Millicent Shacklebolt

# DAS ÄNOFFÄZÄFLLE Happy-Pottep-Buch Der Zaubersprüche und Magischen Gegenstände



Dieses Buch ist kein offizielles Lizenzprodukt und wurde weder von J. K. Rowling, ihrem Verlag noch von Warner Bros. Entertainment Inc. autorisiert, genehmigt oder lizenziert.



© 2021 des Titels »Das inoffizielle Harry-Potter-Buch der Zaubersprüche und magischen Gegenstände« von Millicent Shackelebolt (ISBN 978-3-7423-1761-2) by riva Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH, München. Nähere Informationen unter: www.m-vg.de

# Ein Wort zu Zaubersprüchen

exen und Zauberer brauchen zum Zaubern nicht unbedingt einen Zauberstab (dazu mehr auf der nächsten Seite), aber Zauberstäbe helfen sehr dabei, sich zu konzentrieren. Die besten Ergebnisse erzielt man mit einem Stab, den man gewonnen oder geerbt hat, sowie mit einem neuen Stab, der einen »gewählt« hat. Übungsduelle sind nicht geeignet, um einen Zauberstab zu gewinnen, denn der Stab spürt, dass es nicht ernst ist. Man sollte auch beachten, dass ein gewonnener Zauberstab – mit Ausnahme des Elderstabs – immer eine gewisse Loyalität seinem ehemaligen Besitzer gegenüber haben wird.

**ANMERKUNG** Du kannst jeden Gegenstand nutzen, um deine Magie zu lenken, aber ein fremder Zauberstab, den du nicht gewonnen hast, wird dir Unbehagen bereiten.

Vorsicht mit beschädigten Zauberstäben, die nur noch sehr unzuverlässig funktionieren. Sie sollten auf jeden Fall erst repariert werden, bevor man mit ihnen weiter zaubert.

2auberband ist definitiv keine »professionelle Peparatur«.



# Zauber ohne Worte und Zauberstab

ngesagte Zauber und solche ohne Zauberstab sind extrem schwierig zu meistern, obwohl fast alle jugendlichen Magier unter großem Stress Spontanzauber können. In Hogwarts lernen die Schüler ungesagte Zauber erst ab dem sechsten Jahr, während das Zaubern ohne Stab nur den begabtesten Zauberern und Hexen vorbehalten bleibt. Es findet sich häufiger in Kulturen, die traditionell ohne Stab zaubern.

ZAUBERMOMENT In Der Orden des Phönix kann Harry Potter den Lumos-Zauber in einer dunklen Gasse nutzen, um seinen heruntergefallenen Zauberstab wiederzufinden. Das ist ein schönes Beispiel für eine enge Bindung zwischen einem Zauberstab und seinem Besitzer.

# Zauberstabhölzer

eben seinem Kern und seinem Meister beeinflusst auch das Holz, aus dem der Zauberstab gefertigt ist, dessen Charakter und Temperament. Nur sehr wenige Baumarten sind überhaupt für Zauberstäbe geeignet. Voldemorts zauberstab

AHORN Eignet sich gut für einen entschlossenen Meister, der gerne reist.

AKAZIE Liefert wählerische Stäbe, die nur für ihren Besitzer funktionieren.

APFEL Ein machtvolles Holz. das sich aber nicht für schwarze Magie eignet.

**BERGAHORN** Bindet sich gerne an Abenteuerlustige. Langweilt sich bei alltäglichen Anforderungen Pons erster zauberstab gehörte einst charlie.

BIRNE Eines der widerstandsfähigsten Hölzer. Wählt oft weise und warmherzige Besitzer.

**BUCHE** Nicht gut für engstirnige Zauberer und Hexen geeignet.

EBENHOLZ Hervorragend für Duelle und Verwandlungen geeignet, besonders für selbstsichere Hexen und 7auberer.

EIBE Liefert besonders starke Duell-zauberstäbe. Wählt gerne sowohl Helden als auch Schurken.

EICHE Liefert äußerst loyale Zauberstäbe, die ebenso loyale Besitzer bevorzugen.

**ERLE** Bindet sich gerne an freundliche Hexen und Zauberer.

ESCHE Äußerst loyal. Funktioniert nur für seinen wahren Besitzer wirklich gut.

