



Ausgabe 14/21

SAUSENDER HEULER

HOGWARTS SCHÜLERZEITUNG



7 Knut

Sonntag, 21. November 2021

Aufgeregte Teilnehmer und eine Premiere

Der Auftakt zum Trimagischen Turnier 2021

Nach einem Jahr Warten war es endlich so weit – das Trimagische Turnier sollte wieder beginnen. Am 3. Oktober fand die Auswahlzeremonie statt und die Champions wurden gewählt. Die Leiter des diesjährigen Turniers **Prof. Edwin Edinburgh** und **Prof. Jadzia Strawton** holten den Feuerkelch hervor und präsentierten ihn stolz den versammelten Professoren und Schülern. Das siebte Mal wählte der Feuerkelch die Champions nun schon aus und schon begann der Feuerkelch zu glühen und spuckte den ersten Zettel aus. Auf diesem stand in schöner, gelber Schrift: **Evi Kaessner!** Beim nächsten Mal wurde es etwas spannender. Auf diesem Zettel standen nämlich gleich zwei Namen, **Rosmarin Both** und **Patrick Zarelli**, doch hier traf der Würfel die Entscheidung und Patrick wurde zum Champion ernannt. Nach tosendem Applaus und blau-

en und gelben Funken aus **Prof. Hermione Horribles** Zauberstab ging es weiter und ein neuer Zettel kam zum Vorschein. Auf diesem stand in grüner Schrift **Aroarez Trueshadow** und nun konnte sich Slytherin über seinen neuen Champion freuen. Als letztes fehlte nun noch Gryffindor, doch etwas unerwartetes geschah! Anstelle eines Zettels leuchtete der Feuerkelch nur blau auf und erlosch dann wieder. Dies würde das erste Trimagische Turnier werden, bei welchem nur drei Champions teilnehmen und damit ein Haus leider nicht vertreten sein würde. Als alle Champions verkündet waren, wurden die beiden anwesenden Aroarez und Patrick nach vorne gebeten, damit sie die ersten Informationen bezüglich der Aufgaben erhalten konnten. So würden nicht nur Zauber, sondern auch Tränke, magische Wesen und Pflanzen von Bedeutung sein

und es wäre wichtig, über alle Bereiche gut Bescheid zu wissen. Hierfür dürfen sich die Champions auch gerne Hilfe bei den Fachprofessoren holen und Wissen aus allen Klassenstufen ansammeln. Den Hinweis zur ersten Aufgabe sollten die drei aber erst in der folgenden Woche per PN erhalten, es bleibt also weiter spannend! Zuletzt wurde von Prof. Strawton noch das neueste Konzept des Trimagischen Turniers vorgestellt. In diesem Jahr soll es nämlich auch Merchandise für die Aufgaben und die Teilnehmer geben. Dieses wird aber erst nach den Aufgaben veröffentlicht. Auf jeden Fall wünschen wir allen Teilnehmern viel Erfolg und vor allem Spaß beim Trimagischen Turnier und nächste Woche geht es auch schon weiter mit der ersten Aufgabe.



Die erste Aufgabe

Wettlauf durch Hogwarts

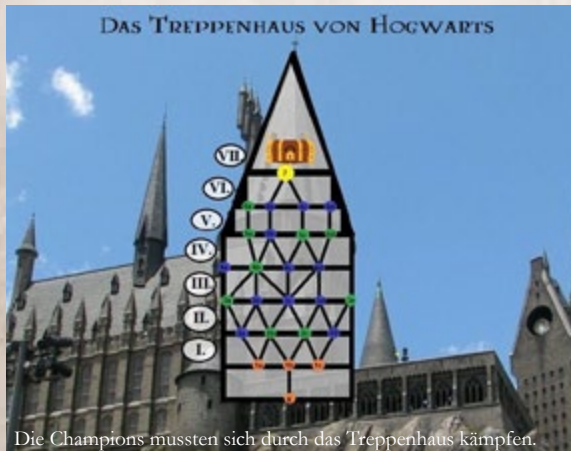
Nach langem Warten und einem kryptischen Hinweis war es endlich so weit – das Trimagische Turnier konnte offiziell beginnen und die erste Aufgabe fand statt. Viele Zuschauer versammelten sich mit den drei Champions in der Großen Halle und warteten aufgeregt darauf, was die Champions wohl erwarten würde. Während diese nach vorne traten und in das Treppenhaus von Hogwarts geschickt wurden, durften es sich die Zuschauer auf fliegenden Teppichen bequem machen und entspannt von oben alles beobachten. Unterdessen begannen **Prof. Jadzia Strawton** und **Prof. Edwin Edinburgh**, die Regeln der 1. Aufgabe zu erklären. Die drei Champions mussten sich durch das Schloss hocharbeiten, bis sie beim Schatz, dem Hinweis zur 2. Aufgabe, ankamen. Dafür

