



# SAUSENDER HEULER

## HOGWARTS SCHÜLERZEITUNG



Ausgabe 1/17

Sonntag, 23. April 2017

7 Knut

### Neues Jahr, neue Quidditchsaison

*Spannung pur mit Live-Einlage des Hogwarts-Chors beim ersten Spiel*

Neues Jahr, neues Glück, neue Quidditchsaison! Den Auftakt in Saison 1-17 bildeten wie immer die Häuser **Gryffindor und Ravenclaw**, deren Fans sich zusammen mit Spielleiterin **Prof. Horrible** um 20 Uhr auf dem Quidditchfeld versammelten und gespannt sowie anfeuerungsbreit die Fanartikel ihres jeweiligen Favoriten in den Händen haltend auf die Mannschaften warteten.

Während eine Konterwaffel nach der anderen verschlungen wurde, flog die erste Mannschaft des Abends, die von **Amenda Sheep** angeführten Löwen, aufs Feld. Alsdann wurde die Tribüne in leuchtendes Rot getaucht, das jedoch mit dem Einzug der zweiten Mannschaft, nämlich der von **Merlin MacNair** und seinen Adlern, durch ebenso leuchtendes Blau ersetzt wurde.

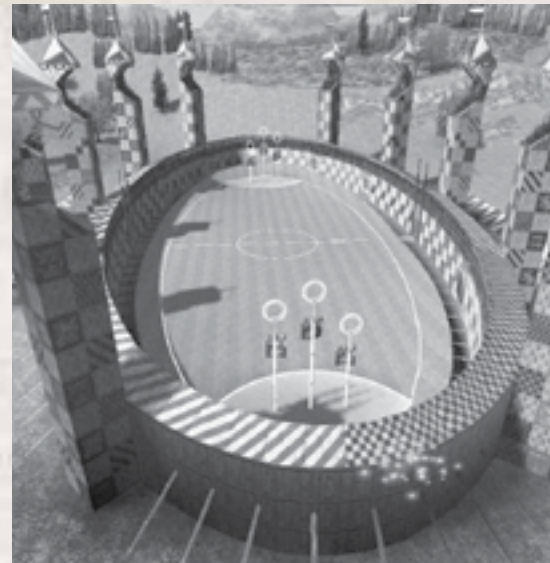
Nachdem die beiden Captains der Aufforderung der Spielleiterin nachgekommen waren und das

obligatorische Händeschütteln vollführt hatten, piffte Prof. Horrible an und öffnete die Bällebox, womit sie die darin eingeschlossenen Bälle in Freiheit entließ.

Dass diese Freiheit jedoch nicht lange währen würde, bewies sich, als Gryffindor-Jägerin **Lyska Sheridan** prompt einen Quaffel umschloss, mit dem sie zielsicher eines der Torringe anvisierte. Die Rufe, dass sie in den Wald oder in eine Frage werfen würde, ignorierte sie und fokussierte sich stattdessen auf die Rufe ihrer Teamkameraden, die ihr zuriefen, sie würde ins Tor zielen. Und tatsächlich: Sheridans Wurf ging mitten durch ein Tor und Gryffindor führte.

Treiberin Sheep hatte nicht so viel Glück und verfehlte einen Klatscher um Haaresbreite.

Ravenclaw-Jäger MacNair konnte lediglich sehnlich den Kopf recken und auf die Quaffel über ihm blicken, während seine Teamkameradin und Treiberin **Ebony**



**Lancaster** knapp einen Klatscher verfehlte und stattdessen einen Quaffel ergriff. Dieser fing daraufhin an, lauthals das Muggel-Geburtstagslied „Happy Birthday“ für die Ravenclaw und das gleichzeitige Geburtstagskind zu singen – ein Lied, in das sowohl Prof. Horrible als auch die Zuschauer und beide Teams einstimmten. Nach der kurzen Darbietung des Hogwarts-Chors war die Frage, welche Richtung der singende

Quaffel einschlagen würde, immer noch offen. Alsdann warf Lancaster den immer noch singenden Quaffel, der ein kurzes Trauerlied ob seines Schicksals anstimmte, daneben. Dies schien Gryffindor-Sucherin **Thea Ragos** so sehr anzuspornen, dass sie hoch hinaus in die schnatzlosen Wolken flog. Im Gegensatz dazu flog Ravenclaw-

Sucher MacNair zu tief, erhaschte den Schnatz aber ebenso wenig. Gryffindor-Jäger **Lion Petersvill** hatte zwar mehr Glück, da er zumindest viele Quaffel erblicken konnte, aber er hatte auch Pech, da er keinen der Quaffel in die Finger bekam.

Auch Hauskameradin Treiberin Sheep konnte lediglich auf den heißbegehrten Klatscher starren, doch das Starren allein ließ die Kugel nicht auf sie zufliegen.

Dafür flog diese auf den Ravenclaw-Jäger **Edwin Edinburg** zu und verpasste ihm – passend zu seinem blauen Quidditchumhang – ein paar blaue Flecken.

Treiberin Lancaster konnte sich nicht rächen, da sie den anvisierten Klatscher nur knapp verfehlte. Während Gryffindor-Sucherin Ragos ein schwaches Glitzern erblickte und ihr Teamkollege Petersvill nur knapp an einem Quaffel vorbeiflog, entfernte sich Ravenclaw-Sucher MacNair vom Schnatz.

Ravenclaw-Jägerin **Vici Thestral** verfehlte einen Quaffel um Haaresbreite, jedoch schnappte ihn ihr die gegnerische Jägerin Sheridan wortwörtlich vor dem Schnabel weg. Diesen warf sie in die erste Frage des Abends, doch die gegnerische Jägerin Thestral war ihr mit dem Beantworten voraus und hielt somit den Quaffel in den Händen.

