

Name

**Aussehen**

**Zauberstab**

Erscheinungsbild

Haare

Figur

Aussehen

Kern

Holz

Haus

Jahr

Herkunft

Ambition

Patronus



**EIGENSCHAFTEN**



**TAPFERKEIT**

Der Gefahr ins Auge sehen  
Bekomme, was du suchst

**LIST**

Verstecken & Schleichen  
Bekomme, was du suchst

**INTELLIGENZ**

Wissen erlangen

**LOYALITÄT**

Jemandem helfen Magischen  
Kreaturen nähern

**MAGIE**

Zaubern/Duellieren  
Zaubertrank brauen  
mag. Gegenstand benutzen



**ZUSTÄNDE**



**Ängstlich** (-2 auf Tapferkeit, bis du etwas Schwieriges vermeidest.)



**Wütend** (-2 auf List, bis du jemanden verletzt / etwas kaputt machst.)



**Gestresst** (-2 auf Intelligenz, bis du etwas Verletzendes zu jemandem sagst.)



**Eifersüchtig** (-2 auf Loyalität, bis du einen Freund verrätst.)



**Beschämt** (-2 auf Magie, bis du eine Bemerkung in den falschen Hals kriegst.)



**Verletzt** (-1 auf alle Eigenschaften, bis du mit Medizin oder Magie geheilt bist).



**Verhext** (-1 auf 1 Eigenschaft nach Wahl [SL] bis zur Heilung).



**Bewusstlos** (Handlungsunfähig bis zur Wiederbelebung, kann durch Einnahme eines anderen Zustands vermieden werden).

Du kannst auch die Zustände "Verängstigt", "Wütend", "Gestresst", "Eifersüchtig" oder "Beschämt" einer anderen Person aufheben, indem du sie tröstest oder unterstützt. Die Zustände "Verletzt", "Verhext" oder "Bewusstlos" können immer im Krankenflügel aufgehoben werden.

Wenn alle 8 Zustände markiert sind, würfle auf deine höchste Eigenschaft, um zu sehen, ob du die Geschichte verlässt.

Bei einer 10+ kommst du zurück, und alle Zustände sind beseitigt.

Bei einer 7-9 kommst du zurück, nur die Bewusstlosigkeit wird beseitigt.

Bei einer 6- verlässt du die Geschichte.

Wenn du zurückkommst, hast du jetzt eine körperliche oder geistige Narbe.

**Narben**



**LIEBLINGSFACH**



Du kannst +1 zu jedem Wurf hinzufügen, der sich auf dein Lieblingsfach bezieht.



**GLÜCK**



Wenn du etwas tun willst, was du normalerweise nicht tun kannst, oder einen Wurf in eine 10+ ändern willst, kannst du einen Punkt Glück markieren, um es zu tun.

Du erhältst dein gesamtes markiertes Glück zurück, wenn du ein Schuljahr abgeschlossen hast.



Wenn du einen Wurf nicht schaffst, markiere dir 1 Punkt Erfahrung.

Wenn du 4 Erfahrungspunkte erreicht hast, kannst du einen Fortschritt machen! Dann lösche deine Erfahrungspunkte negativ auffasst.).



**FORTSCHRITT**



Wenn du 4 Erfahrung markiert hast (oder ein Schuljahr abgeschlossen hast), wähle eine der folgenden Fortschritte:



**Verbessere eine Eigenschaft um +1.** Du kannst dies 2x tun. Keine kann mehr als +3 sein.

**Gewinne ein zweites Lieblingsfach.** Du darfst dies einmal tun.

**Lerne einen neuen Zauberspruch aus deinem Jahr.** Du darfst dies so oft tun, wie du möchtest.

**Erhalte einen magischen Gegenstand.** Du darfst dies so oft tun, wie du möchtest.

**Gewinne 1 markierten Glückspunkt zurück.** Du darfst dies so oft tun, wie du möchtest.



**MAGISCHE OBJEKTE**



**FREUNDE UND RIVALEN**

Freund

---

Freund

---

Rivale

---

Wenn jemand dein Freund oder Rivale ist, darfst du +1 zu einem Wurf hinzufügen, um ihm zu helfen oder ihn zu behindern. Du kannst mit anderen Spielenden oder mit Figuren der Spielleitung befreundet oder rivalisierend sein. Du kannst einen Freund oder Rivalen nur am Ende einer Sitzung hinzufügen oder entfernen. Du kannst bis zu 2 Freunde und 1 Rivalen auf einmal haben.

**HAUSTIER**

Art

Name

Wenn du Zeit mit deinem Haustier verbringst, kannst du einen markierten Zustand auf einen anderen übertragen.