gab es vier Starfelder, welche später noch bestimmt wurden. Je nachdem, welche Zahl die Champions dann immer würfelten, konnten sie sich auf den Feldern fortbewegen und so die Treppen hochsteigen, um ganz oben anzukommen. Dabei war es ein Unterschied, ob die Aufgabe an jedem Punkt richtig oder falsch bearbeitet wurde, denn wenn sie richtig war, durfte strategisch ausgewählt werden, welche Ziffer zu welchem Feld deutete; wenn die Aufgabe jedoch falsch war, dann wurde dies im Uhrzeigersinn einfach zugeteilt. Die Aufgaben teilten sich auf in lilane, welche sich immer zu einem Fach in Hogwarts bezogen, und in grüne, welche mit einem anderen Ort zusammenhingen. Außerdem würde es zum Duell kommen, wenn sich zwei der Champions auf dem gleichen Feld befanden, und in diesem Falle traten noch

„Ich red’ jetzt schon Nonsens.“

Spilleiterin Jadzia Strawton um 21:13 Uhr

• rb



hierbei konnte sich die Slytherin den Sieg sichern. Somit entschied sich Zarelli als erstes für ein Feld und wählte 1b, Trueshadow nahm 1c und Kaessner entschied sich für 1a.

Nachdem Zarelli nun als erstes würfeln durfte, befand

weitere Sonderregeln ein, welche bestimmten, wann welcher der beiden weiterziehen durfte.

Als alle Regeln zur Genüge geklärt worden waren, begann der große Umhangwechsel, denn alle Zuschauer sollten sich in schwarz kleiden und die Champions Umhänge in ihrer Hausfarbe suchen. Nachdem dann auch der Ruhemodus eingeschaltet worden war, begann die erste Aufgabe, die aus einem Dreier-Duell bestand, mit welchem entschieden wurde, welcher von ihnen als erstes eine der vier Startpositionen aussuchen durfte. Hierbei traten **Evi Kaessner**, **Patrick Zarelli** und **Aroarez Trueshadow** gleichzeitig gegeneinander an und der Ravenclaw schaffte es als schnellstes, den Zauber durchzuführen. Daraufhin duellierten sich dann auch noch Trueshadow und Kaessner und

er sich auch sogleich auf dem Feld 2c und Trueshadow war an der Reihe. Ihr gefiel das Feld wohl auch am besten, denn leistete sie Zarelli gleich Gesellschaft und es kam zu einem Duell, welches die duelltrainierte Slytherin souverän gewinnen konnte. Somit konnte sie gleich noch einmal würfeln und landete auf 3d. Nach kurzer Verwirrung vonseiten der Spielleitung erwürfelte sich Kaessner einen Platz auf 2b und die zweite Runde begann damit, dass Zarelli seine Aufgabe bearbeiten musste. Hierbei kam er an der Küche vorbei und versuchte den Hauselfen dabei zu helfen, das Geschirr abzuwaschen. Doch da er leider keine andere Idee hatte und lediglich mit einer Bürste und Seifenwasser half, konnte er nicht alles erledigen und die Würfel wurden zugeteilt. Doch war die Treppe

noch gnädig gestimmt und ließ ihn ebenfalls ins nächste Stockwerk auf 3c. Auch Trueshadow musste sich nun einer Aufgabe stellen und sie hatte es in den Kerker verschlagen. Sogleich wurde ihr Wissen über Tränke auf die Probe gestellt und anhand der darin enthaltenen Zutaten musste sie den Heiltrank gegen Furunkel erkennen. Auch dies gelang ihr ohne Probleme und mit gekonntem Zuteilen der Zahlen landete sie mal wieder bei Zarelli und das zweite Duell ging los. Auch bei diesem hatte die Slytherin die Oberhand und sie konnte auf 4d weitergehen. Kaessner war nun an der Reihe und stolperte in eine Besenkammer. Hier erwartete sie ein ABC-Rätsel und gekonnt erriet sie, dass es sich bei dem gefundenen Besen um einen Zunderfauch handelte. Nachdem die Würfel entschieden hatten, ging es auch für sie ein Stockwerk nach oben auf 3b. Im Klassenzimmer für Muggelkunde erwartete Zarelli dann eine Aufgabe der etwas anderen Art. Er musste mit einem altertümlichen Muggeltelefon versuchen, jemanden anzurufen und tatsächlich gelang es ihm auch. Am anderen Ende der Leitung gratulierte ihm eine unbekannte Stimme – wer das wohl sein konnte? Damit hatte er die Aufgabe auf jeden Fall gelöst,

