

*Lehrbuch der
Zaubersprüche
Oberklasse*

von Miranda Habicht

6. Jahrgang

Aquamenti
Animatus
Auxilio Esse
Conjunctivitis
Diffindo
Incendio
Quietus
Reductio
Sonorus
Specialis Revelio
Mobilcorpus
Mobiliarbus
Muffliato

Aquamenti

Elementezauber

Lässt einen Wasserstrahl aus dem Zauberstab schießen.

Dieser kann unterschiedlich dosiert werden: mal ist er so klein, dass damit ein Trinkpokal gefüllt werden kann, mal ist es ein so reichlicher und kräftiger Strahl, dass er ausreicht, um ein Feuer zu löschen.

Animatus

Verwandlungszauber

Bei dieser Form der Verwandlung wird tote Materie zum "Leben" erweckt, so dass sie bestimmte Funktionen wahrnehmen kann.

Auxilio Esse

Lässt Dinge entstehen, die vorher nicht da waren: Stühle, Teller mit belegten Brötchen, Schlafsäcke oder woran immer es gerade fehlt. Verflüchtigen sich nach einiger Zeit.

Conjunctivitis

Der Conjunctivitisfluch ruft unmittelbar eine schmerzhaftes Bindehautentzündung hervor, die zu stark tränenden Augen und somit zur Beeinträchtigung des Sehens führt.

Wie die Beispiele zeigen, wird er vor allem dann eingesetzt, wenn Zauber und Flüche die Haut oder dem Panzer eines Gegners nicht durchdringen können.

Diffindo

Mit dem Zauberstab sorgfältig gezielt und die Formel »diffindo« gesprochen, können Magier Objekte zum Zerreißen bringen.

Incendio

Feuerzauber

Wollen Zauberer ein Feuer entfachen, benötigen sie dazu keine Streichhölzer. Ein Wink mit dem Zauberstab, die Formel »incendio« und schon lodern Flammen, wo immer sie der Magier haben möchte.

Quietus

Mit der Formel »quietus« kann man eine zuvor mit »sonorus« hervorgerufene Stimmverstärkung wieder rückgängig machen.

Reductio

Mit einem Reductio können Objekte aufgelöst werden: Von einem Reductio getroffen pulverisiert sich ein Tisch und die Gegenstände darauf fallen zu Boden. Eine andere Anwendungsmöglichkeit des Fluchs ist, Barrieren, die den Weg blockieren, magisch zu entfernen.

Sonorus

Mit der Zauberformel Sonorus wird die Stimme des Zauberers wie durch ein Megafon magisch verstärkt.

Der Zauberstab muss dabei gegen die Kehle gerichtet werden.

Specialis Revelio

Der Zauberspruch Specialis revelio (lat. Enthülle Deine Spezialität) bringt ein verzaubertes Objekt dazu, seine magischen Kräfte offen zu zeigen.

Mobilcorpus

Schwebezauber

Um einen Menschen schwerelos zu machen, um ihn ohne Anstrengung transportieren zu können, spricht man »mobilcorpus«, und schon hängt der Verzauberte wie an unsichtbaren Seilen in der Luft.

Handelt es sich nicht um Menschen, die in die Schwebel gebracht werden sollen, sondern um Gegenstände, so verwendet man einen anderen Zauberspruch, nämlich Mobiliarbus.

Mobiliarbus

Schwebezauber

Dinge von einem Ort zum anderen verschieben? - Nichts einfacher als das. Richte den Zauberstab auf das Objekt deiner Wahl und sprich »Mobiliarbus«. Der auserwählte Gegenstand erhebt sich und schwebt dorthin, wo du ihn haben möchtest.

Um nicht Gegenstände, sondern menschliche Körper schweben zu lassen, verwendet man übrigens offenbar besser Mobilcorpus.

Muffliato

Der Zauberspruch »muffliato« erzeugt ein Störgeräusch in den Ohren aller Personen in der Nähe, die nicht nebenbei zuhören sollen.

Dieser Lausschutz reicht aber nur etwa 2 Meter im Umkreis.

Vor der Anwendung sei gewarnt: ein voll ausgebildeter Zauberer oder gar Auror durchschaut dieses Ablenkungsmanöver sofort.