Während Treiberin Sheep suchend nach einem Klatscher umherblickte, schlossen sich Jäger MacNairs Hände um einen gefangenen >

Quaffel, den er in die zweite Frage an diesem Abend warf. Beantworten konnte er diese auch, womit er ein Tor und einen neuen Punktestand von 60:10 erzielte. Während Treiberin Lancaster ihr Ziel fast erreicht hätte, sauste Sucherin Thea Ragos, die Führung der Ravenclaws vollkommen außer Acht lassend, nach vorne und schnappte sich blitzschnell den glitzernden und wild mit den Flügeln schlagenden Schnatz. Rote Pompons und freudestrahlende Gesichter erfüllten das Quiddichfeld, während Spielleiterin Prof. Horrible den finalen Punktestand von 160:60 verkündete. • ck

## Quaffel über Quaffel, Fragen über Fragen

**Große Spannung beim zweiten Spiel der Saison**

Nach dem ersten Spiel ging die Quiddichsaison mit dem Spiel der Häuser **Hufflepuff gegen Slytherin** in die zweite Runde. Würde Slytherin erneut eine Siegesserie zustande bringen oder würde Hufflepuff das Ruder herumreißen? Denn obwohl das Haus Gryffindor mit 160 Punkten die Tabelle anführte und Ravenclaw mit 60 Punkten auf

dem zweiten Platz war, könnte – oder wie von dem Hauslehrer der Slytherins, Prof. McDaniels korrigiert – würde sich mit diesem Spiel alles ändern. Ob dem tatsächlich so sein würde? Alles stand noch offen, während die Zuschauer zusammen mit Spiel- und Schulleiterin **Prof. Horrible** auf dem Quiddichfeld die beiden Kontrahenten erwarteten.

Kaum waren die Aufstellungen der Mannschaften bei Prof. Horrible angelangt, flog die erste Mannschaft des Abends aufs Feld: die von **Puffi Peppermint** angeführten Hufflepuffs, die mit lautem Geklatsche und leuchtend gelben Pompons begrüßt wurden. Für Aufsehen sorgte die Umhangfarbe der Dachse, da diese durch den Hauch Ravenclaw – wie Prof. Horrible bemerkte – vermuten ließ, dass die Hufflepuffs „einen auf intelligent machen wollen“. Die Dachse änderten daraufhin auffällig unauffällig rasch die Farbe ihrer Umhänge...

Just als sie dies getan hatten, flog die zweite Mannschaft aufs Feld: **Fereria Aturis** mit ihren Slytherins, die stürmisch mit Geklatsche, Pompons, Wappen und sonstigen Fanartikeln auf dem Feld begrüßt wurden. Doch auch hier gab es ein kleines aufsehenerregendes Problem, denn Prof. Horrible

konnte sich nicht erklären, woher die Spielerin **Madeleine Wesar** plötzlich herkam, zumal sie diese nicht aufgerufen hatte. Nachdem ihr die Erklärung der Slytherins, Magie sei dafür verantwortlich, anscheinend plausibel genug erschien, rief sie die Captains zum obligatorischen Händeschlag auf. Nachdem Peppermint und Aturis dieser Aufforderung nachkamen, piff Prof. Horrible nach Öffnen der Bällebox an.

Hufflepuff-Jägerin **Manuela Huven** flog entgegen des Siegespruchs ihrer Teamkameraden „Hufflepuff flieg, auf zum Sieg!“ genau durch zwei ihrer Ziele hindurch. Auch ihre Teamkameradin und Treiberin **Cayla McMorgan** tat dies mit ihrem Ziel beinahe gleich.

Ihren Gegnern erging es ähnlich, denn obwohl Slytherin-Jägerin Wesar fast von Quaffeln umzingelt war, konnte sie keinen davon fangen.

Treiberin Aturis verfehlte ihr Ziel ganz knapp, während Sucherin Peppermint mit ihrem guten

Gespür für Glitzern beinahe ein solches erblickte.

Ihre Sucher-Kollegin **Magdalena Bennet** fing einen glitzernden Quaffel, den sie in die erste Frage des Abends warf. Genauso schnell, wie sie die Frage beantwortet hatte, warf sie den Quaffel mitten durchs Tor und erzielte somit die ersten Punkte des Abends.

Dies schien Hufflepuff-Jägerin **Lynda Long-Island** anzuspornen, denn auch sie fing einen Quaffel, den sie trotz hoffnungsvoller und euphorischer Rufe nach einem Tor in die zweite Frage des

Abends warf. Doch auch diesmal war sie nicht schnell genug und musste dabei zusehen, wie Slytherins Hüterin **Semira Pharmakon** den Quaffel halten und durch den erfolgreichen Konterquaffel an sich selbst als Jägerin weitergeben konnte. Das Tor gelang ihr zwar nicht, aber dennoch führte Slytherin mit 45 Punkten.

Auch Hufflepuff-Treiberin **Amelienne Panrose** schien Opfer der Quaffel-Vernarrt-

heit zu werden und warf den gefangenen Quaffel zum Leid ihrer Teamkameraden und zur Freude ihrer Gegner daneben.

Pharmakon flog auf ein leeres Feld, welches inmitten einer Quaffelherde lag, während Treiberin Aturis einen Klatscher mit voller Wucht erwischte, den sie auf ihre Treiberkollegin McMorgan hetzte. Dieser gelang es zwar, auszuweichen, aber dennoch führten die Schlangen mit 95 Punkten.

Während sich Peppermint von ihrem Ziel, dem Schnatz, entfernte, gelang es ihrer Teamkameradin **Artemis Animo**, eins ihrer Ziele, nämlich einen Quaffel, zu fangen, mit dem sie die dritte Frage des Abends erzielte.

Pharmakon konnte den roten Lederball allerdings erfolgreich halten und den erneut gelungenen Konterquaffel an Jägerin Wesar weitergeben. Das erzielte Tor brachte Slytherin nun einen Vorsprung von 135 Punkten.

Doch dann gelang Treiberin McMorgan der Fang eines Quaffels mitsamt Tor, womit die Hufflepuffs die ersten 5 Punkte des Abends erzielten.