und schon wieder beschlossen die Würfel, ihn gegen Trueshadow antreten zu lassen. Bei diesem Duell allerdings konnte sich Zarelli durchsetzen und durfte daher auf 5c weitergehen. Das Duell hatte sie vielleicht verloren, doch eine Aufgabe hatte sie trotzdem noch vor sich. Trueshadow war nämlich im Klassenzimmer für Zauberkunst angekommen und drohte, von einem Bücherstapel zu Boden geworfen zu werden, doch mit einem raschen Immobilus-Zauber gelang es ihr, diesen einzufrieren, und sie konnte weitergehen – dieses Mal an Zarelli vorbei auf 5d. Nun blieb noch Kaessner, welche plötzlich von Runenschrift umgeben war und im Klassenzimmer für Alte Runen ein Rätsel lösen musste. Doch erwies sich dies als nicht so einfach und so schaffte sie es nicht rechtzeitig. Sie blieb erstmal auf dem gleichen Stockwerk und rückte nur ein Feld nach rechts, während nun Zarelli wieder am Zug war. Ihm stellte sich der blutige Baron in den Weg und wollte wissen, wie alt er denn war. Schnell hatte der Ravenclaw eine Antwort parat und so musste der Baron wohl oder übel weiterziehen. Auch Zarelli machte sich wieder auf den Weg und wie sollte es auch anders sein, er ging direkt zu Trueshadow. Auch dieses Mal

war er einen Tick schneller und konnte daher zurück auf sein eigenes Feld, nämlich 5c. Trueshadow wollte sich nach dem Duell wohl erstmal zurücklehnen, denn kam sie in die Bibliothek, wo es jedoch leider nicht so leise war, wie man erwarten könnte. Doch mit einem gezielten Silencio-Zauber konnte sie das nervende Portrait zum Schweigen bringen und zu 6d weiterzueilen. Nachdem sie die letzte Aufgabe nicht geschafft hatte, war Kaessner wieder direkt mit ziellosem Würfeln dran, doch erneut hatte sie Glück und konnte hochklettern und es sich auf 4b bequem machen. Zu Beginn der nächsten Runde begab sich Zarelli auf 5b und Trueshadow stellte sich einer Astronomie-Aufgabe auf ihrem Feld 6d. Hierbei musste sie auf einem Bild erkennen, dass dieses das geozentrische Weltbild darstellte, und anscheinend hatte sie auch in Astronomie gut aufgepasst, denn war es für sie kein Problem. Ihre Würfel verschlugen sie nun auf das Feld 6c und es ging weiter mit Kaessner, welche im Krankenflügel ankam. Doch leider ging es ihr wohl selbst nicht so gut, denn anstatt, dass sie die Aufgabe löste, verschwand sie >

„Here we go again...“

Patrick Zarelli, leise summend

plötzlich und tauchte erst nach Zarellis Aufgabe wieder auf. Dieser hatte die Aufgabe bekommen, die Gestalt einer Feder zu verändern, und so verwandelte er sie in einen Bleistift. Damit konnte er wieder systematisch vorgehen und der Würfel war erneut gnädig. Er landete auf 6b und war damit auf der gleichen Höhe wie Trueshadow. Kaessners Würfeln wurde nun nachgeholt, doch statt weiter nach oben zu klettern, ging sie nach unten auf 3a. Nun war wieder Trueshadow dran und sie stellte sich ihrer eigenen größten Angst im Klassenzimmer für Verteidigung. Ein Irrwicht in Form von Professor Strawton kam auf die Schülerin zu, doch mit einem gezielten Riddikus-Zauber konnte sie ihn abwehren und er verschwand wieder. Nachdem sie würfeln konnte, hielten alle den Atem an, denn bedeutete dies, dass sie nun hoch zur Truhe gehen konnte. Dort angekommen nutzte sie Alohomora, um das Schloss zu öffnen, und der Hinweis offenbarte sich ihr. Auch den anderen Champions erschien eine verschwommene Kopie des Bildes. Damit gewann Trueshadow die erste Aufgabe, Zarelli wurde zweiter und Kaessner dritter. Zuletzt wurden noch die übrig gebliebenen Rätsel aufgedeckt und

alle sind schon sehr gespannt, was die nächste Aufgabe mit sich bringen wird. • rb

