



Ausgabe 8/21

SAUSENDER HEULER

HOGWARTS SCHÜLERZEITUNG



7 Knut

Dienstag, 6. Juli 2021

Panik und Nahtoderfahrungen auf der Tribüne

Hufflepuff siegt gegen Ravenclaw

Es war ein Spiel, das sich klischeehaft wohl eher zwischen Gryffindor und Slytherin hätte austragen sollen, doch es traf die Adlerdachs-Begegnung am 23. Mai. Da fing es noch ganz unspektakulär mit einer Verzögerung aufgrund fehlender Aufstellungsinformationen an. Sobald diese geklärt worden war, konnten schon die Ravenclaws auf dem Feld einfliegen: Kapitänin **Yonna Madigan** hatte dazu **Rosmarin Both**, **Janya Hollow**, **Santina Qwen** und **Lorcar Inmien** dabei. Ihnen gegenüber standen aus Hufflepuff Kapitänin **Kathy Hernandez** und **Evi Kaessner**. Doch Hernandez fehlte an dem Abend schon am Anfang die Konzentration, weshalb Madigan lange auf den obligatorischen Handschlag wartete. Währenddessen gingen aber auch die Diskussionen um Inmiens neueste Quaffelkreationen los. Dieser versicherte der Spielleitung **Professor Jadzia**

Strawton noch, dass dieser frei von Schwermetallen und radioaktivem Material sei. Jedoch sei er sich nicht mehr sicher, ob sein Testgoldfisch schon immer zwei Schwanzflossen gehabt hatte. Dieser Test könnte sich jedoch sogleich wiederholen, als Jägerin Hernandez einen Quaffel fing. Doch dieser ging direkt ins Tor und sorgte somit für eine frühe Führung der Dachse. Die Diskussion über die Qualität der neuen Quaffel ging jedoch weiter. Professor Strawton forderte ein TÜV-Siegel oder wenigstens eine Lebensmittelzulassung, wohingegen Inmien überzeugt war, wenn er diese beantragen würde, würde er eingewiesen werden. Es endete allerdings abrupt, als die hufflepuffsche Treiberin Kaessner einen Klatscher auf Sucher Inmien stieß. Dieser war wohl noch so in Rage, dass er nicht ausweichen konnte und zu Boden stürzte. Für **Professor Arya Taralom** war dies

allerdings noch nicht genug, sie forderte einen waghalsigen Sturzflug eines Spielers, doch da kamen auch schon die ersten Anmerkungen, man könne sie von der Tribüne werfen. Doch noch war es nicht so weit. Inzwischen konnte Ravenclaw mit zwei direkten Quaffeltoren die ersten Punkte sammeln. Wie man allerdings bei Inmien noch mehr Panik als mit einem Klatscher erzeugen kann, ist die Erwähnung von Küken, die über das Feld liefen. Nur der Schnatz sollte sich nicht dort unten befinden. Das sorgte bei der kurz darauffolgenden Frage um ein Tor für einen Rückblick auf ein Ereignis, bei dem ein Muggel verflucht wurde und vor laufender Presse eine Ente nachäffte. Dieser befindet sich bis heute noch im St. Mungo Hospital, wie Hollow es richtig nannte und so rückte Ravenclaw immer dichter an Hufflepuff heran. Die Adler konnten allerdings erst dann überholen, als Treiberin Qwen Jägerin Hernandez mit einem Klatscher vom Besen holte. Die Aufmerk-

„Klopperei auf der Tribüne, Klopperei in der Luft. Ende.“

Patrick Zarelli

samkeit auf die verletzte Spielerin war allerdings schnell weg, als eine nicht unwesentliche Menge der Zuschauer begannen, sich auf die Slytherin-Schülerin **Shye Sangos** zu fixieren. Es wurden Gemüsesticks, Schokolade und Bücher hin und her gereicht oder geworfen, um diese aus der Fassung zu bringen. Daraus folgend sorgte Kaessner – ohne einen Klatscher – dafür, dass Professor Taralom von der Tribüne flog und somit für Aufruhr sorgte. Nach einigen Reanimierungsvorgängen zeigte diese sich allerdings als quieklebend, als sie **Leandra Elner** dafür in den Finger biss. Spielleiterin Strawton war damit sichtlich überfordert und versuchte, das Spiel weiter voranzubringen, da für ein offizielles Foul ein Klatscher von Nöten gewesen wäre. Daraufhin stieß jedoch Inmien

