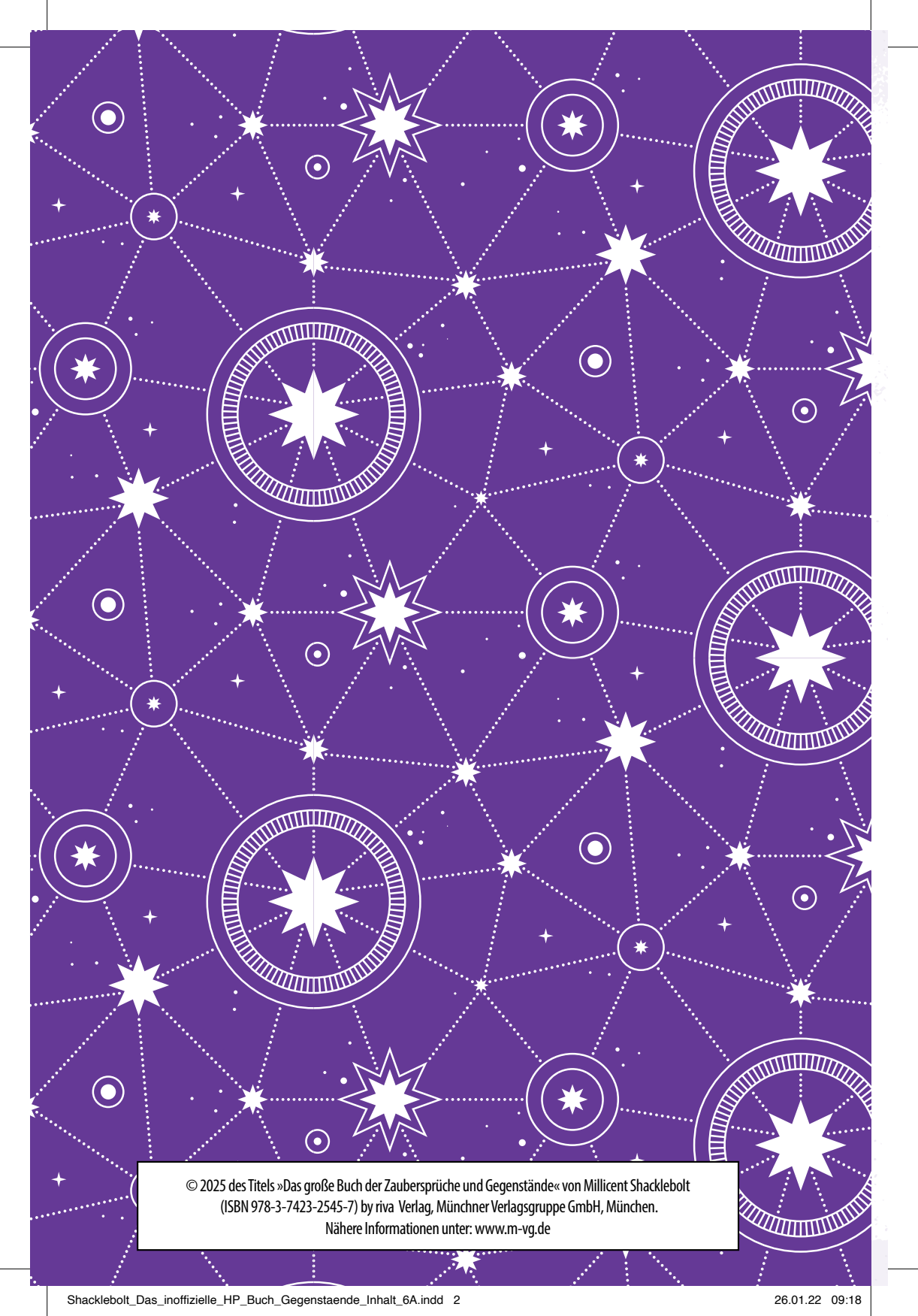


Millicent Shacklebolt

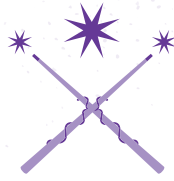
DAS GROSSE BUCH DER  
ZAUBERSPRÜCHE UND  
MAGISCHEN GEGENSTÄNDE  
für Potter-Fans

Geheimes Wissen von  
Anapneo bis Zehennagelfluch

© 2025 des Titels »Das große Buch der Zaubersprüche und Gegenstände« von Millicent Shacklebolt  
(ISBN 978-3-7423-2545-7) by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH, München.  
Nähere Informationen unter: [www.m-vg.de](http://www.m-vg.de)