Strafpunktfreier Waldbesuch und dazu noch Spektakel

Die zweite Aufgabe des Trimagischen Turniers

Die zweite Aufgabe eines ungewöhnlichen Trimagischen Turniers fand am 16. Oktober im Verbotenen Wald statt – eine Tatsache, über die sich einige bereits vor Beginn der Aufgabe sehr gefreut hatten. Als sich die Zuschauer schon im Wald eingefunden hatten und es sich in Baumhäusern bequem machen konnten, erklärte **Prof. Edwin Edinburgh**, was die Champions hier erwarten würde, während **Prof. Jadzia Strawton** eben jene im Ballsaal empfing und dort die wichtigsten Informationen weitergab: Auf einer Lichtung in der Nähe hatten sich drei Trolle niedergelassen und die Professoren hatten dafür gesorgt, dass jeder von ihnen ein Schwert, einen Diamanten, einen Pokal und einen Schlüssel bei sich trug. Doch durch die ganzen aufgetauchten Schätze waren die Trolle sowieso schon auf der Lauer. Die Aufgabe der Champions war es nun, von

jedem der Trolle einen der Gegenstände zu stehlen und unbemerkt wieder zu verschwinden, denn sollten die Trolle den Champion bemerken, würde es schwer werden, zu entkommen.

Als nun alle Zuschauer in den Baumhäusern verschwunden waren, kam als erstes **Aroarez Trueshadow** in den Wald gelaufen und schlich sich als erstes an den schlafenden der drei Trolle an. Hier entschied sie sich für einen einfachen Aufrufezauber, mit welchem sie den Schlüssel, der neben dem schlafenden Troll lag, zu sich rief. Unbemerkt konnte sie somit den ersten Gegenstand ergattern und schlich weiter zum nächsten Troll, allerdings war dieser wach und bewachte seine Schätze mit Argusaugen. Hier wählte Trueshadow den etwas angriffslustigeren Weg und nutzte einen Bindehautentzündungsfuch. Dies verlief aber nicht so wie geplant, denn schreckte der Troll, welcher vor Schmerz schrie, seine beiden Gefährten auf und

„Jeder unserer vier Champions muss jedem Troll einen Gegenstand abnehmen.“

Prof. Edinburgh, Erfinder weiterer Champions

diese begannen die Lichtung abzusuchen. Zum Glück konnte die Slytherin-Schülerin unentdeckt bleiben und nutzte nun erneut einen Aufrufezauber, um den Pokal des immer noch verletzten Trolls zu bekommen. Damit blieb nur noch ein Gegenstand übrig, dafür wurde dieser auch am aufmerksamsten bewacht. Kühn nutzte sie Wingardium Leviosa, um die Keule des Trolls schweben zu lassen und ihn damit bewusstlos zu schlagen. Zu ihrem Glück waren die anderen beide Trolle noch beschäftigt – einer mit seinem Auge und der andere mit Schlafen, sodass sie freie Bahn hatte, sich das Schwert schnappen konnte und dann rasch zum Seeufer verschwand. Dort wurde sie von einem Wassermenschen in Empfang genommen, während sich nun **Patrick Zarelli** den drei Trollen stellte.

Diese hatten sich in der Zwischenzeit wieder beruhigt und waren in ihren Ausgangszustand zurückverfallen. Ohne sich um die vorherigen Ereignisse größere Gedanken zu machen, schlummerte der eine selig, während die anderen beiden ihre Schätze bewachten, die inzwischen dank eines Replikationszaubers wieder vollständig waren. Auch Zarelli schlich als erstes auf den schlafenden Troll zu, nutzte



Der Gegner der Champions war auch gleichzeitig der Hinweis für die zweite Aufgabe.

aber eine ganz andere Taktik: Erst einmal tarnte er sich und durchtrennte dann mit einem gekonnten Abtrennzauber die Schnur, welche den Pokal am Troll befestigte. Zuletzt ließ er den Pokal mit einem Locomotor-Zauber zu sich schweben und konnte damit den ersten Gegenstand bekommen. Während der Tarnzauber nun schon wieder verblasste, begab sich Patrick zum nächsten Troll und entschied sich hier für Wingardium Leviosa. Mit diesem Zauber brachte er die Keule des Trolls zum Schweben und konnte ihn so ablenken. Während der Troll abgelenkt war, und er die Keule ein letztes Mal hochfliegen ließ, rief er mit einem Aufrufezauber einen der Diamanten zu sich und kam dadurch ungesehen zum zweiten Gegenstand. Auch bei dem dritten Troll bewies er

Erfindergeist, denn als dieser sich zu ihm umdrehte, tarnte er sich erneut und nutzte dann den Zauber Lumos Solem, um alle drei Trolle zu blenden. Unfähig, etwas zu erkennen, konnte der Troll auch ihn nicht sehen, als der Ravenclaw den Schlüssel, welcher neben dem Kochkessel des Trolles stand, mit Accio zu sich rief. Geschafft, aber mit allen drei Gegenständen fest im Griff, konnte auch er nun zum Seeufer gehen und sich dort mit dem Wassermenschen unterhalten.