provokant Sangos von der Tribüne, welche erstmal leblos liegen blieb. In der Zeit erwarteten die Jägerinnen Both und Hollow noch weitere Tore und bauten somit die Führung von Ravenclaw aus. Nach der Frage einer Zusammenfassung der Geschehnisse auf der Tribüne wurden der Redaktion folgende Berichte gegeben: Madigan berichtete davon, dass erst Professor Taralom und anschließend Sangos halbtot gewesen wäre. Was allerdings genau „halbtot“ bedeuten soll, ist noch nicht ganz geklärt. **Patrick Zarelli** dagegen erklärte etwas poetisch: „Klopperei auf der Tribüne, Klopperei in der Luft. Ende“. Während außerdem noch allerlei Lebensmittel wie Kuchen, Schokolade, Gemüse und Popcorn wild auf der Tribüne gehandelt und geworfen wurden, sorgte dann allerdings Sucherin Kaessner für das Ende des Spiels: nur knapp dem Klatscher entronnen fing sie den Schnatz und Hufflepuff siegte mit 210 zu 115 Punkten. •js

Die Geheimnisse hinter den Quidditch-Mannschaften

Ravenclaw und Hufflepuff

Vor dem Spiel Hufflepuff gegen Ravenclaw war ich so frei und habe für euch die beiden Mannschaften zu einem Interview zitiert. Denn auch wenn wir unsere Hausmannschaften alle kennen, wissen wir doch nicht genau, was diesen so in den Köpfen herumfliegt während sie dort über das Feld mit ihren Besen rasen und alles versuchen, um den Quidditchpokal für ihr Haus zu ergattern. Doch bevor wir uns den beiden Mannschaften zuwenden, werfen wir einen Blick auf die Leitung, welche von **Prof. Jadzia Strawton** übernommen wird.

Prof. Anderson: Vielleicht auch im Rückblick auf die letzten Spiele, was erwartest du dir von dem heutigen Spiel in welchem Ravenclaw gegen Hufflepuff antritt?

Prof. Strawton: Ich erhoffe mir auf jeden Fall keine Farbexplosion. Das verwirrt mich schon, bevor das Spiel überhaupt losgeht... Aber bisher hatten wir schon einige spannende Spiele und das darf gerne so weiter gehen... solange sie eine humane Zeit einnehmen

und keine Rekordversuche in der Spiellänge angestrebt werden.

Prof. Anderson: Auch wenn du keine direkten Farbexplosionen erhoffst, ist es doch immer wieder eine spannende Frage, in welchen Outfits jeder auf dem Spielfeld auftaucht. Wer, glaubst du, wird heute das trendigste Outfit auf dem Feld tragen?

Prof. Strawton: Die Ravenclaws haben mich schon so einige Male überrascht, warum nicht auch heute. Allerdings sollte es doch bitte bei einem Blauton bleiben.

Prof. Anderson: Kommen wir zur letzten Frage, auf welchen Part beim Quidditch freust du dich immer am meisten?

Prof. Strawton: Beim Leiten finde ich es eher spannend zu sehen, wie die Spieler auf manch kompliziertere Hinweise reagieren, wenn auch diese doch die Realität am besten beschreiben.

Zudem habe ich noch erfahren können, dass unsere geliebte Leitung am liebsten Bonbons oder Konterwaffeln bei einem Quidditchspiel isst und auch gerne mal in Nostalgie verfällt, wenn sie an ihren alten Komet 260 denkt, der ihr viele Jahre treue Dienste leistete.

Doch legen wir den Fokus auf die eigentlichen Stars des Spiels, die

Teams, beginnend mit Ravenclaw:

Prof. Anderson: Haben Sie sich im Gegensatz zu sonst in besonderem Maße auf das heutige Spiel vorbereitet?

Yonna: Nicht mehr als sonst auch. Das Spiel läuft ja nicht anders ab als die anderen auch

Prof. Anderson: Passiert es oft, dass Sie von Fans auf dem Gang angesprochen und bewundert werden, so wie ich von meinen Schülern?

Lorcar: Von viel zu vielen. Die ständige Aufmerksamkeit ist allerdings eine Bürde, mit der man leben muss. Häufig muss ich verkleidet durch die Gänge gehen, sonst würde ich gar nicht mehr vorankommen.

