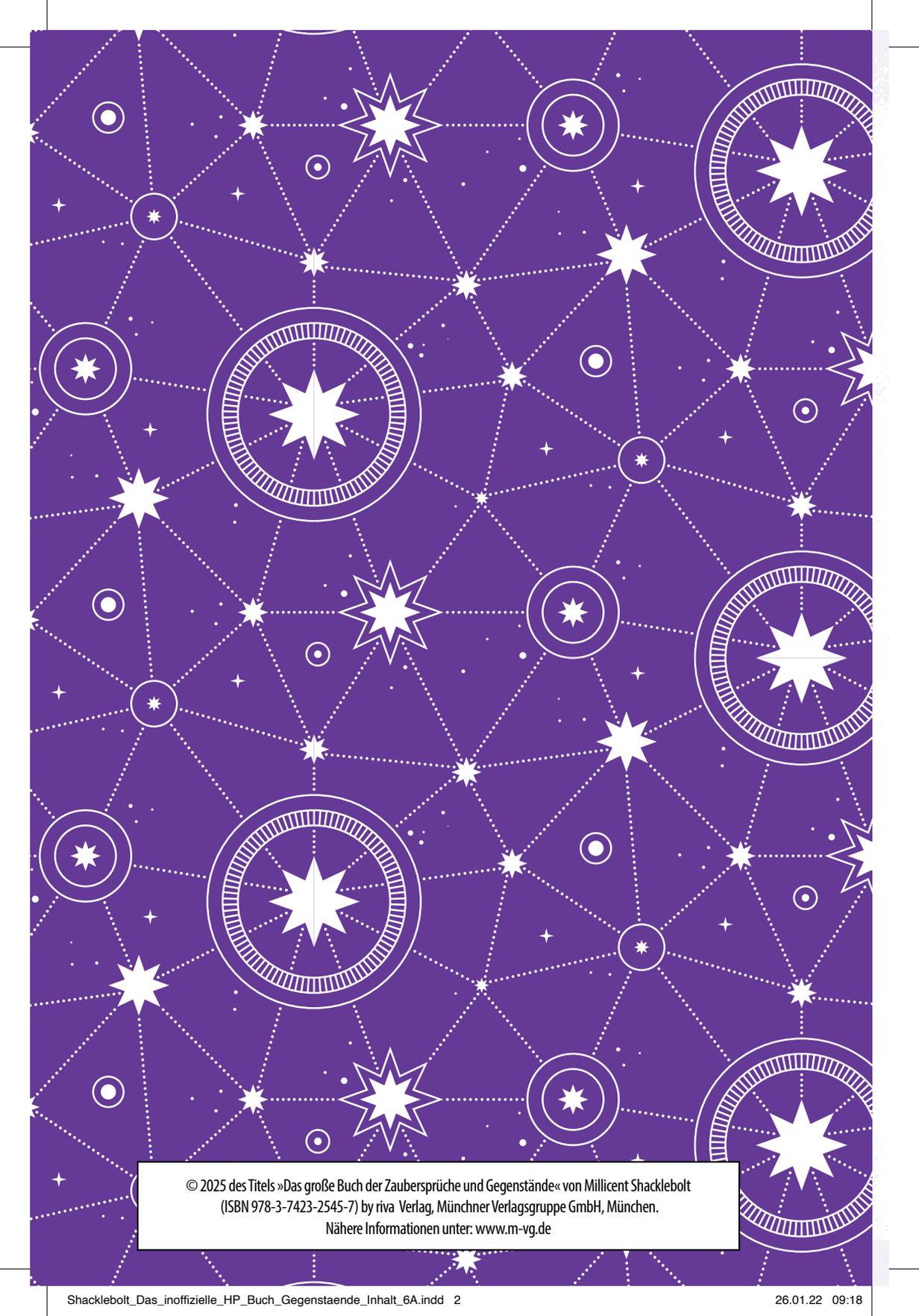


Millicent Shacklebolt

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



© 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



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

Ein Wort zu Zaubersprüchen

Hexen 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

Ungesagte 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

Neben 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.

