



SAUSENDER HEULER

HOGWARTS SCHÜLERZEITUNG



Ausgabe 12/20

Montag, 13. Juli 2020

7 Knut

The Game of Keys

Ein Abend im Zeichen von Grindelwald

Am 17. Juni veranstaltete das Haus Slytherin einen Spieleabend ganz im Motto ihres Maskottchens Grindelwald. Mit dem Spiel „Auf den Spuren von Gellert Grindelwald“ schickten sie zwei Teams aus neugierigen und ehrgeizigen Schülern und Professoren in den Raum der Wünsche. Das Ziel des Abends lag darin, die drei Heiligtümer des Todes zu vereinen, die sich neben einigen Truhen voller Schätze und einigen Verschwindekabinetten im Raum der Wünsche versteckt hatten.

Das Spiel war ähnlich wie Quidditch konzipiert: Ein Team bestand aus maximal sieben Spielern, davon drei Sammler, zwei Auftragsverschwinde, ein Todesbezwinger und ein Wächter. Die Sammler suchten vorrangig die siebzehn Truhen mit ihren besonderen Schätzen. Wenn eine Truhe gefunden wurde, stellte die Schlüsselmeisterin **Professor Philia Wright** dem Finder der Kiste

und dem gegnerischen Wächter eine Frage zum Thema Grindelwald. Wer schneller die korrekte Antwort lieferte, erhielt einen Schlüssel, mit dem man dann versuchen konnte, die Truhe zu öffnen. Die Auftragsverschwinde dagegen waren die einzigen Spieler, die bei einem Fund eines Verschwindekabinetts dieses so ausrichten konnten, dass ein gegnerischer Mitspieler darin verschwand, und erhielten auch Punkte für den Fund. Alle anderen Spieler verschwanden bei so einem Fund selbst in dem Kabinett. Ähnlich verhielt es sich mit den Heiligtümern: Nur, wenn ein Todesbezwinger eines jeden Teams eines fand, brachte es Punkte. Wenn ein anderer Spieler ein Heiligtum fand, verschwand es bei der kleinsten Berührung für immer in den Tiefen des Raums der Wünsche. Das erste Team bestand aus



Viele Schlüssel galt es bei diesem ersten Spieleabend dieser Art zu finden.

Professor Magnolia Plivea, Yonna Madigan, Janya Hollow, Amenda Sheep und Rosmarin Both und trat gegen das zweite Team bestehend aus **Professor Tia Owen, Professor Joel Marxen, Kyrاليا Lonmar, Ayana Trandafir und Vici Thestral** an. Unter der Leitung von **Jadzia Strawton** in der Navigationsfunktion und **Shye Sangos** als Zählmeisterin betraten die Spieler den Raum der Wünsche und sollten so schnell nicht zurückkehren... Während M1 sich für eine einheitliche Sammeluniform in den

Farben violett bis rosa entschied, vertrat M2 die Auffassung, lieber bunt bleiben zu wollen, wie Kyrاليا erläuterte. Dass sie selbst in einem schwarzen Aufzug auftrat, kommentierte Yonna mit: „Kyra hat ein fröhliches Schwarz“. Bis aber die erste Entdeckung gemacht wurde, dauerte es etwas. Zumindest das Todesradar der Todesbezwinger sprang relativ schnell an und zeigte, dass ein Heiligtum nicht fern sein konnte. Im letzten Zug vor dem Ende der ersten Runde fand dann auch Kyrاليا die erste Kiste. In der Frage gegen Wächterin Rosmarin konnte sie sich im vierten Anlauf durchsetzen. Doch mit dem Schlüssel in der Hand wollte sich die Kiste nicht öffnen, sie klemmte und das als bei weitem nicht die einzige Truhe an dem Abend. So endete die erste Runde punktlos. Erste Punkte wurden erst vergeben, als Rosmarin – diesmal als Sammlerin – selbst eine Truhe fand, sich gegen Wächterin Vici durchsetzte und die Kiste öffnete.