## JAHR 1

- 🌟 **Alohamora** - Entsperrungszauber
- ⚡ **Calvario** - Haarausfallfluch
- 🌟 **Colovaria** - Farbwechselzauber
- 🌟 **Diminuendo** - Schrumpfzauber
- 🛡️ **Finite Incantatem** - Gegenzauber
- ⚡ **Locomotor Mortis** - Beinklammerfluch
- 🌟 **Lumos** - Lichtzauber
- 🌟 **Periculum** - Funkenzauber
- ⚡ **Petrificus Totalus** - Ganzkörperklammerfluch
- ⚡ **Schlug Schnecken** - Kotzfluch
- 🌟 **Elasto** - Weichmachzauber
- 🌟 **Tergeo** - Reinigungszauber
- ✳️ **Ventus** - Wirbelwind-Hexung
- 🌟 **Wingardium Leviosa** - Schweben
- 🗨️ **Plappertrank**
- 🍵 **Beruhigungstrank**
- 🍵 **Hustentrunk**
- 🍵 **Schrumpftrank**

## JAHR 2

- 🗨️ **Epoximise** - Bindungszauber
- 🌟 **Expelliarmus** - Entwaffnungszauber
- 🗨️ **Flagrate** - magische Kennzeichnung (flamm. Kreuz)
- 🗨️ **Fumos** - Rauch-Zauber
- 🗨️ **Incendio** - Feuerzauber
- ⚡ **Mucus ad Nauseam** - Erkältungsfluch
- 🌟 **Obscuro** - Erblindungszauber
- 🛡️ **Protego** - Schildzauber

🌟 **Reparo** - Reparaturzauber

- ✳️ **Rictusempra** - Kitzel-Hexung
- 🗨️ **Serpensortia** - Schlangenbeschwörungszauber
- ✳️ **Steleus** - Nieß-Hexung
- ✳️ **Titillando** - Kitzel-Hexung
- 🍵 **Alterungstrank**
- 🍵 **Verschönerungstrank**
- 🍵 **Schluckauftrank**
- 🍵 **Alraunen-Trank** - Entsteinigungstrank
- 🍵 **Murtlap Essenz** - schmerzlindernd

## JAHR 3

- ✳️ **Anteoculatia** - Geweih-Wachs-Hexung
- ✳️ **Colloshoo** - Festkleb-Hexung
- ✳️ **Engorgio** - Anschwell-Hexung
- 🗨️ **Ferula** - Bandagierungszauber
- 🌟 **Herbivivus** - Pflanzenwachstum
- 🌟 **Illegibilus** - Buchstabensalat-Zauber
- 🌟 **Impervius** - Macht Gegenstände wasserabweisend
- ⚡ **Mimble Wimple** - Zungenknoten Fluch
- 🗨️ **Orchideous** - Blumenstraußbeschwörung
- 🌟 **Prior Incantato** - zeigt letzten genutzten Zauber
- 🗨️ **Reparifarge** - Rückverwandlungs-Zauber
- 🛡️ **Riddikulus** - Irrwicht Abwehr Zauber
- ✳️ **Tarantallegra** - Tanz-Hexung
- 🍵 **Abschwell Trank**
- 🍵 **Pepperup Trank** - Erkältungslösung
- 🍵 **Unctuous Unction** - Freundschaftstrank
- 🍵 **Schlaftrank**
- 🍵 **Anschwelltrank**

## JAHR 4

- 🌟 **Accio** - Herbeirufzauber
- 🗨️ **Avis** - Vogelbeschwörungszauber
- ✳️ **Densaugeo** - Zahnwuchs-Hexung
- 🌟 **Depulso** - Verscheuchungszauber
- 🌟 **Diffindo** - Abtrennzauber
- 🗨️ **Episkey** - Heilzauber (kl.)
- ✳️ **Furnunculus** - Furunkel-Hexung
- ✳️ **Impedimenta** - Lähm-Hexung
- 🗨️ **Incaercoerus** - Fesselzauber
- ✳️ **Locomotor Wibbly** - Gummibein-Hexung
- 🌟 **Quietus** - Gegenzauber zu Sonorus
- ⚡ **Reducto** - Auflösungszauber
- 🌟 **Sonorus** - Megafonzauber
- 🌟 **Stupor** - Schockzauber
- 🍵 **Blemish Blitzer** - Akne Trank
- 🍵 **Feuerschutz-Trank**
- 🍵 **Laxative Trank**
- 🍵 **Stärkungs-Trank**

## JAHR 5

- 🗨️ **Anapneo** - Erstickungslöser
- 🌟 **Aperio** - Öffnungs-Zauber
- ✳️ **Cantis** - Sing Hexung
- 🌟 **Colloportus** - Verriegelungs-Zauber
- 🗨️ **Evanesco** - Verschwinde-Zauber
- 🌟 **Expecto Patronum** - Patronus Zauber\*
- ✳️ **Oppugno** - Angriff durch kleine Lebewesen
- 🛡️ **Protego Totalum** - Schild-Areal-Zauber

- ✳️ **Relashio** - Loslass-Hexung
- 🌟 **Repello Muggeltum** - Muggel-Abwehrzauber
- 🌟 **Silencio** - Schweigezauber
- 🌟 **Specialis Revelio** - Enthüllungs-Zauber (magische Objekte)
- 🗨️ **Vulnera Sanentur** - Heilzauber (gr.)
- 🍵 **Amortentia** - Liebestrank
- 🍵 **Rauschtrank**
- 🍵 **Diptam Essenz** - Heil-Essenz
- 🍵 **Anti-Liebes-Trank**
- 🍵 **Gripsschärfungs-Trank**