Treiberin Aturis traf einen Klatscher mit voller Wucht, der erneut ihre Treiber-Kollegin McMorgan ins Visier nahm. Ob sie auch diesmal wieder ausweichen könnte? >

Viele Quaffel wurden bei diesem Spiel gefangen.



Flink, wie sie war, gelang es der Hufflepuff-Spielerin, der schwarzen Eisenkugel ein weiteres Mal zu entgehen. Der alsdann verkündete Mörderpunktstand von 1845:5 für Slytherin schien den Schlangen deutlich mehr zu gefallen als der korrigierte und tatsächliche Punktstand von 5:185.

Während die beiden Sucherinnen Peppermint und Bennet auf dem Glitzerpfad weiterflogen, fing Hufflepuff-Jägerin Long-Island einen erneuten Quaffel, den sie in eine weitere Frage warf, für die sie anscheinend eine Vorliebe hatte. Doch ein weiteres Mal musste sie einsehen, dass sie schnelleres Beantworten üben musste, denn Hüterin Pharmakon kam ihr wieder zuvor und hielt den Quaffel freudestrahlend in den Händen. Während Hufflepuff-Treiberin Panrose am Rand des Spielfelds vergeblich nach Klatschern suchte, bekam Pharmakon als Entschädigung für den von Horrible vergessenen Konterquaffel neben diesem auch eine Konterwaffel, die im Gegensatz zum verpatzten Konterquaffel blieb.

Konterwaffel mampfend flog sie an zwei Quaffeln vorbei, während Treiberin Aturis den nächstbesten Klatscher erschlug und gegen Jägerin Huven anstachelte. Flinkheit war wohl die Spezialität der

Hufflepuffs, denn auch der Jägerin gelang es, dem schweren Geschoss auszuweichen.

Während Sucherin Peppermint weiter auf ein fernes Glitzern zuflog und Jägerin Animo auf die heißersehten Quaffel hinaufstarrte, stürzte sich Sucherin Magdalena Bennet mit glitzernden Augen auf den ebenfalls glitzernden Schnatz. Als dann brach ein giftgrünes Fahnen- und Pomponmeer auf der Tribüne aus und trotz des in dem lauten Jubel der Schlangen untergehenden Weinens der Dachse hörte man Prof. Horrible, als sie den Endpunktstand von 415:5 verkündete. Damit hat Slytherin nicht nur dieses Spiel gewonnen, sondern auch momentan die Führung in der Tabelle übernommen. • ck

## Akrobatiken und einer erneuter Verwirritis-Ausbruch

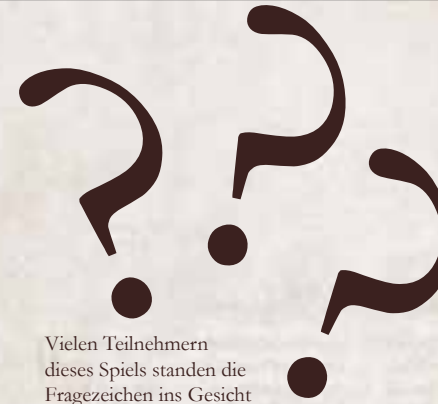
### Nervenkitzel beim Spiel der Giganten

Das dritte Quidditchspiel der Saison strotzte in Anbetracht der Tatsache, dass sich die Rivalen **Slytherin und Gryffindor** gegenüberstanden, nur so vor Spannung. Mit 160 Punkten waren die

Löwen zwar Tabellenzweite, aber weit von den Slytherinschen 415 Punkten entfernt.

So erwarteten die Zuschauer zusammen mit Spielleiterin **Prof. Dream** die Kontrahenten des Abends, von denen als erste die von **Fereria Aturis** angeführten Slytherins aufs Feld flogen. Grün-silberne Wappen und giftgrüne Pompons nahmen prompt einen Teil der Tribüne ein, nur, damit der zweite Teil von rot-goldenen Wappen und scharlachroten Pompons in Beschlag genommen wurde, als **Amenda Sheep** mit den Gryffindors aufs Feld sauste. Nach dem obligatorischen Händeschlag zwischen den Captains und Dreams Öffnung der Bällebox mit anschließendem Anpfiff ging es auch schon los und Slytherin-Jägerin **Madeleine Wesar** begab sich in luftige Höhen. Zielsicher fing jedoch nicht sie, sondern Sucherin **Magdalena Bennet** laut Prof. Dream den ersten Quaffel des Abends. Prompt korrigierte die Spielleiterin sich jedoch rasch: Wesar fing besagten Quaffel, den sie daneben warf.

Während Slytherin-Treiberin Aturis fast schon den Boden des Felds erfolglos nach einem Klatscher absuchte, versuchte Gryffindor-Jägerin **Lyska Sheridan** vergeblich, den in der Nähe



Vielen Teilnehmern dieses Spiels standen die Fragezeichen ins Gesicht geschrieben.

befindlichen Quaffel zu erhaschen. Das gleiche Schicksal erlitt ihre Teamkollegin Sheep, jedoch mit einem Klatscher.

Nicht nur Jägerin Wesar schien von der Verwirrung der Spielleiterin betroffen zu sein: Auch Slytherin-Sucherin Bennet wurde Opfer der anscheinend wieder ausgebrochenen Verwirritis (dabei war Prof. Horrible doch gar nicht anwesend?) und fing einen Quaffel. Dieser erlitt das gleiche Schicksal wie sein vorheriger Artgenosse und wurde daneben geworfen. Sucherin **Thea Ragos** suchte vergeblich den Himmel nach einem Glitzern ab, indes schien das Verhalten der Gryffindors auch auf ihre Gegner abgefärbt zu haben. Genauer gesagt auf Jägerin Pharmakon, die sich – genau wie Sheridan und Sheep vor ihr – strecken musste, um den Ball ihrer Wahl in die Finger zu bekommen.

Und auch Treiberin Aturis musste akrobatisches Talent an den Tag legen, um den ersehnten Klatscher zu treffen.