**ESPE** Gut für Kampfmagie, wird oft von Duellanten verwendet.

FICHTE Nicht für zögerliche Hexen und Zauberer geeignet. Funktioniert am besten für selbstsichere Besitzer mit Sinn für Humor.

HARTRIEGEL Ergibt eigenartige Stäbe, die sich ungesagten Zaubern verweigern.



HASELNUSS Ungeeignet für Besitzer, die ihre Launen nicht unter Kontrolle haben. Das einzige Zauberstabholz, das unterirdisches Wasser entdecken kann.

**HOLUNDER** Diese Zauberstäbe sind die seltensten und extrem schwierig zu meistern. Sie wählen oft herausragende Meister.

KASTANIE Wird häufig von Hexen und Zauberern bevorzugt, die mit magischen Tierwesen und Kräuterkunde arbeiten.

KIRSCHE Sehr selten, entwickelt oft zerstörerische Macht.

LÄRCHE Verleiht seinem Besitzer mehr Selbstvertrauen.

LORBEER Passt gut zu einem apathischen Besitzer. Funktioniert hervorragend für einen Meister, der nach Ruhm strebt.

**PAPPEL** Funktioniert zuverlässig gut. Wählt einen prinzipientreuen Besitzer.

**PINIE** Eignet sich gut für ungesagte Zauber. Wählt grundsätzlich Individualisten.

**ROTEICHE** Passt gut zu einem Besitzer mit schnellen Reflexen und eignet sich hervorragend für Duelle. **ROTHOLZ** Soll Glück bringen und wählt geschickt Besitzer, die zu klugen Entscheidungen neigen.

**SCHWARZDORN** Besonders gut für Kämpfer geeignet, bindet sich durch gefährliche Erlebnisse enger an seinen Besitzer.

**SCHWARZNUSS** Bindet sich gut an einen feinfühligen Besitzer. Kann besonders gut für Änderungszauber funktionieren.

**SILBERLINDE** Wird für seine ungewöhnliche Farbe geschätzt und eignet sich besonders für Seher und Legilimentoren.

STECHPALME Eignet sich gut für sehr emotionale Besitzer. Wählt oft einen Meister, dem eine gefährliche Mission bevorsteht.

TANNE Hervorragend für Verwandlungen geeignet, bevorzugt entschlossene und selbstbewusste Besitzer.

**ULME** Bevorzugt würdevolle Besitzer und ermöglicht besonders elegante Zauber mit wenigen Unfällen oder Fehlern.

**VOGELBEERE** Liefert besonders starke Defensivzauber. Wählt gerne besonders rechtschaffene Hexen und Zauberer.

WALNUSS Bindet sich meist an besonders intelligente Besitzer. Ist in den Händen moralisch ungefestigter Zauberer eine gefährliche Waffe.

Fons zweiter **WEIDE** Besitzt Heilkräfte. Wählt oft unsichere Besitzer.

WEINREBE Wählt gerne Besitzer, die Außergewöhnliches leisten wollen.

**WEISSBUCHE** Bindet sich lebenslang an seinen Besitzer. Wählt gerne leidenschaftliche Meister mit einer Vision.

WEISSDORN Gut für Flüche und Heilzauber geeignet.

ZEDER Wählt häufig besonders scharfsinnige Hexen und Zauberer.

ZYPRESSE Bindet sich besonders gut an ritterliche und selbstlose Zauberer.

Pemus' Zauberstab

### LÄNGE UND BIEGSAMKEIT

LÄNGE Die meisten Zauberstäbe sind zwischen 23 und 36 Zentimeter lang, wobei längere Stäbe sich zu lebhaften und zur Dramatik neigenden Personen hingezogen fühlen. Kürzere Stäbe wählen gerne Hexen und Zauberer, die elegantere Magie bevorzugen. Zauberstäbe unter 20 Zentimeter Länge wählen oft Besitzer, denen es an Charakter mangelt.

BIEGSAMKEIT Die Flexibilität eines Zauberstabs ist oft ein Hinweis auf die Anpassungsfähigkeit seines (gewählten) Besitzers. Dies ist aber nur ein Faktor, der zusammen mit Kern, Holzart und Länge sowie der Persönlichkeit und Erfahrung des Besitzers die individuelle Eigenart des Zauberstabs bestimmt.