Prof. Anderson: Folgendes, müssten Sie sich und Ihren Charakter als eine Pflanze beschreiben, welche wäre dies und gerne eine kurze Begründung dazu?

Yonna: Unkraut, man wird mich nie los.

Rosmarin: Ich würde mich eindeutig als Rosmarin identifizieren, ganz abwegig, ich weiß, aber ich mag diese Pflanze sehr gerne und sicherlich ist sie auch so nervig wie ich.

Lorcar: Brennessel, schon alleine weil sie mit 3 n's geschrieben wird und weil sie sich einfach denkt: „Du fasst mich an? Da, dann

musst du nun mit den Schmerzen leben.“

Während des Interviews kam es zudem zu Getuschel zwischen den Mitgliedern der Mannschaft. Alles verstehen konnte ich nicht, jedoch soll Kapitänin Madigan gerne mal das Treiberholz schwingen, um für Motivation im Team zu sorgen und diese alle unter Kontrolle zu bekommen. Ob dies nun so stimmt, können sicherlich nur die jeweiligen Teammitglieder wissen, jedoch habe ich für euch beim Geflüster meine Ohren gespitzt und versucht, alles mitzuhören.

Ganz anders sieht es dabei in Hufflepuff mit der Motivation aus, doch dies könnt ihr nun lesen:

Prof. Anderson: Kommen wir auf die Motivation des Teams, wie erhalten Sie über das ganze Schuljahr die Motivation aufrecht, immer das Beste zu geben?

Evi: Natürlich behalte ich immer den Quidditchpokal im Auge und will mit dem Team gewinnen. Aber meist ist es auch ein großes Erfolgsgefühl, wenn wir ein Spiel gewinnen, auch wenn es am Ende nicht für den Quidditchpokal ausreicht. Es ist motivierend, die anderen Häuser platt zu machen und so bringt man zu jedem Spiel eine neue Motivation mit

Prof. Anderson: Zugleich ist auch das Auftreten wichtig, haben Sie Frisurentipps fürs Quidditchspielen?

Kathy: Damit man mit langen Haaren nicht vom Besen fällt, weil man die Haare aus dem Gesicht wischen möchte, am besten einen Zopf.

Prof. Anderson: Wir kommen auch schon zur letzten Frage und eventuell wird dies auch nochmal am Ende des Schuljahres relevant, aber wie wird bei euch der Sieg eines Quidditchspieles oder gar der Gewinn des Quidditchpokals gefeiert?

Evi: Also, wir machen immer eine große Party im Gemeinschaftsraum. Und natürlich gratulieren wir uns allen zum Sieg und irgendjemand spendiert dann Kekse und Eis.

Wie sich herausstellte, war es gar nicht so leicht, ein Interview bei der Hufflepuff-Mannschaft zu bekommen, im Interview kam auf, dass sie gerade vor Spielen oft von

„Du fasst mich an? Da, dann musst du nun mit den Schmerzen leben.“

Lorcar Inmien

Fans auf Fluren angesprochen werden und auch zahlreiche Autogramme verteilen müssen. Dies ist sicherlich schon ein wunderbarer Start, um ein professioneller Quidditchspieler zu werden. Wir können uns also sicher sein, dass uns die beiden Mannschaften ein spannendes und magisches Spiel zeigen werden und alles dafür tun würden, um den Quidditchpokal am Ende der Saison in ihren Händen zu wissen. • aa

Klatscherkuscheln und lockere Schrauben

Das Irrenhaus fliegt wieder los

Die Quidditchsaison im vollen Gange, passte auch ein neuer Quidditchclub hervorragend ins Konzept. Dieser fand am 29. Mai auf dem Quidditchfeld statt und wie jedes Mal hatten sich viele begeisterte Spieler und Zuschauer eingefunden. Dieses Mal traten „Die hässlichen Erstis“, passend zu ihrem Namen in der Farbe rot, gegen „Die fiesen Markisen“, ihrerseits in blau, an. Angeführt wurde die Ersti-Armee, bestehend aus **Rosmarin Both**, **Leandra Elnor** und **Yonna Madigan**, von **Fiona Rowle**, während die Obermarkise **Catherine King** von **Aroarez Trueshadow**, **Patrick**