7. Jahrgang

Aparecium
Confusum
Expecto Patronum
Inflamare
Lenitatis
Ligo
Oppungo
Proteus
Siccare
Siccitatis
Somnusfero

Aparecium

Um Unsichtbares sichtbar zu machen, kann man diese Zauberformel verwenden. Man tippt dreimal mit dem Zauberstab gegen den Gegenstand, in dem man unsichtbaren Inhalt vermutet, und spricht »aparecium«. Danach sollte Verborgenes enthüllt sein.

Confusum

Verwirrungszauber

Dieser Zauber kann beispielsweise eingesetzt werden, um eine Person zu täuschen oder als Zeuge eines Vorfalls unglaubwürdig zu machen.

Mit diesem Zauber können nicht nur Lebewesen verwirrt werden, sondern auch verzauberte Gegenstände, die zum "Leben" erweckt worden sind.

Nach einiger Zeit lässt die verwirrende Wirkung des Zaubers nach und verschwindet schließlich ohne einen Gegenzauber.

Expecto Patronum

Dieser lateinische Zauberspruch heißt etwa: "Ich warte auf meinen Schutzpatron".

Bedroht durch besonders grauenvolle Ungeheuer, wie einen Dementor oder einen Lethifold, können magische Menschen sich und andere mit diesem Zauber einen beschützenden Retter, ihren Patronus, herzaubern. Der Patronus wehrt angreifende Wesen ab und vertreibt sie.

Der Patronus-Zauber ist sehr schwierig durchzuführen. Ein gestaltlicher Patronus kann nur

dann erzeugt werden, wenn man eine sehr starke, glückliche Erinnerung nachempfindet. Steht zu wenig von dieser positiven Kraft hinter dem Zauberspruch, so entsteigt dem Zauberstab höchstens ein gestaltloser, leuchtender Nebel. Vorübergehend kann dieser sich, durchaus auch schützend, vor die Bedrohung stellen.

Einzelne Angreifer können durch diesen Schutznebel zurück gedrängt werden. Er löst sich jedoch nach kurzer Zeit wieder auf. Dann bleibt man allein und schutzlos zurück.

Inflamare

Feuerzauber

Ebenfalls ein guter Zauber, wenn etwas brennen soll.

Wie so oft entwickelte sich auch beim Feuerzauber eine regionale Vorliebe.

Manche Zauberer lehnen „inflamare“ ab. Er ist geschichtlich negativ belegt und wird der schwarzen Magie zugeschrieben.

Lenitatis

Erstmalig kam 1929 ein Rennbesen mit Bremszauber auf den Markt. Die Inhaber der Comet Trading Company ließen sich den von ihnen entwickelten Horton-Keitch-Bremszauber unter ihrem Namen patentieren und brachten ihn mit ihrer Besen-Neuentwicklung Komet 140 auf den Markt.

Damit waren endlich auch kompliziertere Wendemanöver durchführbar.

Der Feuerblitz von 1993 erschien als erster Besen mit nicht zu brechendem Bremszauber.

Ligo

Dauerklebefluch

Z.B. Bilder, mit einem Dauerklebefluch an die Wand gehängt, können nie wieder entfernt werden, auch wenn sich die derzeitigen Besitzer ihres Aufhängeortes noch so sehr darum bemühen.

Oppugno

Beschwörungszauber

Der Zauberspruch Oppugno (lat. bedeutet er etwa: ich beleidige, Ich tu (dir) was an) ist die elegante magische Art, jemanden aus Wut oder Ärger ins Gesicht zu springen.

Er bewirkt, dass kleine Lebewesen aus der Spitze des Zauberstabs kommen und über das Opfer herfallen. Zur Befriedigung ihrer Auftraggeber kratzen, beißen und malträtieren die heraufbeschworenen Tierchen es dann nach Kräften.

Proteus

Der sehr schwierige Proteus-Zauber passt etwas genau so an wie vorgegeben. Er verbindet mehrere gleichartige Dinge miteinander und überträgt die Veränderung von einem davon auf alle anderen.