Doch Gryffindor-Jägerin **Shelley-Ginevra Pottly** schien den Bann – zumindest den, der den Spielern Akrobatikkünste abverlangte, um ihr jeweiliges Ziel zu erreichen – gebrochen zu haben und fing ohne derartige Leistungen einen Quaffel. In Anbetracht der Tatsache, dass auch dieser Quaffelwurf wie alle anderen vor ihm ins Leere ging, war zumindest klar, dass der Bann, welcher für danebengeworfene Quaffel sorgte, noch nicht gebrochen war.

Das Glück schien jedoch auf Treiberin Sheeps Seite zu sein, die mit dem getroffenen Klatscher, den sie auf Treiberin Aturis, die jedoch auswich, hetzte, die ersten fünfzig Punkte des Abends holte.

Während die Sucherinnen beider Teams konzentriert die Augen zusammenkniffen, um das ferne Glitzern besser in Augenschein nehmen zu können, konnten sowohl Slytherin-Jägerin Wesar als auch ihr gegnerischer Jägerkollege **Oliver Preston** lediglich auf die Quaffel, die um sie schwebten, starren.

Doch Jägerin Wesar riss sich schlussendlich aus der Quaffel-Trance und fing ein Exemplar, »

welches sie sogleich in die erste Frage des Abends warf, für deren Beantwortung sie jedoch nicht schnell genug war. Somit konnte Sheridan den Quaffel zwar halten, aber der Konterquaffel gelang ihr nicht.

Der von Sheridan gefangene Quaffel schoss mitten durch das Tor, womit sich Gryffindors Punktestand vermehrte.

Das Glück schien auf der Seite der Löwen zu sein, denn Sheep traf einen Klatscher, mit dem sie auf Sucherin Bennet zielte. Diese bewies das gleiche Geschick wie Aturis und wich gekonnt aus.

Während Bennet in Richtung des fernen Glitzerns flog, hielt ihre Sucher-Kollegin Ragos plötzlich einen glitzernden Quaffel in der Hand, mit dem sie die zweite Frage des Abends erzielte. Beantworten konnte sie diese zwar, jedoch kam ihr Pharmakon zuvor und hielt den Quaffel erfolgreich in den Händen, musste ihn aber wieder abgeben, da eine Wiederholung verlangt wurde: Prof. Dream – anscheinend doch wieder leicht verwirrt – hatte vergessen, zu fragen, ob beide Spieler bereit waren. Kaum wurde dies nachgeholt und die zweite Frage korrekt beantwortet – diesmal von Ragos –, erzielte die Sucherin mit dem getroffenen Tor weitere Punkte.

Während Jägerin Bennet ihre Akrobatikkünste zur Schau stellen musste, um einen Quaffel zu erreichen und Treiberin Aturis zu spät bremste, suchte Jägerin Pottly vergebens nach einem der roten Lederbälle.

Auch mit den Namen schien die Spielleiterin – wie schon zu Beginn des Spiels deutlich wurde – ein Problem zu haben. So rief sie statt Jägerin Pharmakon Jägerin Aturis auf, verbesserte ihren Fehler jedoch nach einem Hinweis Letzterer und sah Pharmakon dabei zu, wie diese einen Quaffel fing. Mit diesem erzielte sie ein direktes Tor und die ersten Punkte für Slytherin an diesem Abend. Obwohl Preston dem von Aturis getroffenen Klatscher ausweichen konnte, hatten die Slytherins nun 60 Punkte.

Während Jägerin Sheridan vergeblich nach einem Ball suchte und Sheep sich mit einem erneuten Bremsproblem ihres Besens herumschlug, hielt Sucherin



Unbeirrt zeigte Sucherin Ragos, indem sie die Sonnenbrille aufsetzte. Oder wollte sie nur einfach nicht geblendet werden?

Bennet plötzlich statt des Schnatzes einen glitzernden Quaffel in der Hand, mit dem sie ein Tor erzielte.

Sucherin Ragos schien davon wenig beeindruckt – wie sich aufgrund der Sonnenbrille, die sie aufgesetzt hatte, vermuten ließ – und raste schnurstracks auf das Glitzern zu und nahm währenddessen die Sonnenbrille ab, um den Schnatz, den sie schlussendlich mit ihren Fingern umschloss, besser sehen zu können.

Damit gewann Gryffindor mit 60:305 und führt somit erneut die Tabelle an. Aber ob das auch so bleiben wird? • *ok*

## Schlecht – schlechter – Hufflepuff oder Ravenclaw?

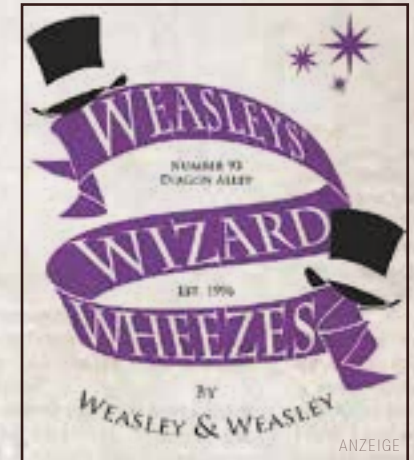
### Spannung und Gewalt beim vierten Spiel der Saison

Unter einem passenderweise gelbblauen Himmel fanden sich die Zuschauer zusammen mit Spielleiterin **Prof. Horrible** am Quiditchfeld ein, um die Kontrahenten aus den Häusern **Ravenclaw** und **Hufflepuff** zu begrüßen, die nun die langersehnte Antwort auf die Frage geben wollte, wer von beiden der Schlechtere, von Platz 3 und 4, war.

Nachdem die Aufstellungen bei Prof. Horrible angelangt waren, flogen auch schon die Adler Ravenclaws, angeführt von **Merlin MacNair**, aufs Spielfeld und wurden mit lautem Geklatsche und einem blauen Pomponmeer begrüßt. Kurz darauf gesellten sich auch die Dachse Hufflepuffs, deren Anführerin **Lynda Long-Island** war, zu den blauen Adlern und wurden mit gelben Pompons und ebenfalls Geklatsche begrüßt. Nach dem obligatorischen Handschlag der Captains ging es auch schon blitzschnell los. Denn Ravenclaw-Jägerin **Vici Thestral** flog blitzschnell an ihrem Ziel vorbei. Ihr Hauskollege und Treiber MacNair ging die Sache ruhiger an und blickte lediglich auf zwei Klatscher hinab.