Zarelli, **Santina Qwen** und **Sarah Willows** unterstützt wurde. Das spannende Spiel begann bereits mit einem Quaffel auf Seiten der hässlichen Erstis, doch wie es für Erstis üblich ist, waren sie noch nicht so geübt, und Jägerin Elnor warf in hohem Bogen neben die Torringe. Die nächsten Züge verliefen spieltechnisch recht eintönig, doch war eine hitzige Diskussion über das Dasein als Ersti und Markise losgebrochen. Außerdem hatte Willows beschlossen, ihr Feld zu wählen, obwohl eigentlich Both dran war. Auf dem Notizzettel der **Professorin Alenia Anderson** wurde daraufhin kräftig umgeändert, um auch ja die neuesten News nicht zu verpassen. Unterbrochen wurde dieses dann durch den nächsten Quaffelfang, dieses Mal von Qwen. Die Markise war nicht so ungeübt wie die Erstis und verwandelte den Quaffel souverän in ein Tor. Die Treiberin des Teams Sarah war von diesem Wurf wohl so beeindruckt, dass

sie sich ebenfalls einen Quaffel schnappte und in einen der Torringe warf. Unterdessen kam es zu einem Gerangel auf der Tribüne, da mehrere Spieler etwas von dem Popcorn von Alenia abhaben wollten. Nicht alle schafften es auch, sich durchzusetzen und so wurden rasch noch Trostkekse verteilt, bevor es weitergehen konnte. Den Spielstand von 0:15 konnten die Erstis aber nicht auf sich sitzen lassen und so fing Jägerin Kaessner gleich den nächsten Quaffel. Mit Schwung warf sie ihn ins Tor und auch Jägerin Elnor schnappte sich einen Quaffel. Doch hatte sie wohl noch nicht geübt, denn auch dieser ging daneben und traf stattdessen lieber die Zuschauererränge. Einige der Spieler aus beiden Mannschaften hatten sich inzwischen zusammengeschlossen und skandierten bei gefangenen Quaffeln „Ab ins Gewächshaus“, ganz zur Erzürnung von Alenia. Doch als nächstes waren nicht tote Blumen gefordert, sondern die Erstis trachteten nach Markisenblut. Dieses wurde auch geliefert, als Kaessner den Klatscher mit Präzision auf King drosch und diese vom Besen fiel. Damit wendete sich das Blatt und die Erstis führten mit 60:15. Doch wollen die Markisen sich das nicht gefallen lassen und mach-

ten sich ebenfalls auf die Suche. Einen Ball konnte Sucher Zarelli tatsächlich finden, nur war es nicht der Schnatz, sondern ein *Glitzer*-Klatscher, wodurch der Punktstand noch einmal auf 60:10 sank. Währenddessen verlor Both eine wichtige Schraube in ihrem Kopf, wodurch nun wieder die Diskussion losbrach, ob auch wirklich alle Erstis keine Markisen waren, denn wo sollte die lockere Schraube denn sonst hergekommen sein. Während die Jäger und Treiber lieber zu den Dehnübungen geschickt wurden, schaffte es erneut eine Sucherin, dieses Mal Both, einen Ball zu fangen. Ihr Kollege Zarelli hatte sie wohl inspiriert, denn auch sie ging auf Kuschelkurs mit einem Klatscher. So wurde aus dem Punktstand rasch ein 55:10, doch die Erstis wollten dies nicht auf sich sitzen lassen und Jägerin Elnor schnappte sich den nächsten Quaffel, den sie dieses Mal souverän in einem der Torringe versenkte. Des Weiteren wurde auch endlich ein Klatscher von einem Treiber gefunden, nämlich von Kaessner, die ihn mit voller Wucht zu Jägerin King schlug. Trotz ihrer schnellen Reaktion gelang es ihr nicht mehr, auszuweichen, und sie musste sich auf die Tribüne begeben. Unterdessen entstand bei

der Spielleitung **Professor Jadzia Strawton**, die Idee, dass man doch einen Klatscherzooausflug mit dem liegenden Irrenhaus aka dem Quidditchclub machen könnte. Die eben noch vom Klatscher getroffene King fing nun einen Quaffel, war allerdings noch nicht wieder konzentriert genug, um das Tor richtig zu treffen. Dann waren auch schon wieder die Sucher an der Reihe und während Both danebengriff, schaffte es Zarelli, den Schnatz zu fangen und siegesgewiss in die Luft zu strecken. Damit gewannen die fiesen Markisen mit 115:160. • rb