Darin fanden sie neben 20 Punkten auch eine Miniaturausgabe des Spiegels Nerhegeb. Schlüsselmeisterin Philia aka Hausmeister Krause kam auch kurz darauf erneut zum Einsatz, als Kyrاليا wieder eine Truhe fand. Doch die Ausnahme bestätigt redensartlich die Regel, nicht immer hilft es, den Schlüssel nach links zu drehen. Das Schloss klemmte wieder. Interessanter wurde es, als Auftragsverschwinde Tia ein schönes Verschwindekabinett fand. Die anvisierte Rosmarin konnte sich aber gut festhalten und wurde nicht durch das wundersame Kabinett gerissen. So konnte M2 kurzzeitig aufholen, doch M1 holte sich seine Führung zurück, als Todesbezwingerin Magnolia ›

*„Wenn das mit Alohomora funktioniert, warum haben die dann die ganze Zeit Schlüssel genutzt?“
Ayana Trandafir*

den Stein der Auferstehung fand. Es wurden danach wieder Kisten gefunden, eine klemmte natürlich, aber die zweite konnte Kyralia öffnen und fand ein scheinbar leeres Blatt Pergament. Niemand wusste so recht etwas damit anzufangen und Tia wollte es auch schon essen. Erst später klärte Jadzia das unwissende Team auf, dass es sich dabei um nichts anderes als die Karte der Rumtreiber handelte. Truhen wurden in der folgenden Runde noch weitere gefunden, doch trotz richtig beantworteter Fragen gingen die Teams

leer aus. Zwischen- durch machte Magnolia im Auftrag von Tia noch einen Ausflug in die Wüste und saß eine Runde dort aus. Die Zeit brauchte sie aber auch, denn sie sollte so einige Souvenire mitbringen. Zu dem Zeitpunkt stellten sich auch langsam die

Kommunikationsprobleme und Missverständnisse heraus, die zwischen der Navigatorin Jadzia und den beiden Teams herrschten, die erstmal durch einige Klarstellungen geklärt werden mussten. Anschließend verliefen die Funde deutlich zügiger. Ohne zu wissen, wie Joel geschah, schickte Magnolia ihn dann durch ein Verschwindekabinett in eine Eiswüste. Einen weiteren Erfolg konnte sie auch verstreichen, als sie in ihrer Rolle als Todesbezwingerin ein zweites Heiligtum barg, den Tarnumhang. Nur das mit den Truhen wollte nicht so funktionieren. Man unterstellte der Spielleitung schon, dass die Truhen aus dem Grund nicht aufgingen, weil man sich nicht überlegt hatte, was drin sei. Doch das war überhaupt nicht der Fall. Daraufhin stellte Schlüsselmeisterin Philia ihr Sortiment aus, für das Beantworten von Fragen gab es ab sofort Dietriche. Kyralia testete den ersten davon und war erstmal unbeeindruckt, weil die Kiste leer zu sein schien. Dass sich darin das unsichtbare Buch der Unsichtbarkeit befand, war auch nicht leicht zu erkennen. Die nächste Kiste ging an Rosmarin und enthielt das Porträt von Ariana Dumbledore. Doch sie konnte nicht lange feiern, denn Tia ließ sie durch ein Verschwindekabinett in eine ulkige

Steinwüste verschwinden. Am Ende dieser Runde schien Jadzia nicht mehr richtig zählen zu können, denn sie betitelte sie als die Runde Nr. 19323234234, Zählmeisterin Shye klärte dann aber auf, dass es die fünfte war und der Zwischenstand bei 160 zu 140 für M1 lag. Und lange sollte das Spiel nicht mehr dauern, denn Magnolia schaffte etwas, was bei der Planung des Spiels für doch relativ unwahrscheinlich gehalten wurde: Sie sammelte auch das dritte Heiligtum, den Elderstab, unbeschadet ein und wurde von Jadzia prompt mit einem ironischen Unterton zur „Bezwingerin der Heiligtümer des Todes, Wächterin der Memoiren Grindelwalds und auf ewig Ehren-Slytherin“ gekürt. Und so gewann M1 mit 230 zu 140 den Spieleabend. Philia nutzte den nicht gefundenen Porsche Cayenne aus einer der Truhen, um den Heimweg in Richtung Gemeinschaftsraum anzutreten, während Jadzia mit ihrer Aussage für ein Paradoxon sorgte: Auf die Frage, woher Slytherin all die Gegenstände hätte, sagte sie: „Wir sind im Raum der Wünsche, wir haben sie uns gewünscht“. Mit etwas mehr Vorstellungskraft der Mitstreiter hätte der Abend vermutlich deutlich früher zu Ende gehen können. • js

