfluss stoppt, klingt wie ein Lied und ist nicht einfach in der</i> <u>Zusatz: Sectumsempra, Schwerthieb + Name der Person</u></p> |
| <p>Amnesia Vergessenszauber <i>Will man nicht das gesamte Gedächtnis seines Gegenübers löschen, kann man mit dem Zauber Obliviate partielle Vergesslichkeit hervorrufen.</i> <u>Zusatz: Amnesia, Vergesse + Name der Person</u></p> | <p>Imperio Unterwerfungsfluch <i>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.</i> <u>Kein Zusatz da Spieler bei Seite genommen wird.</u></p> | <p>Senzarespiro Erstickungsfluch <i>Raubt dem Bezauberten die Atemluft.</i> <u>Zusatz: Senzarespiro, Erstickte + Name der Person</u></p> |
| <p>Avada Kedavra Todesfluch <i>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.</i> <u>Kein Zusatz, da es ein Todesstoß ist</u></p> | <p>Ingenium ad capitis damnare Den Geist zu Tode verurteilen <i>Ein Fluch mit der Wirkung des Dementorenkusses. Er einmal angewandt ist keine Heilung möglich. Die Ausnahme wäre hier Liberare larva, allerdings müsste man dazu jemanden finden, der bereit ist seine Seele zu opfern.</i> <u>Zusatz: Ingenium ad capitis damnare, Dementorenkuss + Name der Person</u></p> | <p>Surditas Hörverlust <i>Betäubt das Ohr des Verfluchten. Dauerhaft, wenn er keine Hilfe von einem Heiler bekommt.</i> <u>Zusatz: Surditas, Taubheit + Name der Person</u></p> |

| Verbotene/Unverzeihliche | | |
|---|---|--|
| <p>Blodörn Blutadler Ein Folterfluch der nach Anwendung den Blutadler aus dem Opfer formt. <u>Kein Zusatz, benötigt Vorbereitung</u></p> | <p>Inferio Zombifluch <i>Erhebt Leichen, die den Befehlen ihres Meisters folgen.. Sie sind substantiell und haben eine Wachsähnlich aussehende solide Leichengestalt. Sie</i></p> | <p>Surdo Lähmungszauber <i>Lähmt das Opfer. Kann mit einem Enervate aufgehoben werden.</i> <u>Zusatz: Surdo, Lähmung + Name der</u></p> |
| <p>Consistere mortus Starre <i>Ein Fluch der sein Opfer dauerhaft erstarren lässt. Sollte es keine Hilfe bekommen, wird es sterben.</i> <u>Zusatz: Consistere mortus, Erstarre + Name der Person</u></p> | <p>Ini sect Alech Parasit <i>Lässt den Verfluchten von innen von Insekten auffressen. Nur ein Heiler kann ihm dann noch helfen.</i> <u>Zusatz: Ini sect Alech, Parasit + Name der Person</u></p> | <p>Surdo Mao Lähmungszauber für Arme <i>Lähmt die Arme des Opfers. Kann mit einem Enervate aufgehoben werden.</i> <u>Zusatz: Surdo Mao, gelähmte Arme + Name der Person</u></p> |
| <p>Corrumpere Cibum Verrottungsfluch <i>Lässt das Fleisch des Verfluchten verrotten bis er stirbt.</i> <u>Zusatz: Corrumpere Cibum, Verrotte + Name der Person</u></p> | <p>Insisto imaginarius Verfolgungswahn <i>Ruft bei dem Verzauberten schlimmen Verfolgungswahn hervor.</i> <u>Zusatz: Insisto imaginarius, Verfolgungswahn + Name der Person</u></p> | <p>Surdo Perna Lähmungszauber für Beine <i>Lähmt die Beine des Opfers. Kann mit einem Enervate aufgehoben werden.</i> <u>Zusatz: Surdo Perna, gelähmte Beine + Name der Person</u></p> |
| <p>Cruere Folterwerkzeug <i>Belegt einen Gegenstand mit einem Schmerzensfluch. Diesen kann man nur noch mit Anti-Magischen-Handschuhen berühren.</i> <u>Zusatz: Cruere + Gegenstand. Ein OT-Hinweis kennzeichnet einen solchen Gegenstand</u></p> | <p>Moritures vulneris Schneidezauber <i>Dieser Fluch fügt tödliche Schnittwunden zu und gehört zur Schwarzen Magie. Ähnliche Wirkungen haben Violaceus acies und Sectumsempra.</i> <u>Zusatz: Moritures vulneris, tödlicher Schnitt + Name der Person</u></p> | <p>Timoria 3fache Rache <i>Ähnlich dem Refugus, allerdings aus der schwarzen Magie stammend, schlägt dieser Zauber einen magischen Angriff nicht nur zurück sondern verdoppelt auch dessen Wirkkraft, wodurch ein fair gemeintes Duell durchaus schnell tödlich enden kann. Nicht geblockt werden können: Ingenium ad captitis damnare, Avada Kedavra und Algere sanguis.</i> <u>Zusatz: Timoria, dreifach zurück + Name der Person</u></p> |
| <p>Crucio Schmerzfluch <i>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.</i> <u>Zusatz: Crucio, Schmerz + Name der Person</u></p> | <p>Morsmordre Das Dunkle Mal <i>Symbol am Himmel: grün leuchtende 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.</i> <u>Kein Zusatz, da Leuchteffekt benötigt</u></p> | <p>Tonitrua Taubheit <i>Betäubt das Ohr des Verfluchten. Dauer: 1 Stunde.</i> <u>Zusatz: Tonitrua, Taubheit + Name der Person</u></p> |
| | <p>Perditum die Pest <i>Ruft bei dem Verzauberten eine schlimme Krankheit hervor, wie z.B. die Pest.</i> <u>Zusatz: Perditum, Name der Krankheit + Name der Person</u></p> | <p>Violaceus acies violetter Flammenschweif <i>Dieser Fluch wirkt wie ein stumpfes Messer, das mit ungeheurer Geschwindigkeit durch den Körper jagt. Fügt innere Verletzungen zu.</i> <u>Zusatz: Violaceus acies, tödlicher Stich + Name</u></p> |