Das Klatscherparadies

Auf die Plätze, fertig, Klatscher

Am 30. Mai hieß es wieder rauf auf die Besen und alle begeisterten Quidditchfans schmissen sich in ihre blaue und grüne Fankleidung. Noch während sich die beiden Teams von Ravenclaw und Slytherin in den Wartezimmern befanden, waren die Fans auf den Tribünen schon voll einsatzbereit und freuten sich auf das Spiel. Die Adler **Patrick Zarelli**, **Rosmarin Both**, **Lorcar Inmien** und **Santina Qwen** wurden angeführt von Kapitänin **Yonna Madigan**. Diese trafen auf die Schlangen **Shye Sangos**, **Celestina Ever-**

„Deine Arme sind ja so kurz wie Flitwicks Beine...zumindest, wenn du hier zugreifen willst.“

Prof. Jadzia Strawton

bleed und ihre Kapitänin **Aroarez Trueshadow**. Kurze Verwirrung trat auf, als Spielleiterin **Prof. Jadzia Strawton** anstatt der Bälle lieber die Kiste frei ließ. Nachdem dann doch die Bälle auf dem Spielfeld frei gelassen worden waren, flog Jäger Zarelli auch gleich los und erwischte direkt einen Quaffel. Aber er war anscheinend noch nicht aufgewärmt und der Quaffel flog daneben. Währenddessen kroch Madigan noch etwas auf dem Boden herum, bevor sie anfang, höher nach ihren Zielen zu suchen und Jägerin Trueshadow bekam eine schwerwiegende Diagnose von Leiterin Strawton: zu kurze Arme.

Diesen Schock musste sie erstmal verarbeiten und Sucher Inmien flog gleich in das große Glitzern und hielt einen Quaffel in seinen Händen. Diesen warf er auch direkt ins Tor und die Adler gingen mit 5:0 in Führung. Doch irgendwie schienen die Adler Probleme mit der Höhe zu haben,

oder waren sie vielleicht einfach im Ersti-Modus? Nur Jäger Zarelli flog auf der richtigen Höhe, fing einen Quaffel und warf ihn ziel-sicher ins Tor. Die Adler bauten die Führung somit weiter auf 15:0 aus. Sucherin Everbleed suchte weiterhin nach dem kleinen, goldenen Schnatz. Dabei achtete sie wohl nicht mehr auf ihre Umgebung und raste direkt in einen Klatscher hinein, der aber wenigstens glitzerte. Nachdem sie sicher auf der Ersatzbank abgelegt worden war und ärztliche Behandlung erhalten hatte, schlug Treiberin Madigan auf den nächsten Klatscher in Richtung Treiberin Sangos ein. Doch der Klatscher war gnädig und auf Kuschelkurs. Somit blieben alle unverletzt auf ihren Besen. Es stand 65:0 und die Schlangen gingen auf Aufholkurs. Jägerin Trueshadow fing einen Quaffel und konnte diesen nach einem kleinen Fragenduell mit Hüterin Both erfolgreich in das Tor werfen. Und es ging weiter mit einem Klatscher, der von Sangos auf Kapitänin Madigan geschlagen wurde. Aber die Adler sind flink und sie konnte geschickt mit einer Faultierrolle ausweichen. Doch trotzdem hatten die Schlangen stark aufgeholt. Jäger Inmien fing erneut einen Quaffel und verwandelte diesen nach einem

Fragenduell auch gleich in ein Tor. Darauf folgend wurde er gleich mit einem Klatscher von Sangos konfrontiert, doch diesem konnte er ausweichen. Aber anscheinend hatte er sich zu früh gefreut, denn kurze Zeit später flog er selbst in einen Klatscher hinein und musste verarztet werden. Jäger Zarelli befand sich wohl an einem Fließband aus Quaffeln, er fing erneut einen, konnte diesen aber nicht ins Tor werfen. Die Zuschauer fingen schon an, um die nicht vorhandenen Fragen zu trauern, als Sucherin Everbleed etwas unerwartet den kleinen goldenen Schnatz in der Hand hielt. Die Schlangen gewannen mit 90:280. • ek