Hufflepuffs Kapitänin Long-Island verfehlte als Jägerin ihr Ziel knapp und auch als Treiberin stand das Glück nicht auf ihrer Seite, da sie den begehrten Klatscher lediglich ansehen, wegen weiter Entfernung jedoch nicht schlagen konnte.

Ravenclaw-Sucher **Christian Cornwall** flog zwar in der richtigen linken Spielhälfte herum, fing jedoch vor lauter Nervosität – oder Verwirrung? – einen Quaffel. Besagte Verwirrung schien sich auch auf die Spielleiterin



übertragen zu haben, denn anstatt wie üblich nach der Richtung des Quaffels zu fragen, rief sie den Sucher des anderen Hauses, **Drew Greenleft**, auf. Diesem fiel Horribles Fehler auf und nachdem er sie darauf hingewiesen und Cornwall dabei zugesehen hatte, wie er den Quaffel daneben warf, flog er los – jedoch in die falsche Richtung.

Für Verwirrung sorgte das plötzliche Verschwinden der Ravenclaw-Jägerin Thestral, doch rasch legte sich diese, als Cornwall für sie einsprang und in der Nähe von zwei Quaffeln herumflog.

Während Treiber MacNair fast ein Treffer gelungen wäre, gelang dem Jäger des gegnerischen Hauses, Greenleft, der Fang eines Quaffels. Diesen warf er zielsicher ins Tor und erzielte somit die ersten

10 Punkte des Abends. Als Belohnung bekam er einen Schlag von MacNair mit dessen Treiberholz, doch glücklicherweise legte Greenleft genug Flinkheit an den Tag und wich dem Schlag aus.

Auch seine Teamkollegin Treiberin **Anner Whimply** wurde von ihm angesteckt und traf einen Klatscher mit voller Wucht, den sie auf den Ravenclaw-Treiber MacNair hetzte. Dieser konnte nicht ausweichen und Hufflepuff führte durch den erfolgreichen Klatschertreffer somit mit 60:0.

Vor lauter Glitzern geblendet, fing der gefiederte Sucher Cornwall einen Quaffel, den er mitten durch einen Torring warf und somit die ersten Punkte für sein Haus holte. Auch Jäger **Edwin Edinburgh** verfiel in die Glückssträhne und stürzte sich zielsicher auf einen Quaffel, den er mit der gleichen Zielsicherheit durch einen Torring warf.

Auch zwei von Jäger Edinburghs Zielen, den die Spielleiterin zuerst fälschlicherweise mit Merlin ansprach, befanden sich in seiner Reichweite.

Der nun richtig angesprochene Treiber MacNair hätte seine Mannschaft beinahe um 50 Punkte bereichert, während Hufflepuff-Jägerin Long-Island in einer Ecke herumflog, von der aus sie ihre Ziele

jedoch fast erreichen konnte.

Als Treiberin erwischte sie ihr Ziel, einen Klatscher, jedoch vollkommen und erhöhte den Punktestand ihres Hauses somit auf 110. Mit der getroffenen schwarzen Eisenkugel zielte sie auf Ravenclaw-Jäger Cornwall, der – wie von ein paar Zuschauern vorausgesagt – nicht ausweichen konnte.

Als Sucher flog er jedoch weiterhin in Richtung des Glitzerns, das auch sein Sucherkollege Greenleft verfolgte. Dieser fing jedoch im Gegensatz zu Cornwall einen Quaffel, den er durch einen Torring warf und somit weitere 5 Punkte für sein Haus erzielte.

Während sich die gelbe Treiberin Whimply vergeblich in die Tiefe stürzte und Ravenclaw-Sucher Cornwall das immer noch ferne Glitzern weiterhin fieberhaft verfolgte, wäre Jäger Edinburgh beinahe in ein Häufchen aus Quaffeln geraten. Davon ließ sich Hufflepuff-Sucher Greenleft nicht beirren, fokussierte sich lediglich auf das immer näher kommende, heller werdende Glitzern und hielt schlussendlich den munter umherflatternden Schnatz in der Hand. Damit sicherte er seinem Haus mit dem Endpunktestand von 265:15 den Sieg des Spiels und den momentan dritten Platz in der Tabelle.

• ck

## Knallerstimmug im Kröter-Gehege

*Riskante Ausweichmanöver zum Sieg*

Das vorletzte Spiel der Saison versprach wie seine Vorgänger auch einiges an Spannung: **Ravenclaw vs. Slytherin**. Würde es Letzteren gelingen, dieses Spiel zu gewinnen und den Quidditchtitel auch diesmal zu verteidigen?

Während die Zuschauer die Antwort dieser Frage sehnlichst erwarteten, flogen Eileulen aufs Quidditchfeld, um Spielleiterin **Prof. Blackbird** die Aufstellung der Kontrahenten zu überbringen. Kaum ging dies von statten, flog auch schon die erste Mannschaft des Abends aufs Feld: die von **Merlin MacNair** angeführten Adler, dicht gefolgt von **Feria Aturis** und ihren Schlangen. Grüne und blaue Pompons sowie lautes Geklatsche überfluteten die Zuschauertribüne. Nichtsdestotrotz hörte man Prof. Blackbirds Aufforderung, die Captains mögen sich die Hände reichen und pfiß auf ein faires Spiel mit möglichst wenig Verletzten und ausnahmsweise keinen Toten an. Letzteres sorgte bei Zuschauerin **Puffi Peppermint** für Schrecken, bei Slytherin-Spielerin **Magdalena**

**Bennet** und Zuschauerin **Calya McMorgan** für Enttäuschung. Ob sich die Spieler an diese Regelung halten würden, oder würde sich die Enttäuschung Bennets und McMorgans beim ersten Todesfall legen? Ersteres schien der Fall zu sein, denn Ravenclaw-Jägerin **Vici Thestral** flog mitten ins bunte Treiben hinein, ihre Ziele jedoch – die natürlich Quaffel und keine Spieler der gegnerischen Mannschaft waren – ließ sie weit hinter sich. Auch ihr Captain und Treiber MacNair hatte trotz der Wagemut, mit der er sich in die Tiefe stürzte, kein Glück und ging leer aus.