# Die besten Zauberstabkerne

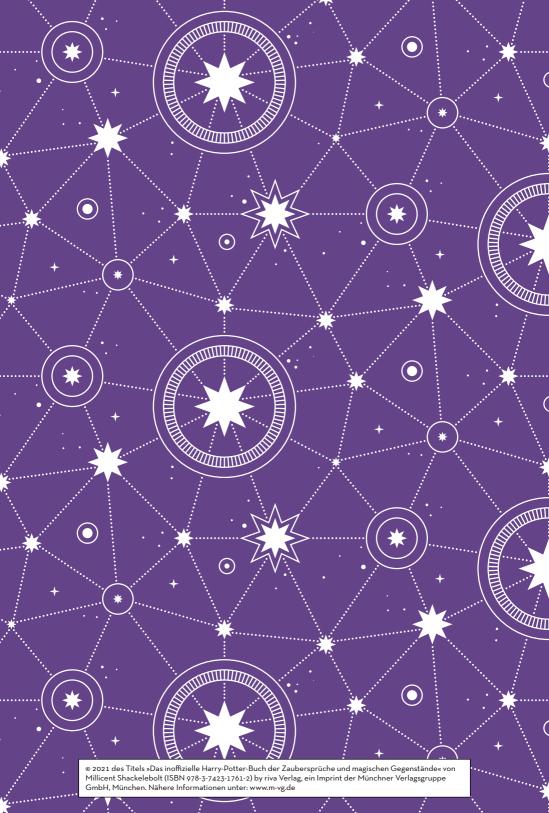
auberstabmacher in aller Welt nutzen eine Vielfalt magischer Substanzen für Zauberstabkerne, aber Garrick Ollivander verarbeitet ausschließlich Einhornschweifhaar. Drachenherzfaser und Phönixfedern.

DRACHENHERZFASER Ein Zauberstab mit dem Kern einer so mächtigen Kreatur produziert selbstverständlich auch die stärkste Form der Magie. Außerdem lernt er schnell und bindet sich stark an seinen Besitzer (selbst, wenn er neu ist). Allerdings muss man auch wissen, dass Drachenherzfaser das temperamentvollste der drei wichtigsten Kernmaterialien ist und sehr schnell Unfälle produziert.

EINHORNSCHWEIFHAAR Ergibt zuverlässige Zauberstäbe, die selten blockieren. Die Stäbe sind äußerst loyal und moralisch und nur sehr schwer für schwarze Magie zu verwenden. Falsch angewendetes Einhornschweifhaar kann auch schwache Magie liefern und »absterben«, sodass es ersetzt werden muss.

PHÖNIXFEDER Daraus sind die seltensten Zauberstabkerne. Sie können die größte Vielfalt an Zaubern erzeugen und sind als sehr eigensinnig bekannt, was vielen Hexen und Zauberern nicht geheuer ist. Stäbe mit Phönixfederkern sind bei der Auswahl ihres Besitzers oft besonders wählerisch und können schwierig zu beherrschen sein.

Weitere bekannte kernmaterialien: Veelahaar, thestralschweifhaar, trollbarthaar, Horn der Gehörnten Schlange, Basiliskenhorn





# ALLGEMEINE ZAUBER

Alle bekannten Gegenzauber,

Heilzauber, Verwandlungszauber und
sonstige Zauber



tine Verwandlung ändert die Funktion oder das Wesen eines Gegenstands.

© 2021 des Titels »Das inoffizielle Harry-Potter-Buch der Zaubersprüche und magischen Gegenstände« von Millicent Shackelebolt (ISBN 978-3-7423-1761-2) by riva Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH, München. Nähere Informationen unter: www.m-vg.de

# Anapneo

ART Heilzauber

**VERWENDUNG** Macht die Atemwege frei.

**WORTHERKUNFT** Anapheo bedeutet im Griechischen »Ich atme«. ZAUBERMOMENT In Der Halbblutprinz hilft Horace Slughorn damit einem Schüler, der sich an seinem Essen verschluckt hat.

ANMERKUNG Dieser Zauber hilft in jeder Situation, in der jemand etwas in den falschen Hals bekommen hat.

# Apparieren

**ART** Teleportationszauber

**VERWENDUNG** Sich von einem Ort zum anderen versetzen.

WORTHERKUNFT Im Lateinischen bedeutet appareo »sichtbar werden« oder »erscheinen«.

ZAUBERMOMENT In Der Halbblutprinz besuchen Harry und die anderen Sechstklässler einen Apparierkurs. Sie benötigen zum Apparieren Ziel, Wille und Bedacht.