Spannende Tierwesen-Suche

Mutige Schüler und Professoren beim Such-Spieleabend

Am Samstag, dem 5. Juni, fand ein Spieleabend, diesmal unter neuen Leitung, statt. **Professor Alenia Anderson, Professor Arya Taralom** und **Shye Sangos** führten mutige Schüler und Lehrer durch das Schloss, um die aus **Professor Goodwills** Gehege entflohenen Tierwesen zu suchen. Die Gruppen hatten zur Aufgabe, in 5 ausgewählten Räumen des Schlosses nach Hinweisen zu

suchen, um jeweils ein entflohenes Tierwesen ausfindig zu machen. Nachdem 3 Gruppen gebildet worden waren, ging die Suche auch schon los. Gruppe 1, bestehend aus **Rosmarin Both, Chloe Miller, Alysha Ariam** und **Fiona Rowle** wurde angeführt von Professor Anderson und begann die Suche im Raum Alte Runen, wo es für die Teilnehmer ein Runenrätsel zu lösen gab. Gruppe 2 wurde von Professor Taralom angeführt und setzte sich aus **Professor Semira Pharmakon, Catherine King** und **Evi Kaessner** zusammen und startete ihre abenteuerliche Suche im Krankenflügel. Gruppe 3 mit **Leandra Elner, Aroarez Trueshadow, Rowan Rig** und **Santina Qwen** begab sich unter der Führung von Shye in das Klassenzimmer für Zaubereigeschichte.

Während bei Gruppe 1 die Köpfe bei der Übersetzung aus der Runenschrift rauchten, konnte Rosmarin noch innerhalb der vorgegebenen Zeit den Satz in Runenschrift übersetzen und der erste Hinweis, die ZMK des gesuchten Tierwesens, war gefunden.

Auch bei Gruppe 2 wurden Erfolge verzeichnet, denn Catherine konnte fast alle Begriffe in Rekordzeit erraten und somit ihrer

Gruppe auch den ersten Hinweis, der aus dem Wort “sprechen” bestand, sichern.



Auch in der 3. Gruppe wurde fleißig gerätselt, denn es galt, ein Buchstabenrätsel zu knacken und 5 Lösungswörter in einem Suchfeld herauszufinden. Nach anfänglichen Schwierigkeiten kamen Aroarez und Rowan in Schwung und fanden alle 5 versteckten Kontinente, aber auch eine Fee hatte sich im Rätsel versteckt, doch leider ging es an diesem Abend nicht um dieses putzige Tierwesen und die Fee wurde nicht als Hinweis notiert.

Weiter ging es dann für alle Gruppen in den nächsten Raum.

Die 1. Gruppe versuchte nun ihr Glück im Krankenflügel bei den Schüttelrätseln und kam nach kurzen Startschwierigkeiten auch in Schwung, sodass die Hälfte der Wörter gelöst werden konnte. Auch das Lösungswort konnte Chloe in Rekordzeit lösen und die Gruppe von Professor Anderson machte sich mit dem Hinweis “schnattern” weiter auf die Suche >

nach ihrem Tierwesen. Für die Gruppe von Prof. Taralom hieß es nun, das Buchstabenrätsel im Raum Zaubereigeschichte zu lösen, und bevor der erste Kontinent gefunden wurde, war diese Gruppe äußerst kreativ und entdeckte schnell mal die Wörter Fee, Lucas, gut, Box, Faust, Sau und kurz vor Ende der 10 Minuten sogar noch das Wort aua. Dennoch konnten sie auch die 5 Kontinente ausfindig machen, denn auf einem dieser Kontinente lebte ihr gesuchtes Tierwesen. Die 3. Gruppe machte sich auf den Weg in den Raum PmG, denn dort lagen 16 Bilder am Boden verstreut und warteten darauf, als Memoryspiel richtig aufgedeckt zu werden, was den Teilnehmern auch sehr gut gelang. Mit den Hinweisen Knarl, Fwuuper, Doxy, Wichtel, Murtlap, Streeler und Leprechan ging die Suche schließlich weiter. Als 3. Station begab sich die Gruppe von Prof. Anderson auf

den Weg in den Raum Zaubereigeschichte, um ihr Glück bei dem Suchrätsel auf die Probe zu stellen. Auch diese Gruppe fand neben den Kontinenten noch die Wörter Lucas, Ron, Fee, Box und sogar ein Alien konnte ausfindig gemacht werden. Die Gruppe von Prof. Taralom suchte als Nächstes den Raum PmG auf, um bei dem Memory nach weiteren Hinweisen zu suchen. Auch diese Gruppe schaffte es, alle 8 Tierwesen-Paare innerhalb der Zeit erfolgreich aufzudecken. Die Gruppe von Shye versuchte nun ihr Glück im Raum Alte Runen, um sich an dem Runenrätsel zu versuchen, und Leandra stellte ihr Können unter Beweis und übersetzte den Satz, der im älteren Futhark verfasst wurde, innerhalb kurzer Zeit. Prof. Anderson begleitete ihre Gruppe als nächstes in den Raum PmG, damit sie das Memory lösen und die acht möglichen Tierwesen aufdecken konnten, was ihnen ebenfalls sehr gut und sogar auch sehr schnell gelang. Für die Gruppe von Prof. Taralom ging es nun weiter in den Raum Alte Runen, zum heiß begehrten Runenrätsel, welches Prof. Pharmakon und Catherine beinahe zeitgleich lösen konnten.