Stockende Leitung und zerbrechende Fenster beim Quid-ditchclub

Wie zwei hochmotivierte Mannschaften ein gemeinsames Ziel finden

Am 20. Juni fand der letzte Quid-ditchclub des Schuljahres 2-20 statt und dazu trafen sich die Leiterin, **Professor Thea Ragos**, mit einigen Schülern, um einen Abend mit Spaß zu verbringen. Die Mannschaften Slyvenpuff, bestehend aus Kapitänin **Shye Sangos, Catherine King, Megara de Romanus, Kathy Hernandez** und **Santina Qwen**, sowie die angreifenden Greife, bestehend aus Kapitänin **Larien Gruenblatt, Rosmarin Both, In Orion** und **Edwin Edinburgh** freuten sich auf ein spannendes Spiel, während sich die Kapitäninnen die Hände reichten. King, auf ihrer üblichen Position, fing sogleich zu Beginn des Abends den ersten Quaffel und holte mit einem gezielten Tor die ersten 10 Punkte für ihre Mannschaft. de Romanus, ebenfalls auf ihrer üblichen Position, machte es ihrer Teamkameradin gleich und holte den nächsten Quaffel, während

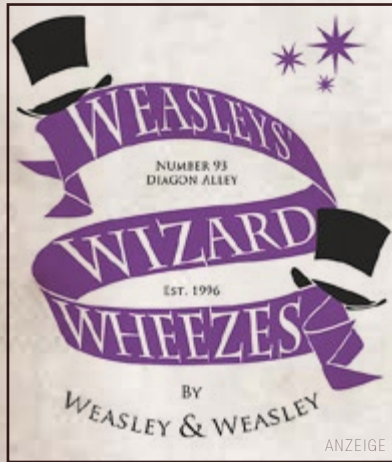
Gruenblatt meinte, de Romanus sei in die Luft gegangen. De Romanus stellte sich einem Duell gegen Edinburgh vor den Ringen und gewann dieses auch, womit sie die Führung auf 25:0 ausbaute. Für die angreifenden Greife sah es nicht so gut aus, denn deren erste Züge gingen jeweils knapp daneben, wobei sich Orion zwischen zwei Quaffeln nicht entscheiden konnte und Gruenblatt, die zur Überraschung aller als Treiberin antrat, nur knapp daneben schlug. Die Sucherinnen Sangos und Both irrten währenddessen auf dem Spielfeld herum. Nun waren es Slyvenpuff, die ihre Ziele nicht finden konnten, und die angreifenden Greife fingen erst einen Quaffel, der jedoch in den See flog, während Gruenblatt mit voller Wucht gegen einen Klatscher schlug und es auf Sucherin Sangos abgesehen hatte, ›

„Die Horrible möchte bestimmt auch mal Quidditch spielen, wenn auch nur mal zwischendurch in ihrem Büro – da sieht sie niemand.“

Kathy Hernandez



Auch Verschwindekabinette spielten eine wesentliche Rolle.