Anders erging es Slytherin-Jägerin

**Semira Pharmakon**, die prompt den ersten Quaffel des Abends fing, diesen jedoch in das Kröter-Gehege ihres Hauslehres **Prof. McDaniels** warf. Besagter Hauslehrer war sich der Existenz dieses Geheges nicht bewusst und war der Meinung, dass sich die Wesen sicherlich vernachlässigt fühlen müssten – eine Vermutung, die auch tatsächlich der Wahrheit entspricht. Aber mit dem daneben geworfenen Quaffel hatten die Kröter – wie von Prof. Blackbird behauptet – endlich eine Beschäftigung gefunden. In ihrem Gehege würde nun zumindest Knallerstimmung herrschen. >

Streng geheime Aufnahme von Prof. McDaniels Kröter-Gehege, das bis zu diesem Spiel wohl auch für ihn ein Geheimnis war.



ANZEIGE



**Bertie Botts Bohnen**  
*Ein Risiko mit jedem Bissen!*

Erhältlich im gutsortierten Süßigkeitengeschäft

Während sich Slytherin-Treiberin Aturis ihren Zielen näherte, fing Ravenclaw-Sucher Christian Cornwall den zweiten Quaffel des Abends. Ob dieser das Schicksal seines Vorgängers teilen und ein weiteres Spielzeug der Kröter werden würde? Die Kröter würden sich aber mit einem Quaffel zufriedengeben müssen, denn der zweite wurde mitten durch einen Torring geschossen.

Mit dem Quaffelfang des Ravenclaw-Jägers **Edwin Edinburgh** und anschließendem Wurf stand die erste Frage des Abends auf dem Plan. Diese konnte der Jäger zwar beantworten, aufgrund verminderter Hörleistung jedoch zuerst falsch; der zweite Versuch war zwar richtig, aber Hüterin Pharamakon kam ihm zuvor und konnte den Quaffel halten sowie

auch einen Konterquaffel schaffen. Der Quaffel blieb in Pharamakons Händen, die nun in der Position als Jägerin jedoch nur die Stange am unteren Teil des Torrings treffen konnte.

Während Treiber Edinburgh zwischen zwei Klatschern hing, brach im Publikum eine Diskussion aus, wer die in den Wald geworfenen Bälle einsammeln müsse. Prof. McDaniels wollte nicht, dass die Bälle weiterhin dorthin geworfen wurden, da er sie wieder einsammeln müsste, was ihm jedoch nicht behagte. Auf Seiten der Schüler meldeten sich einige freiwillig, darunter – zu niemandes Verwunderung – „Caybold“ McMorgan. MacNair traf seiner Position entsprechend den ersten Klatscher des Abends, den er auf Slytherin-Jägerin Pharamakon hetzte. Die

Frage, ob sie ausweichen könne, wurde mit Kopfschütteln seitens der Ravenclaws und ein paar Schülern, mit Kopfnicken seitens der Slytherins mitsamt deren Hauslehrern beantwortet. Die Unterstützung ihres Hauses schien Pharamakon angespornt zu haben, denn sie wich schwingvoll aus und streckte dem Klatscher die Zunge hinterher.

Pharamakon sah nach erfolgreichem Ausweichen sowohl vor als auch hinter sich etwas, aber entscheiden konnte sie sich nicht und verharrte unentschlossen in der Mitte, während Treiberin Aturis auf der richtigen Höhe herumflog und der Ravenclaw-Sucher Cornwall angestrengt die Augen zusammenkniff, um das Glitzern besser sehen zu können.

Dadurch nahm er kaum wahr, wie seine Sucher-Kollegin Bennet in besagtes Glitzern hineinraste, todesmutig Klatschern auswich, Quaffel geschickt umflog, um letzten Endes den mit den Flügelchen zappelnden goldenen Schnatz in den Händen zu halten.

Ein grünes Pomponmeer samt Jubelgeschrei brach auf einer Seite der Tribüne aus, das die Wehklagen auf der anderen Seite und auch beinahe Prof. Blackbirds Verkündung des finalen Punktestandes von 210:55 übertönte. Damit

haben die Slytherins nicht nur dieses Spiel gewonnen, sondern führen auch weiterhin die Quidditchtabelle an. • ck

## Quidditchspiel oder Duellierclub?

### Gewalttätige Gedanken beim letzten häuserinternen Spiel

Der Tag, den alle großen und kleinen Quidditch-Fans ersehnt hatten, war endlich da: Das letzte häuserinterne Spiel zwischen **Hufflepuff** und **Gryffindor** stand an der Tagesordnung. Wenn schon jedes der letzten Spiele Spannung versprach, dann dieses erst recht! Nachdem die Team-Captains Spiel- und Schulleiterin **Prof. Horrible** die Aufstellungen überbrachten, konnte es endlich losgehen und die

erste Mannschaft des Abends flog aufs Feld: Captain **Puffi Peppermint** mit zwei Dachsen, die alle mit lautem Geklatsche und sonnengelben Pompons begrüßt wurden.

Dieses Sonnengelb verwandelte sich in Scharlachrot, als kurz darauf die zweite Mannschaft des Abends, **Amenda Sheep** und ihre Löwen, die mit lautem Geklatsche begrüßt wurden, aufs Feld flog. Nach dem obligatorischen Händeschütteln der beiden Captains flog Hufflepuff-Kapitänin und Jägerin Peppermint sofort los. Vor lauter Aufregung landete sie jedoch auf einem leeren Fleck des Spielfeldes, von dem aus sie jedoch einen Quaffel erwischen konnte.