„1, 2 oder 3, ob ihr richtig liegt, seht ihr, wenn die Schrift da steht.“

Catherine King

Nun wusste auch diese Gruppe die ZMK ihres gesuchten Tierwesens. Shye machte sich als Nächstes mit ihrer Gruppe auf den Weg in den Kerker, wo nun auch Gruppe 3 mit den Schüttelrätseln konfrontiert wurde. Drei davon konnten sie ohne Probleme lösen, und Rowan schaffte dann auch das Lösungswort, womit sich die Gruppe mit dem Hinweis „Gesang“ auf die weitere Suche begab. Der Großteil der Rätsel war gelöst und es wartete nur mehr ein letzter Hinweis auf die Teilnehmer. Prof. Andersons Gruppe machte sich auf den Weg in das Klassenzimmer für VgddK, die Gruppe von Prof. Taralom ging in den Kerker und Shye führte ihre Gruppe in das Klassenzimmer für Zauberkunst, um den letzten Hinweis für das gesuchte Tierwesen zu bekommen. In all diesen Räumen befanden sich 3 Pergamente in einem Regal hinter dem Lehrerpult, und nun waren die Teilnehmer aufgefor-

dert, eines der Pergamente zu wählen. Zwei davon waren leer, nur eines enthielt den letzten Hinweis zum Tierwesen. Die Gruppe von Shye wählte sofort das richtige Pergament, die Gruppe von Prof. Taralom schaffte es beim 2. Versuch, nachdem Catherine meinte: „1, 2 oder 3, ob ihr richtig liegt, seht ihr, wenn die Schrift da steht.“, während die Gruppe von Prof. Anderson erst nach dem 3. Versuch Glück hatte. Mit allen gesammelten Hinweisen durften sich die Teilnehmer nun beraten, um die gesuchten Tierwesen ausfindig zu machen, was ihnen sehr schnell gelang. Gruppe 1 fand einen Wichtel, Gruppe 2 einen Leprechan und Gruppe 3, die Gewinner, einen Fwuuper. Als Belohnung bekam jeder Teilnehmer ein Plüschtier des gesuchten Tierwesens.

Kartoskop

Monat Juli

Widder – Neun Schwerter:

Deine Gedanken scheinen förmlich zu rasen – Sorgen, Zweifel und Ängste schwirren durch deinen Kopf und wollen keine Ruhe geben. Gerade in diesen Momenten ist es wichtig, gedul-

dig mit sich selbst zu sein und sich eine Auszeit zu gönnen.



Stier – Vier Stäbe:

Du hast einen großen Meilenstein erreicht und freust dich, dies mit deinen Liebsten zu feiern und die guten Dinge des Lebens zu genießen.

Zwillinge – Sechs Kelche:

Momentan zeigst du dich von deiner nostalgischen Seite. Dies ist eine gute Gelegenheit, mit Freund*innen in Erinnerungen zu schwelgen und Erfahrungen auszutauschen.



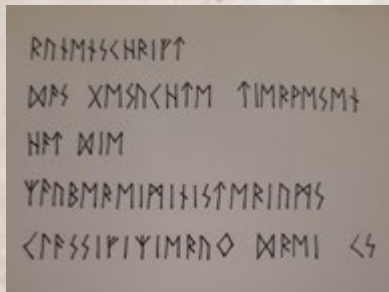
Krebs – Ritter der Münzen:

Dein Fokus liegt im Moment auf deiner Zukunft und du bist bereit, hart für die Umsetzung deiner Wünsche zu arbeiten. Dein Fleiß wird sich auszahlen!



Löwe – Zehn Schwerter:

Manchmal muss man unangenehmen Dingen ins Auge blicken. Versuche, das Beste aus der Situation zu machen und die vorübergehende Niederlage als wichtige Lektion zu sehen. Das daraus erhaltene Wissen ist der Gewinn, den du für dich finden musst.