die jedoch gekonnt ausweichen konnte. De Romanus beschwerte sich währenddessen, dass die Klatscher ihr gehörten, doch Gruenblatt war anderer Meinung. Damit hatten sich die angreifenden Greife mit einem Schlag die Führung geholt. Während Sangos zunächst noch dem Klatscher von Gruenblatt auswich, krachte die Sucherin sogleich in den nächsten Klatscher hinein. Darauf meinte Gruenblatt, Sangos hätte sich eben von ihrem Klatscher treffen lassen sollen, dann wäre sie nicht in diesen geflogen. Doch Sangos konterte nur: „Von dir lasse ich mich nicht abschießen, In“ und streckte Orion die Zunge raus. Schnell korrigierte sich Sangos, denn sie hatte Gruenblatt gemeint. Orion indessen tat kund, dass sie schon der Meinung gewesen

war, man könne jetzt schon mit Quaffeln auf Menschen werfen. Daraufhin meinte Sangos, sie sei nun verwirrt, da sie von einem Klatscher getroffen worden war. Derweil regten sich die Spieler auch schon auf, da Leiterin Ragos kurz darauf Hernandez vom Besen gestockt hatte, da diese sehr abwesend gewirkt hatte. Zurück auf den Besen geschwungen griff sie an einem Quaffel vorbei. Jäger Edinburgh holte sich schnell einen neuen Quaffel. Er stellte sich einem Duell mit Hüterin King, aus welchem letztere siegreich hervorging und den Quaffel sogleich an Qwen weitergab. Doch auch diese schien abwesend und Leiterin Ragos stockte die nächste Slyvenpuff-Spielerin. Gruenblatt freute sich schon, da die Leiterin anscheinend die gegnerische Mannschaft mit ihrem Stock auszuschalten schien. Doch Qwen reagierte, schien aber durch den Stock irritiert und man hörte am Schloss Glas scheppern. Die Schüler freuten sich über das zerbrochene Fenster und rätselten, ob es sich um das Verwandlungsklassenzimmer handelte, was Edinburgh nicht so witzig fand, oder um das Schulleiterbüro und wie Schulleiterin **Prof. Hermione Horrible** wohl auf einen Quaffel reagierte, der durch ihr Fenster geflogen

kam. Slyvenpuff hatte somit dem Punktstand wieder ausgeglichen. Hernandez' Einwurf, die Schulleitung wolle doch auch mal Quidditch spielen, wurde mit Gelächter angenommen. Von dem Gerätsel und Gelächter war nun auch King abgelenkt und flog sogleich in einen Klatscher hinein, wodurch die angreifenden Greife wieder in Führung gingen, da Slyvenpuff erneut Punkte verlor. De Romanus, die gerade noch gemeckert hatte, die Klatscher würden ihr gehören, flog nun zu tief, um noch welche zu finden. Während nun Jägerin Orion zu weit von ihrem Ziel entfernt war, griff sich Gruenblatt einen Quaffel und stellte sich freudig einem Duell gegen King. Diese freute sich darauf ebenso und erneut ging King siegreich aus dem Duell hervor, doch diesmal gelang ihr kein Konterquaffel. Somit holte sich Slyvenpuff die Führung zurück. Sangos war nun der Meinung, dem Treiben ein Ende setzen zu müssen und raste sogleich los. Als sie wieder langsamer wurde, hielt sie siegreich den goldenen Schnatz in der Hand und Slyvenpuff besiegte die angreifenden Greife mit 205:50 Punkten. Danach wurde noch ein gemütlicher Abend gemeinsam auf dem Quidditchfeld verbracht.

• lg

Monster-Burger und Blut-Cocktails

Schaurige Black Stories

Am 23. Juni rief um 19 Uhr eine magisch verstärkte Stimme durch das Schloss: „Die Monster-Burger sind fertig, die Blut-Cocktails stehen bereit! Der schaurig gruselige Spieleabend von und mit den Gryffindor-Löwen beginnt jetzt im Kaminzimmer!“ Diesem Aufruf folgten zahlreiche Schüler wie auch Professoren und so war das Kaminzimmer in Windeseile mit erwartungsvollen Gesichtern gefüllt.