Siccare

Alltagszauber

Trocknet nasse Gegenstände wie z.B. Kleidung oder Haare mit dem Wink des Zauberstabes.

Siccitatis

Dieser Zauber lässt Pfützen und kleine Teiche austrocknen, ist aber nicht mächtig genug, um einen See trockenzulegen.

Somnusfero

Schlafzauber

Wird manchmal auch bei Schlafstörungen angewandt.

Er hält nur 2 Stunden an und soll beim Hinübergleiten in den natürlichen Schlaf helfen.

Weise mir die Richtung

Magischer Kompass

Man legt den Zauberstab auf die flache Hand.

Der Zauberstab drehte sich einmal im Kreis und weist dann mit der Spitze nach Norden.

Berufsbezogene Zauber

Excurs

Berufsbezogene und verbotene Zauber

Amnesia

Deletrius

Fidelius

Leglimens

Oblivate

Persona Assuetus

Personatus

Prior Incantato

Amnesia

Vergessenszauber

Amnesia bewirkt, dass der Betroffene sein gesamtes Erinnerungsvermögen verliert.

Um den Zauber auszuführen, richtet man den Zauberstab auf die Zielperson und ruft »amnesia"«

Will man nicht das gesamte Gedächtnis seines Gegenübers löschen, kann man mit der Formel Obliviate partielle Vergesslichkeit hervorrufen.

Deletrius

Mit der Zauberformel »deletrius« können Zauberbilder zum Verschwinden gebracht werden. Wenn man etwa das Abbild des letzten Fluches eines Zauberstabes mit der Formel »prior incantado« herauf beschworen hat, so verpufft dieses nach dem Deletrius-Zauber wieder.

Fidelius

Mit dem alten und sehr komplexen Zauber können Aufenthaltsorte im Gedächtnis einer anderen Person versteckt werden.

Nur der Geheimniswahrer weiß fortan, wo dieser Ort ist und nur diese Person kann diesen Ort für andere auffindbar und begehbar machen.

Wer die Information des Geheimniswahrers 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 Geheimniswahrer also eine absolute Vertrauensstellung.

Legilimens

Mit dem Zauberspruch und festem Blickkontakt ist es möglich eine andere Person zu durchschauen.

Nicht nur ihre geäußerten Gedanken oder die erspürbaren Empfindungen werden offenbar, sondern auch verborgene Gefühle und Erfahrungen und geheimste Wünsche.

So ist es möglich gegen den Willen des anderen herauszufinden, ob er lügt oder etwas nicht sagen will.

Obliviate

Der Gedächtniszauber Obliviate löscht Erinnerungen aus dem Gedächtnis einer Person, die irgend etwas gesehen oder erfahren hat, was sie besser nicht wissen sollte.

Üblicherweise verändert er gezielt ganz bestimmte Erinnerungen.

Im magischen Unfallumkehr-Kommando des Zauberei-ministeriums sind sogenannte Vergiss-michs damit beauftragt, durch Gedächtniszauber die Geheimhaltung der Magie sicherzustellen: Immer wenn

Muggel Zeugen von magischen Vorgängen werden oder magische Wesen wie Drachen zu Gesicht bekommen, verändern diese Spezialisten deren Gedächtnis und tilgen sämtliche verdächtigen Erinnerungen.

Der derart Bezauberte beginnt sogleich zu schielen, sein Gesicht nimmt einen gleichmütigen Ausdruck an.

Persona Assuetus

Mit diesem Spruch kann die Tarnung oder Maskierung einer verdächtigen Person aufgehoben werden.

Unverzichtbar für jeden Auror.

Personatus

Maskierungszauber

Ähnlich wie mit dem Vieltranksaft kann ein Zauberer durch diesen Spruch seine Gestalt verändern oder sogar die eines Anderen annehmen.

Die Maskierung hält nur eine Stunde an.

Wie auch beim Animagus, muss die Fähigkeit zu diesem Zauber beim Zaubereiministerium gemeldet werden.

Prior Incantado

Bei einem einzelnen Zauberstab kann durch den Zauberspruch »prior incantato« eine nebelhafte Reproduktion des zuletzt vollführten Zaubers, wie beim äußerst selten zu beobachten und deshalb in der magischen Welt weitgehend unbekanntem »priori incantatem«, herbeigeführt werden.