EMPFOHLENE BEWEGUNG

Drehung auf der Stelle.

ANMERKUNG Hexen und Zauberer müssen 17 Jahre alt sein, bevor sie die Apparierprüfung ablegen können. Minderjährige Zauberer dürfen Seit-an-Seit-Apparieren.

Nur nicht zersplintern!



# Arania Exumai

**ART** Zauberspruch

**VERWENDUNG** Wehrt Spinnen ab.

**WORTHERKUNFT** Im Lateinischen bedeutet *aranea* »Spinne«, während *exumai* vermutlich von *exuo* 

(»zurückweisen«) oder *eximo* (»verbannen«) abstammt.

ZAUBERMOMENT Im Film Die Kammer des Schreckens rettet Harry sich und Ron im Verbotenen Wald mit diesem Spruch vor Acromantulas.

**ANMERKUNG** Das vom Zauber Arania Exumai erzeugte Licht ist sehr heiß, wie man an den Brandspuren eines knapp danebengegangenen Zaubers sieht.

# Austauschzauber

**ART** Verwandlungszauber

**VERWENDUNG** Lässt zwei Gegenstände den Platz tauschen.

WORTHERKUNFT k. A.

**EMPFOHLENE BEWEGUNG** 



ZAUBERMOMENT Hermine überlegt, ob Harry in der ersten Aufgabe des Trimagischen Turniers die Zähne des Drachen gegen Weingummis austauschen könnte, verwirft die Idee aber, weil Drachenhaut für Zaubersprüche besonders schwer zu durchdringen ist.

ANMERKUNG Minerva McGonagall zufolge ist dieser Zauber sehr einfach, aber in *Der Feuerkelch* hat Neville Longbottom besonders große Probleme damit und tauscht seine eigenen Ohren gegen einen Kaktus aus.

# **Avifors**

**ART** Verwandlungszauber

**VERWENDUNG** Verwandelt das Ziel in einen Vogel, einen Vogelschwarm oder (gelegentlich) auch Fledermäuse. WORTHERKUNFT Im Lateinischen bedeutet avis »Vogel« und forma »Form«.

ZAUBERMOMENT Minerva McGonagall unterrichtet diesen Zauber im ersten und zweiten Schuljahr.

ANMERKUNG Dieser Zauber kommt nur in den Videospielen und im Sammelkartenspiel vor.

## **Avis**

ART Beschwörungszauber

**VERWENDUNG** Beschwört Vögel aus der Zauberstabspitze.

WORTHERKUNFT Im Lateinischen bedeutet avis »Vogel«.

### EMPFOHLENE BEWEGUNG

Drehung auf der Stelle.



### ZAUBERMOMENT Garrick

Ollivander verwendete diesen Zauber, um beim Trimagischen Turnier von 1994 die Zauberstäbe der Trimagischen Champions zu überprüfen.

ANMERKUNG Bei der Anwendung dieses Zaubers qualmt der Zauberstab des Anwenders und produziert einen lauten Knall.

# Blasenzauber

**ART** Beschwörungszauber

**VERWENDUNG** Erzeugt langlebige Blasen.

WORTHERKUNFT k. A.

ZAUBERMOMENT Filius Flitwick verwendet diesen Zauber, um in *Der Stein der Weisen* den Weihnachtsbaum in der Großen Halle zu schmücken.

**ANMERKUNG** Auch Rons kaputter Zauberstab produzierte Blasen, was aber wahrscheinlich nichts mit diesem Zauber zu tun hatte.

# **Brackium Emendo**

**ART** Heilzauber

**VERWENDUNG** Heilt gebrochene Knochen.

**WORTHERKUNFT** Im Lateinischen bedeutet *bracchium* »Arm« und *emendo* »zusammenfügen«.

ZAUBERMOMENT Gilderoy Lockhart verpfuscht diesen Zauber an Harry, sodass dessen gebrochene Armknochen verschwinden, statt zusammenzuheilen.

**ANMERKUNG** Ob dies ein legitimer Heilzauber ist, ist umstritten.

# **Crinus Muto**

**ART** Verwandlungszauber

VERWENDLING Ändert Haarfarbe und -schnitt des Anwenders.