Champion Nummer 3 **Evi Kaessner** war gar nicht zur zweiten Aufgabe erschienen und hatte somit auch keine Chance gehabt, Punkte zu sammeln. Als sich alle Zuschauer wieder aus dem Verbotenen Wald entfernt hatten und in der großen Halle zusammengekommen waren, folgten die beiden anwesenden Champions und der Punktstand wurde verkündet. Die zweite Aufgabe gewann Zarelli mit einer exzellenten Leistung, während Trueshadow einen leichten Punktabzug erhielt, da sie durch den Bindehautentzündungsfuch dafür gesorgt hatte, dass es einigen Trubel auf der Lichtung gab. Doch im Endeffekt hatten es beide Champions geschafft, ihre Aufgabe zu bewältigen und damit den Hinweis zu bekommen.

In der Gesamtpunktzahl liegen Zarelli und Trueshadow damit mit 25 Punkten gleichauf, während Kaessner mit 5 hinten liegt. • rb

Aggressive Wassermenschen und mysteriöse Mondfische

Action, Gefahr und Spannung beim Finale des Turniers

Am Samstag, dem 23. Oktober, stand die dritte Aufgabe des Trimagischen Turniers auf dem Programm. Während sich die Zuschauer um **Prof. Edwin Edinburgh** am Seeufer versammelten, wurden die beiden letzten Champions **Aroarez Trueshadow** aus Slytherin und **Patrick Zarelli** aus Ravenclaw von **Prof. Jadzia Strawton** in der Großen Halle erwartet. Der dritte Champion, **Evi Kaessner** aus Hufflepuff, befand sich zum Zeitpunkt der Aufgabe leider immer noch im Krankenflügel. Der Sausende Heuler wünscht ihr natürlich gute und baldige Besserung!

Die Zuschauer nahmen in der Zwischenzeit auf der eigens für diese Aufgabe errichteten Tribüne, die weit über den See ragte, Platz. Prof. Edinburgh erklärte kurz die Aufgabe, bei der die beiden Champions ins Wasser mussten, um

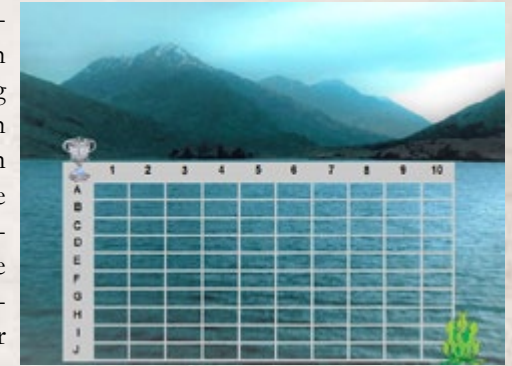
dort den Trimagischen Pokal zu suchen. Doch so einfach war das nicht, da im Wasser viele Gefahren wie gefährliche Wasserkreaturen, festzerrende Wasserpflanzen und monströse Krakententakeln lauerten. Als Prof. Edinburgh erklärte, dass der Pokal gleichzeitig ein Portschlüssel war, der den Finder sicher ans Seeufer transportierte, kam bei **Rosmarin Both** die Frage auf, ob dann der andere ertrinken würde. Natürlich nicht, denn einen weiteren Ausfall möchte hier wohl keiner haben.

Und schon konnte es losgehen. Als erstes startete Trueshadow mit einem Sprung von der Plattform 5 ins Wasser. Doch bevor sie ins Wasser sprang, wendete sie einen Kopfblassenzauber an, der ihr 60 Minuten Luft bot.

Als nächstes war Ravenclaw-Champion Zarelli am Start und nutzte Dianthuskraut, um ebenfalls 60 Minuten unter Wasser zu bleiben. Doch er wurde gleich nach dem Eintauchen von einem Otter aufgehalten, der ihm den Zauberstab stibitzte, und musste erst einmal aussetzen. In der Zwischenzeit tauchte Trueshadow an den Grund des Sees und stieß auf einen Plimpy mit verknoteten Beinen, aber sie schaffte es mit ihren Händen, die Beine zu entknoten und dem Plimpy zu helfen. Als Zarelli seinen

Zauberstab wieder zurückerobert hatte, verlor er gleich einmal die Orientierung unter Wasser, konnte sich dann aber wieder fangen und sah eine wunderschöne Wasserschildkröte vorbeiziehen. Trueshadow begegnete einem weitaus bedrohlicherem Tier, einem drei Meter langen Wels, der ihr halbes Bein bereits im Maul hatte. Doch die mutige Slytherin-Schülerin schleuderte den Wels mit einem souveränen Stupor weg und konnte weiter tauchen.