Jungfrau –

Die Liebenden:

Dies ist für dich der passende Zeitpunkt, eine wichtige Entscheidung zu treffen. Vertraue deinem Urteilsvermögen.



wenn jemandem der Schuh drückt. Deine Aufmerksamkeit und Ratschläge werden besonders dankbar angenommen.

Wassermann –

Die Kraft:

Egal, welches Hindernis sich dir in den Weg stellen will – du beweist einen kühlen Kopf und lässt dich nicht aufhalten. Du weißt, wie du alles in die richtigen Bahnen zu leiten hast.



Waage – Fünf Stäbe:

Um dich herum treffen viele verschiedene Meinungen aufeinander – und das auch nicht immer friedlich. Deine ausgeglichene Art und Wille zur Konfliktlösung werden dir zugutekommen.



Fische – Der Eremit:

Momentan bist du nicht der/die geselligste Zeitgenosse*in und das ist völlig in Ordnung. Nimm dir die Zeit, die du für dich brauchst.



Skorpion –

Zwei Münzen:

Die aktuellen Veränderungen in deinem Leben verlangen dir viel Energie ab. Obwohl es lobenswert ist, dass du dich ihnen annimmst, ist es dennoch ratsam, auf deine Bedürfnisse zu achten. Das Mittelmaß ist der richtige Weg.



Schütze – Der Magier:

Als leidenschaftliches Feuer-Zeichen steckst du voller Tatendrang und Kreativität. Deine Ideen und deren Umsetzung sind vielversprechend. Worauf wartest du also noch?



Steinbock –

Königin der Kelche:

Du bist momentan besonders feinfühlig und spürst schnell,



| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| H | M | L | U | L | H | B | U | L | K | D | L | G | K | B | B | T | M | A | U |
| K | S | Q | T | H | U | G | S | K | V | A | R | N | Y | P | S | L | A | U | P |
| T | Y | C | J | T | F | S | V | L | U | D | O | L | C | T | Q | M | Y | M | N |
| Y | Z | X | I | W | F | T | G | N | B | O | T | H | F | Q | O | A | S | O | F |
| U | T | T | H | Q | L | X | O | T | I | S | R | I | P | K | R | N | M | D | R |
| P | C | M | G | T | E | S | O | P | G | K | E | W | B | C | M | D | A | W | C |
| M | W | Q | Z | F | P | U | D | O | C | L | I | Z | J | O | E | R | F | H | Q |
| D | U | R | A | O | U | S | W | F | E | Q | B | H | B | S | J | A | Q | G | N |
| Z | F | O | R | C | F | M | I | B | K | V | T | P | T | Z | W | G | R | M | K |
| S | W | W | E | G | F | O | L | B | S | S | Q | Y | P | R | X | O | I | X | J |
| Y | K | L | L | R | Y | E | L | J | R | C | Q | H | Y | U | U | R | X | O | M |
| Y | T | E | L | H | C | P | Y | O | N | D | B | Y | A | T | W | A | Q | Y | U |
| P | M | F | I | B | C | A | R | M | I | C | H | A | E | L | E | H | P | K | T |
| S | J | P | R | D | C | D | D | S | F | I | H | L | H | D | R | R | C | G | B |
| Y | C | I | K | M | E | G | O | G | P | R | A | N | D | Y | N | E | C | G | W |
| D | K | D | Q | B | M | N | Q | S | L | J | S | L | Y | T | H | E | R | I | N |
| L | T | R | U | E | S | H | A | D | O | W | O | Y | U | X | J | W | T | V | I |
| Y | V | C | S | A | N | G | O | S | U | T | E | L | N | E | R | R | V | P | S |
| T | N | J | Y | V | W | B | S | T | R | A | W | T | O | N | D | T | J | Y | R |
| I | Q | P | V | C | X | P | D | O | W | T | M | X | M | U | Z | L | F | B | K |

Suchsel

Diese Wörter sind versteckt:

Both

Carmichael

Elner

Goodwill

Hufflepuff

Mandragora

Prandy

Rowle

Sangos

Slytherin

Strawton

Trneshadow

Zarelli

Die markierten Fundorte können bis zum 13.07.2021 per PN an Prof. Horrible für einen Geldgewinn eingesendet werden (gilt auch für Professoren).

• pw