Priori Incantatem

Fluchumkehr-Effekt

Diese sehr seltene Erscheinung entsteht unbeabsichtigt, wenn die Besitzer von zwei Zauberstäben, deren magischer Kern von dem selben Wesen stammt, ihre Stäbe zwingen gegeneinander zu kämpfen. Wenn ein Zauberstab auf seinen "Bruder" trifft, wirken beide nicht wie sonst. Stattdessen verbinden sie sich und Einer der Zauberstäbe zwingt den anderen, die Flüche, die mit ihm bewerkstelligt worden sind, in umgekehrter Reihenfolge noch

einmal darzustellen. Der zuletzt ausgesprochene Fluch kommt zuerst, danach folgen die weiter zurückliegenden.

Dieses Phänomen kommt kaum vor und ist deshalb in der magischen Welt weitgehend unbekannt. Bei einem einzelnen Zauberstab kann durch den Zauberspruch Prior Incantato eine ähnlich aussehende nebelhafte Reproduktion des zuletzt vollführten Zaubers herbeigeführt werden.

Verbotene Zauber

Avada Kedavra

Crucio

Imperio

Inferio

Avada Kedavra

Todesfluch

Der mit dem Zauberspruch Avada Kedavra ausgeführte Todesfluch ist einer der drei unverzeihlichen Flüche, deren Anwendung durch das Zaubereiministerium verboten ist und mit lebenslänglicher Haft in Askaban bestraft wird.

Hexen oder Zauberer, die sich eines Gegners endgültig entledigen wollen, richten ihren Zauberstab auf das Opfer und sprechen die Worte "avada kedavra".

Ein grüner Lichtblitz sirrt dann auf den Gegner zu. Wird dieser

*getroffen, so stirbt er
augenblicklich, ohne äußerliche
Zeichen von Gewalteinwirkung.*

Crucio

*Der Cruciatus-Fluch gehört zu
den drei sogenannten unver-
zeihlichen Flüchen, deren
Anwendung mit lebenslänglicher
Haft in Askaban bestraft wird.*

*Richtet man seinen Zauberstab
auf ein Opfer und spricht Crucio,
so windet sich das Opfer
augenblicklich unter fürchter-
lichen Schmerzen.*

*Mit dem Cruciatus-Fluch können
Magier ihre Gegner ohne
Verwendung von Werkzeugen
unerträglicher Folter unterwerfen
und in den Wahnsinn treiben.*

Der Cruciatus-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 Fluchs erheblich ab.

Imperio

Will ein Magier einen Gegner seinem eigenen Willen vollkommen unterwerfen, so richtet er seinen Zauberstab auf das Opfer und spricht »imperio«. Der Gebannte unterliegt fortan den Befehlen, die ihm sein Gegner auferlegt. Nach dessen Willen tanzt er auf dem Tisch, oder tut andere Dinge, die er aus freiem Willen niemals ausführen würde. Dies geht soweit, dass er ohne mit der Wimper zu zucken andere oder gar sich selbst umbrächte, wenn dies von ihm verlangt würde.

Inferio

Ein Inferius ist eine besonders schreckliche und gefährliche Leichenschändung: Durch einen schwarz-magischen Zauber werden menschliche Leichen zu seelenen und willenlosen Gehilfen ihres Auftraggebers. Ohne eigene Empfindungen, Gefühle und Gedanken "leben" sie nur, um die Befehle ihres finsternen Herrn auszuführen.

Inferi sind anders als Geister nicht substanzlos und transparent, sondern haben eine wächsern aussehende solide Leichengestalt. Sie können

deshalb als Waffe gegen lebende Menschen eingesetzt werden, sie packen, wegschleppen, verwunden und ermorden. Viele der üblichen Defensivzauber können Inferi nichts anhaben, da sie keine Schmerzen empfinden, keine blutenden Wunden bekommen und nicht ein zweites Mal getötet werden können.

Sie brauchen aber wie beispielsweise auch die Teufelsschlinge Dunkelheit und Kälte um sich. Die Helligkeit und Hitze eines Feuers hält sie deshalb fern.