Auch Zarelli wurde nun aufgehalten, und zwar von einem Algenwald, doch auch er schaffte es, sich mit einem perfekt ausgeführten Zauber aus den Algen zu befreien. Nachdem nun Trueshadow eine Runde aussetzen musste, da sie in die Giftwolke eines Lobalug geraten war, ging es mit Zarelli weiter, der auf seinem Tauchgang auf einen Grindeloh stieß, der es nicht gut mit ihm meinte und ihn in die Tiefe ziehen wollte. Doch er schaffte es, sich mit einem Relaschio aus den Fängen des Grindeloh zu befreien. Glücklicherweise schwamm er weiter, bis er auf eine Muräne traf, die zwischen den Felsen herausschoss und ihn attackieren wollte, aber er verteidigte sich souverän mit einem Stupor



und schleuderte das merkwürdig aussehende Tier weg.

Trueshadow konnte sich in der Zwischenzeit aus der Giftwolke befreien und entdeckte einen freundlichen Mondfisch, der ihr helfen wollte, aber sie schaffte es nicht, ihm das Geheimnis zu entlocken, also zog der große Fisch weiter. Zarelli wurde schon wieder aufgehalten, diesmal von fädrigen Algen, die sich um ihn wickelten und ihn am Weiterschwimmen hinderten, doch konnte er diese mit einem Diffindo schnell durchschneiden und schwamm lediglich mit ein paar Algenfäden weiter, die immer noch um seine Beine gewickelt waren.

Doch es ging gefährlich weiter, denn als nächstes sah Trueshadow einem Bullenhai, der auch im Süßwasser leben konnte, in die Augen. Er kam näher und näher, doch Trueshadow schaffte es mit einem Schockzauber, den Hai wie >

„WAS WOLLT IHR DENN NOCH VON MIR?!“

Wassermensch

einen Tornado zurückzuschleudern. Zarelli traf danach auf einen netten Wassermenschen, der einen Hinweis für ihn hatte, aber leider erfuhren wir nicht, was das für ein Hinweis war. Auch Trueshadow bekam Hilfe, denn ein Hippocampus tauchte vor ihrer Nase auf und nahm sie ein Stückchen auf seinem Rücken mit. Somit kam die Slytherin-Schülerin ihrem Ziel ein bisschen näher. Nun traf auch Zarelli auf den freundlichen Mondfisch und er schaffte es sogar, ihm mit einem Lumos einen Hinweis zu entlocken, denn die Schuppen reflektierten das Licht



in eine bestimmte Richtung. Als nächstes begegneten sich die beiden Champions und Trueshadow forderte Zarelli zu einem Duell unter Wasser heraus, welches die Slytherin für sich entscheiden konnte. Schon der nächste Zug führte sie zu einer grauen Gestalt, die sich jedoch als die harmlose Graue Dame entpuppte und Trueshadow sogar noch einen wertvollen Hinweis zuflüsterte. Nachdem sich Zarelli vom Duell erholt hatte, schwamm er weiter und hatte plötzlich einen bedrohlich aussehenden Selkie vor sich, der ihn tatsächlich mit einem Speer bedrohte, doch Zarelli entwaffnete ihn in Windeseile und konnte weiter ziehen. Auch Trueshadow kam nun den kräftigen Fingern des Grindelohs in die Quere, aber auch sie konnte sich mit einem Relaschio aus den Fängen des Grindeloh befreien.

Zarelli erwies sich als überaus neugierig und wagte einen Blick in einen Tang-Garten eines Wassermenschen, doch gefiel das dem Wassermenschen überhaupt nicht, da er seinen Haus-Grindeloh auf den Champion hetzte. Aber auch Trueshadow geriet in Schwierigkei-

ten, da sie sich auf den Rücken eines Kelpie setzte, weil sie zuerst annahm, dass es sich um ein Pferd handelte. So musste sie eine Runde aussetzen.

Zarelli traf nun auf die Maulende Myrte, die ihm eine Runde lang ihr Leid klagte, während Trueshadow einen Hinweis vom Mondfisch bekam.

Nach weiteren Begegnungen mit Mondfischen, Fischeschwärmen, Quallen und sonstigen Wassertierchen traf Trueshadow schon wieder auf einen Wassermenschen, der aber mittlerweile schon zu dieser späten Stunde in seinem Algenbett lag und der Schülerin drohte, den Pokal zu Evi zu schicken, wenn man ihn nicht schlafen ließ.

Kurze Zeit später schaffte es Zarelli, mit einem Aufrufezauber den Pokal aus einem Algenwald zu erreichen, und hielt nach viereinhalb Stunden glücklich den Trimagischen Pokal in den Händen, der ihn ans Seeufer zurückbrachte. Aber auch Trueshadow tauchte auf und kehrte sicher ans Seeufer zurück.