Getreu dem Motto des Abends hatten sich die Organisatoren **Nyuu Kaede, Amenda Sheep, Larien Gruenblatt** sowie Hauslehrerin **Prof. Siri de Lioncourt** in gruselige Gewänder geschmissen und begrüßten die Mitspieler unter anderem mit leuchtenden Teufelhörnern und einem magischen Vampirkostüm. Die schaurige Stimmung schien schnell auf die anwesenden Mitspieler überzuschwappen, denn **Shye Sangos** erklärte bereits nach kurzer Zeit, dass sie schon Blutdurst habe. Nachdem Sheep alle offiziell zum Gryffindor-Spieleabend begrüßt hatte, erklärte Kaede das Spiel: Black Stories in der Harry Potter Version! Dazu unterteilten die

Organisatoren die Mitspieler in zwei Gruppen, die gegeneinander spielen und acht Black Stories lösen sollten. Dazu wurde der Gruppe jeweils der Anfang einer Geschichte erzählt. Innerhalb von 15 Minuten sollte dann mit Hilfe von Ja/Nein-Fragen herausgefunden werden, was in dieser Geschichte passiert war. Die Gruppe mit den meisten gelösten Black Stories gewann am Ende. Die erste Black Story trug den verhängnisvollen Namen „Abschlussball mit Folgen“: Es ist der Abend des Abschlussballs und die Schüler und Professoren verbringen einen schönen Abend mit vielen Speisen und Getränken in der großen Halle. Doch am nächsten Tag sind zahlreiche Schüler und Professoren erkrankt und Madame Pomfrey hat im Krankenflügel alle Hände voll zu tun. Was ist geschehen? Beide Gruppen überlegten zunächst in verschiedene Richtungen, doch schließlich konnten die Übeltäter überführt werden: Die Hauselfen wollten sich einen Scherz erlauben und haben Kotzpastillen in das Festessen gemischt. In der zweiten Geschichte ging es um das liebe Geld. Eine Professorin geht in die Bibliothek und nimmt sich ein Buch aus dem Regal. Sie schlägt das Buch auf >

und findet eine Galleone darin. Allerdings freut sich die Professorin nicht darüber. Warum? Erneut konnten beide Gruppe nach zahlreichen Überlegungen die richtige Lösung finden: Die Professorin ist die Autorin des Buches und hat die Galleone selbst vor einem Jahr in das Buch gelegt. Dass sie jetzt immer noch darin liegt, heißt, dass das Buch während des letzten Jahres von niemandem gelesen wurde.

In der dritten Black Story „Fatales Besenflug“ ging es ein bisschen tragischer zu. Ein im Besenflug talentierter Zauberer wollte einen kleinen Spazierflug unternehmen und schwang sich auf seinen Besen. Während er über ein kleines Dörfchen in der Nähe des Leuchtturms am Meer flog, sah er eine wunderhübsche Frau, die sofort seine Aufmerksamkeit fesselte. Doch kurz darauf ist der Zauberer tot. Was ist geschehen? Offenbar war diese Geschichte relativ einfach zu lösen, denn sowohl **Prof. Joel Marxen** aus Gruppe 1 wie auch **Megara de Romanus** aus Gruppe 2 hatten die Lösung innerhalb von wenigen Minuten: Während der Zauberer beim Fliegen der Frau hinterher sah, passte er nicht mehr auf, wohin er flog. So krachte er direkt in den meterhohen Leuchtturm,

„Männer halt!“

Prof. Siri de Lioncourt

der an der Küste stand. Leider überlebte er diesen Zusammenprall mit dem Betonmast nicht. Black Story Nummer 4 spielte sich in unserem Dörfchen Hogsmeade ab. Zwei junge Hexen besuchen den Eberkopf und trinken je einen Kürbissaft mit Eiswürfeln. Die eine Hexe trinkt ihren Kürbissaft ganz langsam, während ihre Freundin in der gleichen Zeit ganz viele Kürbissäfte trinkt. Am nächsten Morgen ist eine der Hexen tot. Was ist geschehen? Während Gruppe 1 ein bisschen länger an dieser Geschichte rätselte, fand **Kyralia Lonmar** aus Gruppe 2 die Lösung direkt mit der allerersten Frage: Die Kürbissäfte waren vergiftet. Das Gift war in den Eiswürfeln. Bei der langsamen Trinkerin ist das Gift mit dem Schmelzen des Eises in den Kürbissaft gekommen. Bei der schnellen Trinkerin nicht! Auf die Frage, ob Lonmar hellsehen könnte, antwortete sie nur „So würde ich es halt machen“. Kaede empfahl darauf, keine Getränke von Lonmar mehr anzunehmen. In der fünften Geschichte ging es um einen Bauern und ein Pferd. Ein alter Bauer besucht eines seiner Felder um nach dem Rech-