Hufflepuff-Treiber **Drew Greenleft** stellte einen Rekord auf, indem er seiner Kapitänin wie ein Schoßdachs folgte, jedoch einsehen



Aufgrund der aktuellen Verwechslungsgeschneissen: Dies ist ein Duellierclub. Die Bälle deuten für gewöhnlich auf ein Quidditchspiel hin.

musste, dass dies nicht regelkonform war und daher in eine andere Ecke flog.

Einen Pokal bekam er für den Rekord zwar nicht, jedoch hatte **Prof. Blackbird** etwas anzubieten: Und zwar einen Schlag in den Nacken für den Hufflepuff, was jedoch nur ein Gedanke war. Während plötzlich Prof. Horrible und alle Zuschauer, die vorher bei ihr im Unterricht waren, ihre (neu erworbenen) Legilimentik-künste zur Schau stellten und eine Diskussion entflammte, welche Schüler aus welchem Haus man schlagen durfte und welche nicht, während der ein oder andere Schock aufflammte ob gewalttätiger Gedanken von unerwarteter Seite, starrte Greenleft auf den Klatscher, den er von seiner aktuellen Position aus nur ansehen konnte.

Anscheinend schienen nicht nur die Hufflepuffs in eine Pechsträhne geraten zu sein, denn auch den Gryffindors erging es nicht gut. So entfernte sich Jägerin **Lyska Sheridan** von ihrem eigentlichen Ziel, während Treiberin Sheep ihres verfehlte.

Während die beiden Sucherinnen, **Anner Whimley** auf der gelben und **Thea Ragos** auf der roten Seite, die Augen zusammenkniffen, um das ferne Glitzern besser sehen

zu können, verfehlte Jäger Greenleft – ob ihn der Gedanke an einen von Prof. Blackbird ausgeführten Schlag in den Nacken in Angst versetzt hatte? – sein Ziel.

*„Höflich lächelnd, der Huffle, selbst bei Beleidigungen.“*

*Prof. Horrible über Drew Greenleft*

Zwar entfernte sich Treiberin Peppermint vom gesichteten Klatscher, dafür war sie aber fast an einem neuen Exemplar dran.

Während Gryffindor-Jäger **Oliver Preston** zwischen mehreren Zielen flog, dabei auch Vorsicht walten lassen musste, gelang es Treiberin Sheep erneut nicht, einen Klatscher zu treffen.

Als Sucherin flog Whimley in Richtung des immer noch fernen Glitzerns, als Jägerin flog sie zwischen mehreren Quaffeln. Sucherin Ragos folgte Whimley, während Preston Multitaskingfähigkeit unter Beweis stellte und auf dem Besen fliegend mit rot-goldenen Fanartikeln wedelte. Nach einem kurzen Hinweis seitens Prof. Horrible, dass dies verboten und gefährlich wäre, ging das Spiel weiter.

Greenleft hoffte mit einem Lächeln, dass Preston vom Besen fallen würde, was Prof. Horrible

mit den Worten „Höflich lächelnd, der Huffle“ quittierte.

Gryffindor-Jägerin **Askari Honorium** brach die Pechsträhne, indem sie einen Quaffel fing und diesen mitten durch einen Törring warf, womit sie die ersten zehn Punkte des Abends für Gryffindor machte. Peppermint, der wegen der sehr merkwürdigen Tatsache, dass sie Sahne beim Quidditchspiel und noch dazu auf dem Besen dabei hatte, den sie Prof. Horrible für ihre Konterwaffel gab, Bestechung vorgeworfen wurde, entfernte sich von den Quaffeln.

Treiber Greenleft gelang es, den ersten Klatscher des Abends zu treffen, mit dem er Sheep anvisierte. Diese legte Geschicklichkeit an den Tag und wich gekonnt aus.

Gryffindor-Jägerin Sheridan ließ sich von Tapferkeit leiten und flog in der Nähe von Gefahr herum, während Treiberin Sheep – nachdem Prof. Horrible die Zuschauer aufforderte, die Neuankömmlinge in den Zuschauerreihen nicht weiter zu umarmen – einen weiteren Klatscher verfehlte.

Hufflepuff-Sucherin Whimley ließ sich von dem Knuddeln nicht ablenken, flog zielstrebig auf das immer näher kommende und heller werdende Glitzern zu und hielt schlussendlich den goldenen Schnatz in der Hand – damit

gewann Hufflepuff mit 200:10, was jedoch keinerlei Auswirkung auf die Positionen in der Quidditch-tabelle hatte. Slytherin gewinnt die Saison und tritt somit in der nächsten Woche gegen die Profs an. • ck

## Doppelte Caths, doppelte Verwirrung und horrible Ablenkungsmanöver

**Durch gewiefte Verwirrungsmanöver brüllen sich die Profs zum Sieg**

Das Quidditchfeld schien nur so vor Spannung zu strotzen, während die Zuschauer zusammen mit Spielleiterin und Schulsprecherin **Arya Taralom** auf die Kontrahenten des allerletzten Quidditchspiels in der Saison 1-17 warteten.

Nach kurzer Wartezeit flog auch schon die erste Mannschaft vom Wartezimmer aufs Feld: die von **Prof. Horrible** angeführten **Professoren**, die mit ihren pinken Umhängen an auf Besen fliegenden Flamingos erinnerten.

Unter den bis dahin herrschenden Applaus mischten sich grüne Pompons, als die zweite Mannschaft des Abends, der Saison Gewinner **Slytherin** mit Kapitänin **Fereria Aturis**, aufs Feld flog.

Während der Hauslehrer Slytherins, **Prof. McDaniels**, seine

Quiddichmannschaft mit Korken bewarf, die jedoch prompt weggeschleudert wurden, obwohl sie – was die Slytherins nicht wussten – Felix Felicis enthielten, schüttelten sich die jeweiligen Kapitäne die Hände auf ein faires Spiel.