WORTHERKUNFT Im Lateinischen bedeutet crinis »Haar« und muto »verändern«

ZAUBERMOMENT In Der Halb-

blutprinz verpasst Ron sich einen prachtvollen Schnäuzer. während er diesen Spruch im Verwandlungsunterricht übt.

ANMERKUNG Dieser Zauber wird in LEGO Harry Potter: Die Jahre 5-7 zum Verändern von Haarfarbe und -schnitt verwendet.

# **D**raconifors

**ART** Verwandlungszauber

**VERWENDUNG** Verwandelt kleine Gegenstände in Drachen.

WORTHERKUNFT Im Lateinischen bedeutet draco »Drache« und forma »Gestalt«.

ZAUBERMOMENT Minerva McGonagall unterrichtet ihn im dritten Schuliahr.

ANMERKUNG Dieser Zauber ist nur im Videospiel Harry Potter und der Gefangene von Askaban zu sehen.

Die erzeugten Gestalten sind Wesentlich Kleiner und schwächer als echte Drachen.



# **Episkey**

**ART** Heilzauber

**VERWENDUNG** Heilt kleine Verletzungen.

WORTHERKUNFT Im Griechischen bedeutet episkevi »reparieren«.

ZAUBERMOMENT In Der Halbblutprinz heilt Nymphadora Tonks Harrys gebrochene Nase nach seinem Streit mit Draco im Hogwarts Express.

**ANMERKUNG** In der Filmversion des *Halbblutprinzen* findet Luna Lovegood Harry im Zug und verarztet ihn mit diesem Zauberspruch.

# **Epoximise**

**ART** Verwandlungszauber

**VERWENDUNG** Verbindet zwei Gegenstände miteinander.

**WORTHERKUNFT** Im Englischen ist epoxy eine Art Kleber.

ZAUBERMOMENT Im Film Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind berichtet die Zeitschrift Verwandlung Heute über eine Debatte über das Für und Wider dieses Zauberspruchs.

**ANMERKUNG** Dieser Zauber wird erstmals im Harry-Potter-Sammelkartenspiel erwähnt.

# Evanesce

**ART** Verwandlungszauber

**VERWENDUNG** Lässt Gegenstände verschwinden.

WORTHERKUNFT Im Englischen bedeutet evanesce »aus der Sicht. dem Gedächtnis oder der Existenz schwinden«.

ZAUBERMOMENT Im Harry-Potter-Sammelkartenspiel zitiert die Karte dieses Zauberspruchs aus Die Kammer des Schreckens: »Der Unterricht von Professor McGonagall war immer harte Arbeit, doch heute war es besonders anstrengend.«

ANMERKUNG Dieser Zauber ist dem bekannteren Evanesco sehr ähnlich.

# Evanesco

**ART** Verwandlungszauber

**VERWENDUNG** Lässt Gegenstände verschwinden.

WORTHERKUNFT Im Lateinischen bedeutet evanesco »ich schwinde«.

ZAUBERMOMENT In Der Orden des Phönix lernen die Schüler diesen Spruch im fünften Schuliahr, Minerva McGonagall stellt ihn vor, indem sie die Schüler anfangs Schnecken und andere kleine Tiere verschwinden lässt, was aber nur Hermine gelingt.

ANMERKUNG Wie Minerva McGonagall erklärt, verschwinden die Gegenstände »ins Nicht-Sein, das heißt in alles«.

# **Everte Statum**

**ART** Zauberspruch

VERWENDUNG Lässt einen Gegner zurücktaumeln und erzeugt einen vorübergehenden scharfen Schmerz.

WORTHERKUNFT Im Lateinischen bedeutet everte »zu Fall bringen« und statum »Stand«.

ZAUBERMOMENT Im Film Die Kammer des Schreckens wendet Draco Malfoy diesen Zauber im Duell gegen Harry an.

**ANMERKUNG** Die Stärke des Zaubers bestimmt, wie stark der Schmerz ist. Er hinterlässt aber keine bleibenden Schäden.

# Explosionszauber

ART Zauberspruch

**VERWENDUNG** Erzeugt eine zerstörerische Explosion.

WORTHERKUNFT k A

ZAUBERMOMENT In der Verfilmung von Der Halbblutprinz feiert Bellatrix Lestrange Albus Dumbledores Tod, indem sie mit diesem Zauberspruch Fenster in der Großen Halle zerstört.

**ANMERKUNG** Dieser Zauber könnte mit dem Reduktor-Fluch identisch sein.