Somit endete das Trimagische Turnier des Jahres 2021 mit einem Sieger aus dem Haus Ravenclaw; wir gratulieren Patrick Zarelli herzlich für diese hervorragende Leistung!

Die wichtigen drei

Wer sind sie wirklich?

Zwischen den Aufgaben des Turniers konnte ich, Reporterin **Rosmarin Both**, die diesjährigen Champions etwas ausfragen und erfahren, was sie vom Turnier und den Aufgaben erwarten.

Zuerst traf ich mich, noch vor der zweiten Aufgabe, mit **Patrick Zarelli**, dem Ravenclaw-Champion. Er ist in der dritten Klasse und damit der Jüngste in der Reihe, doch hat das auch einen Einfluss auf seine Fähigkeiten? Dies habe ich versucht herauszufinden.

Both: Wie fandest du die erste Aufgabe?

Zarelli: Die fand ich super. Es hat echt Spaß gemacht sich durch das Hoggitreppenhaus zu spielen! Allerdings hätte ich so eine Aufgabe eher zur 3. Aufgabe erwartet. Ich wusste vorher nicht genau, was auf mich zukommt, und dementsprechend war ich nicht optimal vorbereitet.

Both: Wie aufgeregt bist du aufgrund der zweiten Aufgabe am Samstag?

Zarelli: Also der Hinweis war auf jeden Fall sehr hilfreich, daher glaube ich ziemlich genau zu wissen, was die Aufgabe sein wird, aber mal sehen. Klar bin ich ein wenig aufgeregt, aber nicht so sehr

wie vor der ersten Aufgabe.

Both: Hast du dir schon einen Plan für Samstag zurechtgelegt?

Zarelli: Ja, habe ich. Ich habe mir vorher die Zauber überlegt, die ich wahrscheinlich brauchen werde und außerdem noch eine ganze Reihe weitere Zauber gelernt, die vielleicht in den nächsten beiden Aufgaben nützlich sein könnten. Also, das wird schon, hoffe ich mal. Ansonsten muss ich halt etwas improvisieren!

Both: Warum glaubst du, dass du dieses Turnier gewinnen kannst?

Zarelli: Ich habe zwar wirklich starke Gegnerinnen, die beide ein paar Klassenstufen höher sind, aber wenn ich mich auf meine Stärken besinne und unkonventionelle Lösungen finde, kann ich, denke ich, ganz gut mithalten. Ich kann gut strategisch denken, bin gut im Duellieren, falls das nötig sein sollte, und versuche, mir so weit wie möglich ein Repertoire an nützlichen Zaubern anzueignen. Außerdem habe ich mit Ravenclaw die beste Unterstützung, die man sich wünschen kann.

Both: Möchtest du sonst noch etwas loswerden?

Zarelli: Ich bin auf jeden Fall stolz, das Turnier für Ravenclaw zu bestreiten und ich werde mein Bestes geben, um zu gewinnen! Und ich möchte an dieser Stelle >

mein Sofakissen grüßen, das schwarz-graue, nicht das blau-weiße, das kratzt immer so.

Als nächstes konnte ich mich mit der Slytherin-Champion **Aroarez Trueshadow** unterhalten und auch da einige interessante Informationen über ihre Strategien erfahren. Sie ist nun schon in der sechsten Klasse und damit erfahrener als ihr Gegner aus Ravenclaw. Sie habe ich kurz nach der zweiten Aufgabe erwischt.

Both: Wie fandest du die erste und zweite Aufgabe?

Trueshadow: Beide Aufgaben haben mir sehr gut gefallen. Bei der ersten Aufgabe wusste man nicht, was für Aufgaben man würde lösen müssen und so war es die ganze Zeit sehr spannend. Glücklicherweise habe ich es geschafft, alle Aufgaben zu lösen, auch wenn ich glaube, dass ich an dem Tag auch viel Glück hatte. Bei der zweiten Aufgabe wurde es dann sehr gefährlich. Ich hatte anfangs echt Angst vor den drei Trollen, aber habe trotzdem einen kühlen Kopf bewahrt und die Aufgabe gerade noch so geschafft.

Both: Wie aufgeregt bist du aufgrund der dritten Aufgabe am Samstag? Immerhin bist du nun gleichauf mit Patrick und es wird sicherlich spannend.

Trueshadow: Ich bin sehr aufgeregt. Patrick ist ein ernstzunehmender Gegner. Ich werde einfach versuchen, mein Bestes zu geben, und mich auf meinen Zauberstab verlassen.

Both: Hast du dir schon einen Plan für Samstag zurechtgelegt?