© 2025 des Titels »Das große Buch der Zaubersprüche und Gegenstände« von Millicent Shacklebolt  
(ISBN 978-3-7423-2545-7) by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH, München.  
Nähere Informationen unter: [www.m-vg.de](http://www.m-vg.de)



# INHALT

Ein Wort zu Zaubersprüchen .....	4
Zauber ohne Worte und Zauberstab .....	5
Zauberstabhölzer .....	6
Die besten Zauberstabkerne .....	9
Kapitel 1: Allgemeine Zauber .....	11
Kapitel 2: Änderungszauber .....	43
Kapitel 3: Verwünschungen, Verhexungen und Flüche .....	99
Kapitel 4: Magische Gegenstände .....	135

© 2025 des Titels »Das große Buch der Zaubersprüche und Gegenstände« von Millicent Shacklebolt  
(ISBN 978-3-7423-2545-7) by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH, München.  
Nähere Informationen unter: [www.m-vg.de](http://www.m-vg.de)

# Ein Wort zu Zaubersprüchen

**H**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.

*Zauberband ist definitiv keine  
»professionelle Reparatur«.*

# Zauber ohne Worte und Zauberstab

**U**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

**N**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.

*Bowtruckles nisten  
nie in gewöhnlichen  
Bäumen.*

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

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

**APFEL** Ein machtvolleres Holz, das sich aber nicht für schwarze Magie eignet.

**BERGAHORN** Bindet sich gerne an Abenteuerlustige. Langweilt sich bei alltäglichen Anforderungen schnell.

*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 Zauberer.

*Voldemorts Zauberstab*

**EIBE** Liefert besonders starke Duellzauberstäbe. 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.

## ∞ ZAUBERSTABHÖLZER ∞

**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.

**KIRSCH** Sehr selten, entwickelt oft zerstörerische Macht.

**LÄRCH** 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 feinfühligem 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.

← Harrys Zauberstab



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

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

← Pons zweiter Zauberstab

**WEINREBE** Wählt gerne Besitzer, die Außergewöhnliches leisten wollen.

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

↖ Hermines Zauberstab

**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.

↖ Pemsus' 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

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

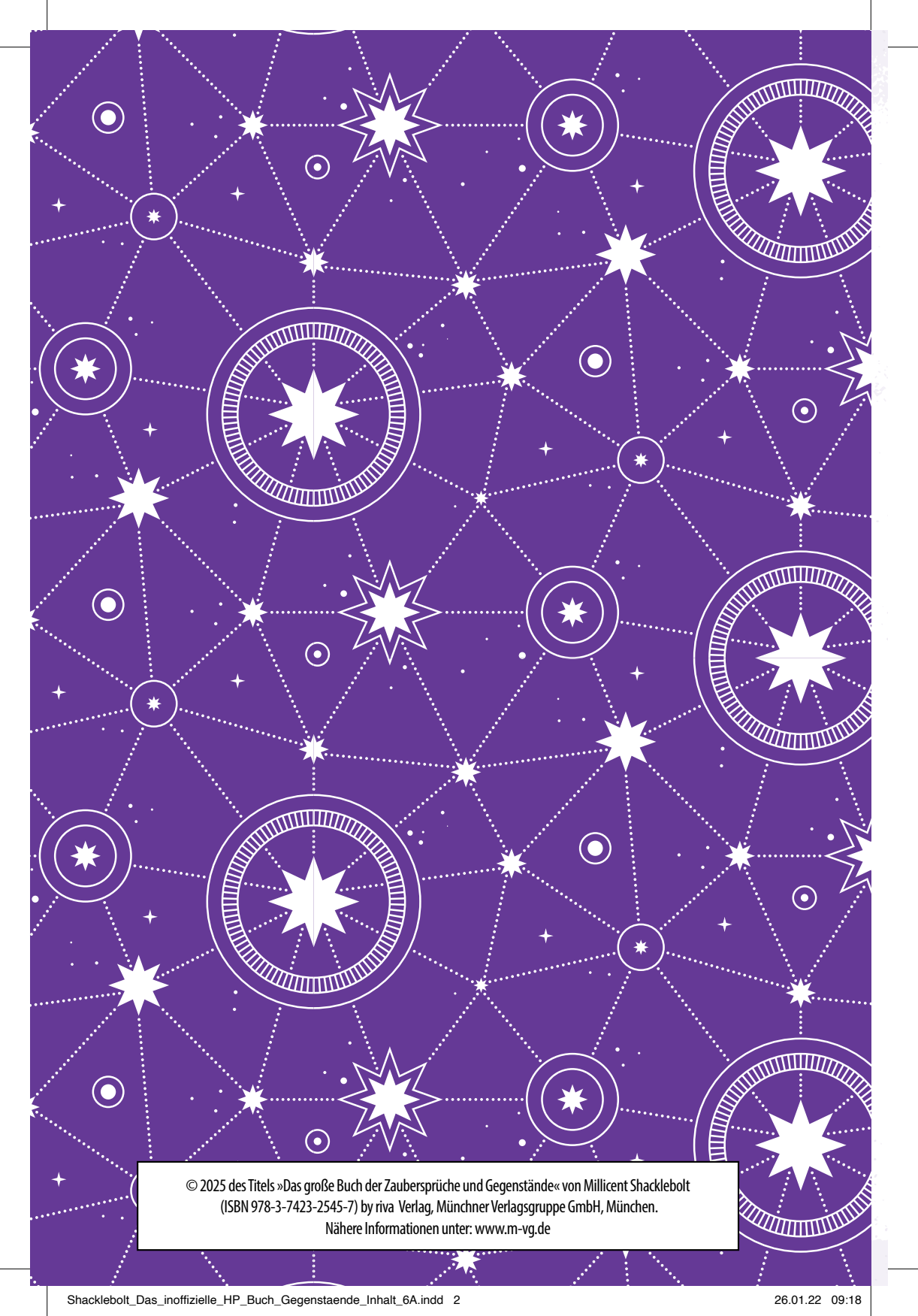
**DRACHENHERZFASER** Ein Zauberstab mit dem Kern einer so mächtigen Kreatur produziert selbstverständlich auch die stärkste Form der Magie. Außerdem lernt er schnell und bindet sich stark an seinen Besitzer (selbst, wenn er neu ist). Allerdings muss man auch wissen, dass Drachenherzfaser das temperamentvollste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