Während Prof. Horrible brüllend auf ihrem Besen übers Spielfeld flog – ob das wohl ein Ablenkungsmanöver der Professoren sein sollte? –, schien besagtes Brüllen ihrer Chefin **Prof. King** so sehr zu erschrecken, dass sie prompt mit den Besen stoppte, wodurch sie den gewünschten Quaffel nicht erreichen konnte.

Horribles Geschrei war aber anscheinend nicht das Ablenkungsmanöver. Ein gewiefte Verwirrungsmanöver haben die Professoren ausgetüftelt, indem Spielleiterin Taralom die beiden Professorinnen

*„Herm setzt Kreischer ein. Diese Attacke ist nicht sehr effektiv.“*

*Prof. McDaniels*

Dream und King mit deren Spitznamen aufrief, der jedoch ein und derselbe war. Dies wurde im Laufe des Spiels nicht nur für die gegnerische Mannschaft verwirrend ...

Genau wie ihrer Kollegin gelang es auch Prof. Dream nicht, einen der Klatscher, die sie in allen Richtun-

gen sehen konnte, zu erwischen. Auch auf die Slytherins schien sich diese Pechsträhne übertragen zu haben, denn während Prof. Horrible in der Hoffnung, den Schnatz mit ihrem Brüllen anzulocken, übers Feld flog, konnte Slytherin-Jägerin **Semira Pharmakon** auch lediglich auf ein paar Quaffel schauen, diese aber nicht erreichen. Ob die Tatsache, dass Slytherin-Treiberin Aturis in der richtigen Höhe herumflog, oder die, dass sich **Magdalena Bennet** und Zuschauerin **Puffi Peppermint** gegenseitig dankbar anbrüllten, der Auslöser dafür waren, ist ungewiss. Fest stand jedoch, dass Prof. Horribles Brüllen zur Überraschung aller noch lauter wurde. Entgegen Prof. McDaniels' Aussage „Herm setzt Kreischer ein. Diese Attacke ist nicht sehr effektiv“ bewies diese wortwörtlich horrible Attacke zumindest einen Funken Effektivität. Denn Sucherin Horrible fing zwar nicht den Schnatz, dafür aber einen Quaffel, den sie mitten durchs Tor beförderte. Sucherin Bennet schien von der Schulleiterin angeteckt worden zu sein, denn auch sie fing einen weiteren Quaffel, jedoch vollkommen ohne Gebrüll. Doch dieser Quaffel wurde nicht wie der vorherige durch einen Topping, sondern

daneben geworfen. Der nächste jedoch, diesmal ein Verdienst der Jägerin **Prof. Blackbird**, traf in die von ihr ersehnte Frage. Umso paradoxer war daher die Tatsache, dass sie die gestellte Frage nicht beantworten konnte und daher Pharmakon dabei zusehen musste, wie sie den Quaffel hielt; ein Konterquaffel gelang ihr aber nicht. Treiberin Horrible konnte lediglich auf ein paar Klatscher vor und über sich blicken, keinen jedoch erreichen. Slytherin-Jägerin Bennet ließ sich von den Professoren Dream und McDaniels, die ein paar falsche Versetzungstest-Fragen ihrer jeweiligen Fächer bekannt gaben, nicht verwirren, und warf den gefangenen Quaffel mitten durchs Tor. Zwar verfehlte Treiberin Aturis einen Klatscher, doch dafür flog Sucherin Horrible mit voller Wucht mitten in ein Exemplar rein, konnte jedoch gerade noch ein Glitzern wahrnehmen. Ihre Stimme schien von dem ganzen vorherigen Brüllen aufgebraucht zu sein, denn ein Schmerzenschrei entfuhr der Schulleiterin nicht. Auch das vorherige Trinken einer unbekannteren Flüssigkeit aus einem Fläschchen schien Prof. McDaniels' Flugkünste nicht verbessert zu haben, denn der Jäger landete zwar

zwischen einigen Quaffeln, konnte aber keinen von diesen erwischen. Während Sucherin Bennet die Augen zusammenkniff, um ein fernes Glitzern besser wahrnehmen zu können, fing Jägerin Pharmakon einen Quaffel, der mitten durch einen Topping geworfen wurde und somit einen Punktestand von 50:0 für Slytherin einbrachte. Dass die zwei Caths nicht nur bei der gegenerischen Mannschaft für Verwirrung sorgten, zeigte sich, als Taralom Jägerin King aufrief, die prompt davongeflog, doch ihre Kollegin Dream tat es ihr fälschlicherweise gleich. Vom Gemurmel und Gelächter auf der Zuschauertribüne ließ sich King nicht ablenken und schanppte sich sogleich einen weiteren Quaffel, den sie durch einne Topping warf. Doch auch Taralom, die den Vorschlag der Schulleiterin befolgte und Dream und King fortan beim vollen

Vornamen aufrief, schien verwirrt. So rief sie King als Treiberin statt Dream auf, die diese Position eigentlich innehatte. Glücklicherweise fiel ihr der Fehler sofort auf und sie korrigierte sich. Während Prof. Dream also vergebens die Hände nach dem fernen Klatscher ausstreckte und Jägerin Pharmakon zu tief flog, näherte sich Treiberin Aturis dem Klatscher an. Prof. Horrible, wagemutig wie sie ist, flog in die Ecke, in der sich ein schmerzhaftes Zusammentreffen mit einem Klatscher ereignet hatte,

und raste mit voller Wucht auf einen Ball zu. Diesen Ball schnappte sie sich leicht erschrocken dreinblickend und erkannte freudestrahlend, dass es kein Klatscher, sondern der glitzernde Schnatz war, den sie sogar ganz ohne Brüllen gefangen hatte. Damit gewannen die Professoren mit 160:50. Der Sausende Heuler gratuliert den Professoren zum Sieg, dem Haus Slytherin zu einer erneut erfolgreichen Saison und ist schon gespannt, was sich alles in der Saison 2-17 ereignen wird!

Wie immer im Zentrum aller Quidditch-Spiele: der Goldene Schnatz.