Trueshadow: Ich werde auf jeden Fall früh schlafen gehen, um ausgeschlafen zu sein und dann werde ich mich wie vorher auch auf meinen Zauberstab verlassen. Ich weiß leider noch nicht, was mich alles erwarten wird.

Both: Warum glaubst du, dass du dieses Turnier gewinnen kannst?

Trueshadow: Ich weiß nicht, ob ich es gewinnen kann, es wäre natürlich toll. Ich werde auf jeden Fall mein Bestes geben und mich gut vorbereiten.

Both: Möchtest du sonst noch etwas loswerden?

Trueshadow: Ich freue mich, dass ich dabei sein darf und dass es überhaupt so ein schönes Turnier gibt.

Zuletzt traf ich noch auf **Evi Kaessner**, der Champion für Hufflepuff. Auch sie ist inzwischen in der sechsten Klasse und hat damit schon sehr viel Erfahrung. Doch wie ist sie auf die kommenden Herausforderungen vorbereitet?

Both: Wie fandest du die erste Aufgabe?

Evi: Also, die erste Aufgabe hat mich zum einen überrascht, da ich nie damit gerechnet hätte, eine Aufgabe bezwingen zu müssen, die sich mir täglich stellt. Auf der anderen Seite aber fand ich die Aufgabe wirklich gut durchdacht und irgendwie hinterhältig.

Both: Hast du dir schon einen Plan für die dritte Aufgabe zurechtgelegt?

Kaessner: Noch nicht wirklich. Ich werde es, denke ich, einfach auf mich zukommen lassen und am Samstag dann frei aus meinem Kopf heraus handeln. Und das Wichtigste ist natürlich, dass ich nicht sterbe.

Both: Warum glaubst du, dass du dieses Turnier gewinnen kannst?

Kaessner: Weil ich unentdeckte Zauberkräfte in mir habe, die sich zu einem gewissen Zeitpunkt entfalten werden. Ich habe das Trimagische Turnier schwach angefangen, aber ich werde stark aufholen und wie ein feuriger Dachs die anderen Champions vom Spielfeld schleudern.

Both: Möchtest du sonst noch etwas loswerden?

Kaessner: Ja, ich grüße alle meine Fans da draußen und ganz besonders meine Familie. Und natürlich Grüße an meine beiden wunder-

vollen Hauslehrer, ohne die ich hier heute nicht stehen würde. • *rb*

Voodoo-Zauber und Hexen-Kram

Und die Übergabe vom Trimagischen Pokal

Schaurig und schön läuteten die Geisterglocken, als **Prof. Jadzia Strawton** den diesjährigen Halloweenball am 31. Oktober eröffnete. Die große Halle war an diesem Abend gruselig und dunkel dekoriert, doch nicht weniger gruselig waren die anwesenden Schüler und Professoren gekleidet, die sich nach und nach an die Tische begaben, um der feierlichen Ansprache zu lauschen. Doch steht der Halloweenball nicht nur für Geister und Grusel, sondern auch für die Übergabe des Trimagischen Pokals an den Gewinner des Trimagischen Turniers. Mit großer Freude und viel Applaus wurde der entstaubte, in Halloween-Deko getunkte und mit Spinnennetzen übersäte Pokal an **Patrick Zarelli**, dem diesjährigen Gewinner, übergeben. Und als Patrick den Pokal in die Hände nahm, entschwebte aus ihm ein

Geist, der ins Nichts verschwand und einen nebelhaften Schleier hinter sich herzog. Dann wurde das Buffet eröffnet und die Bühne für Tänze und Musik freigegeben. Währenddessen wurden Fan-Artikel der beiden anderen Champions **Evi Kaessner** und **Aroarez Trueshadow** verteilt, um ebenfalls noch mal an ihre hervorragenden Leistungen beim Turnier zu erinnern. Leider sind die Fan-Artikel nur auf dem Schwarzmarkt zu kaufen, doch wie sich herausstellte, eignen sich die Plüsch-Champions gut als Anzünder für Kamine oder als Voodoo-Puppen. Nachdem sich alle die Bäuche mit leckeren Süßigkeiten wie Lakritzspinnen vollgeschlagen hatten, wurde noch reichlich getanzt. Aber **Prof. Magnolia Plivea** begann lieber damit, die Plüsch-Puppen anzuzünden, was dem Champion Patrick nicht so gefiel. Zur Provokation zündelte die Professorin ein wenig mit den Flammen und kokelte dabei Patricks Umhang an. Bevor am Ende allerdings noch der ganze Ballsaal angezündet wurde, zogen sich die meisten in ihre Betten zurück und ein wunderschöner gruseliger Halloweenabend ging zu Ende. • *ek*