## JAHR 6

- 🗨️ **Aguamenti** - Wasserbeschwörungszauber
- 🗨️ **Apparieren** - Teleportations-Zauber\*\*
- 🌟 **Confundo** - Verwirrungszauber
- 🌟 **Deprimo** - Sprengzauber
- ✳️ **Ebublio** - Beschwörung kleiner Blasen
- 🗨️ **Emendo** - Knochenheilung
- ✳️ **Flipendo** - Weiche-Zurück-Hexung
- ⚡ **Gemino** - Verdopplungszauber
- ✳️ **Langlock** - klebt Zunge am Gaumen fest (Verstummung)
- ✳️ **Melofors** - Kürbis-Kopf-Hexung
- 🌟 **Muffliato** - Störgräusche-Zauber
- ✳️ **Pullus** - Verwandelt Kreaturen in Hühner
- 🌟 **Revelio** - Enthüllungszauber
- 🍵 **Trank der lebenden Toten**
- 🍵 **Garottengas** - Erwürgungsgas
- 🍵 **Stärkungstrank**
- 🍵 **Veritaserum** - Wahrheitstrank
- 🍵 **Veritaserum Gegenmittel**

## JAHR 7

- 🗨️ **Baubbilius** - Blitzzauber
- ⚡ **Confrigo** - Explosionszauber
- 🌟 **Duro** - Versteinerungszauber
- 🛡️ **Fianto Duri** - Verstärkung von Schutzzaubern
- 🌟 **Homenum Revelio** - Menschen-Enthüllungs-Zauber
- 🌟 **Legilimens** - Gedankenlesen
- ✳️ **Levicorpus** - lässt Körper kopfüber in der Luft hängen
- ✳️ **Mutatio** - Mutations Hexung
- 🌟 **Obliviate** - löscht Erinnerungen aus dem Gedächtnis
- 🌟 **Portus** - Portschlüssel-Erschaffungs-Zauber\*\*\*
- ✳️ **Redactum** - Schrumpfzauber
- ✳️ **Vermiculus** - Verwandelt Dinge in Würmer
- 🗨️ **Blutbildender Trank**
- 🍵 **Euphorie Elixir**
- 🍵 **Felix Felicis** - Glückstrank
- 🍵 **Gedächtnisverlust-Trank**
- 🍵 **Vielsafttrank** - Verwandlung
- 🍵 **Skelle-Wachs** - Knochenwachstums-Trank

## UNVER. FLÜCHE

Unverzeihliche Flüche können nicht zu Beginn des Spiels, durch eine Weiterbildung, das Vollenden eines Schuljahres oder im Unterricht erlernt werden.

Wenn ein unverzeihlicher Fluch gesprochen wird, hat die Spielleitung die Möglichkeit, gravierende Folgen daraus zu ziehen.

- 🗨️ **Avada Kedavra** - Todesfluch
- 🗨️ **Crucio** - Folterfluch
- 🗨️ **Imperio** - Befehlsfluch

## SPRÜCHE & ZUSTÄNDE

Ein **Heilzauber** kann die Zustände **verletzt**, **verhext** oder **bewusstlos** aufheben, wenn der Zauber die Ursache des Zustands heilt.

Ein **Verteidigungszauber** kann verhindern, dass jemand einen Zustand erleidet, wenn der Zauber die auslösende Ursache des Zustands verhindert.

Ein **Hexung** kann den Zustand **verhext** sowie den gewünschten Effekt des Zaubers verursachen.

Ein **Fluch** kann die Zustände **verletzt** oder **bewusstlos** sowie den Effekt des Zaubers verursachen..

## ZAUBER LERNEN

Ein **Zauberspruch** kann im Unterricht, durch eine\*n Mentor\*in, mit einem Buch oder sogar von einem/einer anderen Schüler\*in erlernt werden. Wenn ein Zauber durch eine\*n Schüler\*in erlernt wird, muss diese\*r hierfür **einen Erfolg** würfeln.

Es muss nie gewürfelt werden, um einen Zauberspruch oder einen Trank zu erlernen, es sei denn, die Information, wie man ihn wirkt oder zusammenbraut, ist versteckt.

Die Spieler\*innen lernen die Zauber, die ihnen **im Unterricht beigebracht** werden sofort.

## LEGENDE

- 🌟 **Zauber**      🗨️ **Heilung**
- ⚡ **Fluch**      ✳️ **Hexung**
- 🛡️ **Verteidigung**      🍵 **Trank**
- 🗨️ **Verwandlung**
- 🗨️ **Unverzeihlicher Fluch**

\* Wenn der Patronus-Zauber erlernt wird, wählen die Spieler\*innen ihren Patronus aus der Tabelle auf dem Blatt "Erschaffe deinen Charakter".

\*\* Zum Apparieren muss ein Test bestanden werden und es wird eine Lizenz vom Zaubereiministerium benötigt, um den Zauber anwenden zu können.

\*\*\* Die Erschaffung eines Portschlüssels erfordert die Erlaubnis des Zaubereiministeriums