ten zu sehen. Da kommt plötzlich ein Pferd seines Nachbarn von gegenüber auf ihn zu. Kurz darauf ist der Bauer vom Feld verschwunden. Was ist geschehen? Beide Gruppen kamen schnell auf die Fährte, dass es sich bei dem Bauern und das Pferd um Schachfiguren handeln musste. Das war völlig korrekt, denn es handelte sich tatsächlich um ein Zauberschachspiel. Das gegnerische Pferd hat den Bauern geschlagen und vom Feld gestoßen.

Die sechste Black Story trug den Namen „Ordnung ist das halbe Leben“. Ein junger Professoren-Anwärter sitzt bis spät in die Nacht an seinen Unterrichtsvorbereitungen für den nächsten Tag. Es steht eine wichtige Lehrprobe bevor, die über sein weiteres Leben entscheiden sollte. Da es recht spät wurde, ist der junge Zauberer über seinem Schreibtisch eingeschlafen. Als er am nächsten Tag aufwacht, nimmt er sich das Leben. Warum? Dies war offensichtlich relativ knifflig, denn nur Gruppe 2 fand die richtige Antwort: In der Nacht kam ein fleißiger Hauself in das Arbeitszimmer und räumte die Unordnung des Professoren-Anwärters ein wenig auf. Dabei packte er auch dessen Unterrichtsvorbereitungen weg. Als der Zauberer am nächsten Morgen aufwacht, findet

er seine Notizen nicht mehr und bekommt Panik und Angst vor seiner Zukunft, daher der Selbstmord.

In Black Story 7 ging es um einen verhängnisvollen Snack. Pickett wollte gerade in einen leckeren Snack beißen, da verstarb er plötzlich. Auf seinem zarten Körper lag eine schwere Metallstange. Wie ist Pickett gestorben? Beide Gruppen fanden schnell heraus, dass es sich bei Pickett um einen Bowtruckle handelte, der in eine Mausefalle getappt war. Ein böser Zauberer wollte ihn einfangen und köderte ihn mit einem Insekt. Als Pickett das Insekt verspeisen wollte, schnappte die Mausefalle zu.

Die letzte Black Story des Abends wurde noch einmal mörderisch: „Unfall oder Mord unter Freunden?“. Gred und Forge sind Zwillinge und passen immer gegenseitig auf sich auf. Doch eines Tages liegen sie tot auf dem Boden. Der Teppichboden unter ihnen ist nass. Neben den beiden liegen Glasscherben, doch keines der Fenster im Raum ist zerbrochen. Was ist geschehen? Erneut konnten beide Gruppen innerhalb der vorgegebenen Zeit die Lösung des Rätsels finden: Gred und Forge sind zwei Plimpys, die in einem Goldfischglas auf einem kleinen Schränkchen vor einem Fenster

gehalten wurden. Das Fenster war nicht richtig geschlossen, so dass es durch einen heftigen Windzug aufgestoßen wurde. Dadurch wurde das Goldfischglas mit den Plimpys vom Schränkchen gestoßen und zerbrach auf dem Boden. Das Wasser verteilte sich auf dem Teppich und die beiden Plimpys erstickten qualvoll.

Nachdem alle Black Stories gespielt waren, versammelten sich alle Mitspieler erneut im Kaminzimmer zur Siegerehrung. Gruppe 1 konnte sieben von acht Rätseln erfolgreich lösen. Gruppe 2 war noch ein Stückchen besser und schaffte es sogar, alle acht zu entschlüsseln. Damit gewann Gruppe 2 einen Blut-Cocktail. • *sdl*



Der Preis dieses Abends war ein Blut-Cocktail.