**EINHORN SCHWEIFHAAR** 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: Veela haar, Thestralschweifhaar, Trollbarthaar, Horn der gehörnten Schlange, Basiliskenhorn*

© 2025 des Titels »Das große Buch der Zaubersprüche und Gegenstände« von Millicent Shacklebolt  
(ISBN 978-3-7423-2545-7) by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH, München.  
Nähere Informationen unter: [www.m-vg.de](http://www.m-vg.de)



© 2025 des Titels »Das große Buch der Zaubersprüche und Gegenstände« von Millicent Shacklebolt  
(ISBN 978-3-7423-2545-7) by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH, München.  
Nähere Informationen unter: [www.m-vg.de](http://www.m-vg.de)



\* **KAPITEL 1** \*

ALLGEMEINE  
ZAUBER

\* Alle bekannten Gegenzauber,  
Heilzauber, Verwandlungszauber und \*  
sonstige Zauber



*Eine Verwandlung ändert die  
Funktion oder das Wesen eines  
Gegenstands.*

© 2025 des Titels »Das große Buch der Zaubersprüche und Gegenstände« von Millicent Shackelbolt  
(ISBN 978-3-7423-2545-7) by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH, München.  
Nähere Informationen unter: [www.m-vg.de](http://www.m-vg.de)

# Anapneo

**ART** Heilzauber

**VERWENDUNG** Macht die Atemwege frei.

**WORTHERKUNFT** Anapneo 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 *exuere*

(»zurückweisen«) oder *eximere* (»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.

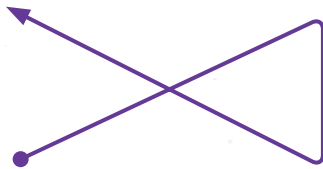
# Austauschzauber

**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* »ich füge zusammen«.

**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

**VERWENDUNG** Ändert Haarfarbe und -schnitt des Anwenders.

**WORTHERKUNFT** Im Lateinischen bedeutet *crinis* »Haar« und *muto* »ich verändere«.

**ZAUBERMOMENT** In *Der Halbblutprinz* 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.

# Draconifors

**ART** Verwandlungszauber

**VERWENDUNG** Verwandelt kleine Gegenstände in Drachen.

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

**ZAUBERMOMENT** Minerva McGonagall unterrichtet ihn im dritten Schuljahr.

**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.