↖ Hermine's 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

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

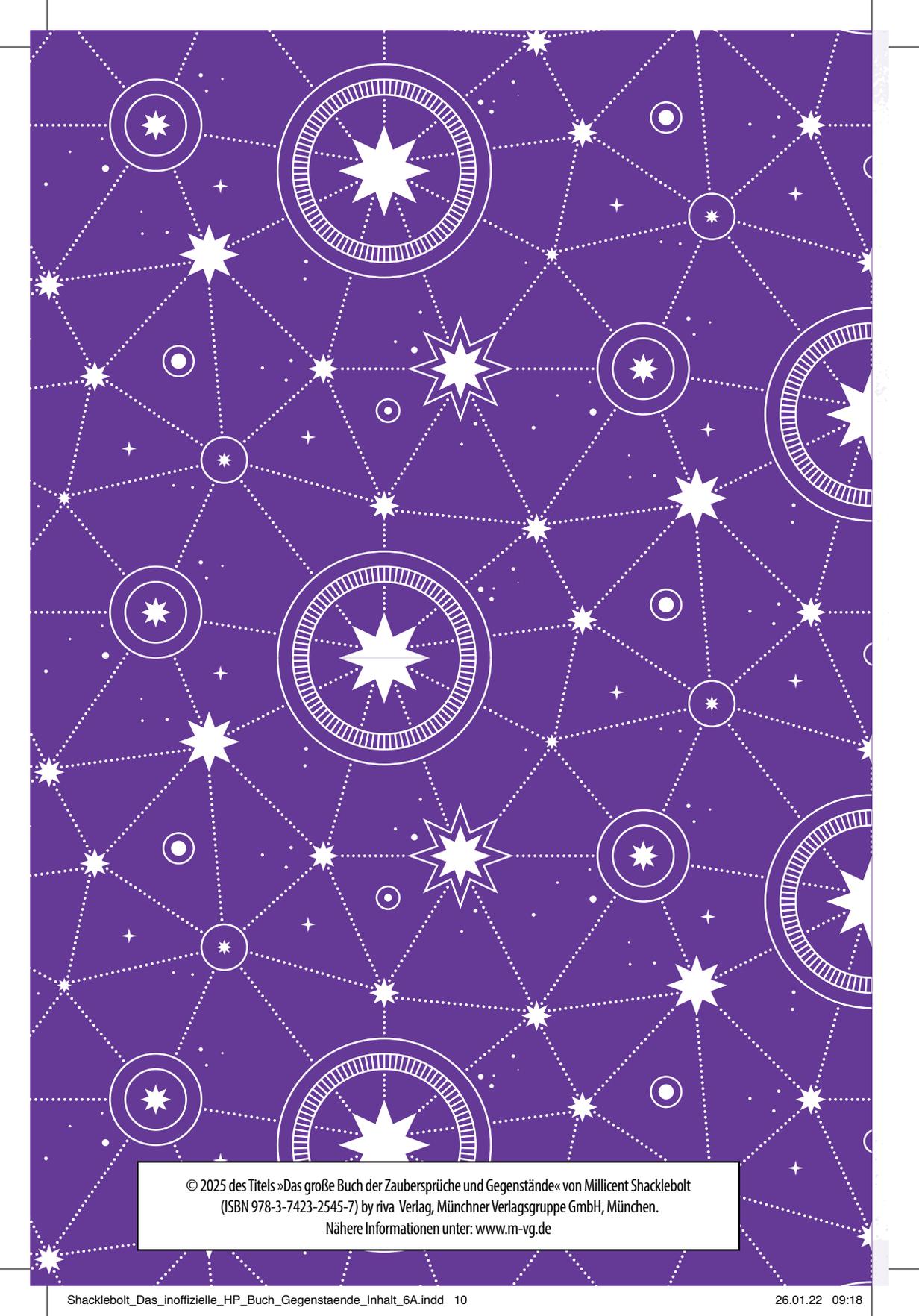
DRACHENHERZFASER Ein Zauberstab mit dem Kern einer so mächtigen Kreatur produziert selbstverständlich auch die stärkste Form der Magie. Außerdem lernt er schnell und bindet sich stark an seinen Besitzer (selbst, wenn er neu ist). Allerdings muss man auch wissen, dass Drachenherzfaser das temperamentvollste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



© 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



* ✨ **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

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.

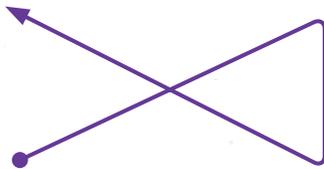
Austauschzauber

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.