



Ausgabe 9/21

SAUSENDER HEULER

HOGWARTS SCHÜLERZEITUNG



7 Knut

Mittwoch, 4. August 2021

Hufflepuff im Punkterausch

Sind sie noch zu stoppen?

Ein neuer Sonntag – ein neues Quidditchspiel. Nachdem Spielleiterin **Prof. Jadzia Strawton** die Bälle freigelassen hatte, reichten sich die Quidditchkapitäne **Evi Kaessner** und **Ryah Fields** die Hände und schon ging es los. In den ersten Zügen erkundeten die Spieler*innen erst einmal das Spielfeld und gerieten dabei in ganze Schwärme von Bällen. Als erstes gelang es Treiberin **Renesmee Culens** einen zu fangen, allerdings war dies der arme Schnatz, der daraufhin rasch wieder wegflog und sich einen neuen Platz suchte. Sucherin **Leandra Elner** hatte den Schnatz wohl noch im Augenwinkel gesehen, denn sie fand gleich ein Glitzern. Nachdem wir nun schon einen falsch gefundenen Ball gehabt hatten, schnappte sich Jägerin Kaessner den ersehnten Quaffel und stellte sich gleich darauf einem Fragenduell mit Hüterin Fields. Die Hüterin hatte wohl

trainiert, denn blitzschnell beantwortete sie die Frage und hielt damit den Quaffel. Ein Konterquaffel gelang ihr zwar nicht, doch brachte sie Gryffindor damit in Führung. Das konnte Treiberin Kaessner nicht auf sich beruhen lassen und motiviert schlug sie einen Klatscher Richtung Jägerin **Lydia Stilinski**. Dieser gelang es mit einer eleganten Faultierrolle gerade noch dem gefährlichen Ball auszuweichen, doch trotzdem überholte Hufflepuff die Gryffindors. Treiber **Nyuu Kaede** schien ein wenig verwirrt zu sein, denn anstelle eines Klatschers fing er lieber einen Quaffel und vor lauter Überraschung warf er ihn daneben. Seine Jägerkollegin Fields holte sich ebenfalls einen Quaffel und war in Fragenlaune. Erneut gelang es ihr, souverän zu antworten, und die Gryffindors holten wieder auf. Es stand nun 50:60 und trotz des nächsten Quaffels von Treiberin Kaess-

ner konnte diese nur auf 55:60 verbessern. Den nächsten Quaffel, den wieder Jägerin Fields fing, warf sie weit daneben, und auch Sucherin Kaessner warf den Glitzer-Quaffel lieber ins Gebüsch als ins Tor. Erneut war es Jägerin Kaessner, die einen Quaffel fing, und anscheinend hatte sie aus den vorherigen Würfeln gelernt, denn dieses Mal landete er sofort im Tor. Damit überholte sie wieder die Gryffindors und erhöhte den Spielstand auf 65:60. Motiviert von dem Tor schnappte sich Treiberin Kaessner einen Klatscher und schlug diesen Richtung Jägerin Fields. Diese konnte zwar ausweichen, doch lagen die Löwen nun hinten. Nach so vielen Punkten ließ sich auch Sucherin Kaessner von der Motivation der Dachse anspornen und fing den Schnatz. Damit gewannen sie mit 265 zu 60. • rb



Geheimrezept: Yoga

Verwirrte Schulsprecherin beim Professoren-Dachse-Duell

Zum Abschluss der Quidditchsaison stand am 13. Juni die alljährliche Partie der Professoren gegen die Sieger der Quidditchmeisterschaft an. In den spannenden sechs Spielen hatte es Hufflepuff geschafft und sich den Quidditchpokal gesichert. Unter der pinken Professorenflagge hatten sich an dem Abend **Prof. Semira Pharmakon** als Kapitänin zusammen mit **Prof.s Philia Wright, Alenia Anderson, Jadzia Strawton** und **Julia Goodwill** versammelt. Als diese auf dem Quidditchfeld einflogen, landeten neben rosafarbenem Konfetti auch diverse Autogrammkarten auf den Rängen, die eifrig aufgefangen wurden. Anschließend durften auch die Hufflepuffs **Evi Kaessner** und **Chloe Miller** das Spielfeld betreten und wurden mit viel Applaus begrüßt. Nach dem Handschlag zwischen Pharmakon und Kapitänin Kaessner mit

der Hoffnung der Spielleiterin **Rosmarin Both** auf ein faires und nicht-verwirrendes Spiel konnte es loslegen. Allerdings wurde der letztere Punkt sofort in Frage gestellt und so dauerte es auch nicht lange, bis die Verwirrung auftrat. Den ersten Quaffel konnte sich an diesem Abend Jägerin Miller der Dachse ergattern und samt dem Anfeuern des Hufflepuff-Schülers **Rowan Rig**: „Huffle, Huffle, rein ins Tor mit dem Quaffel!“, versenkte diese ihren Fang auch sogleich in den Torringen der Professoren. Während die meisten Professoren etwas entrüstet darüber waren und voller Tatendrang, es den Schülern so schwer wie möglich zu machen, erschien Sucherin Goodwill etwas schreckhaft und vorsichtig an diesem Abend. So erschrak diese auch, als sie einen Quaffel in den Händen hielt, doch auch ihr gelang der direkte Treffer. Als Sucherin Kaessner es der Professorin genau nachmachte und ebenfalls ein Quaffeltor erzielte, munkelte >



Spielleiterin Both schon von einer Extraportion Zielwasser für alle Beteiligte. Doch auch die Klatscher ließen nicht lange auf sich warten und Taralom war die erste, die einen erwischte, und direkt auf Treiberin Kaessner schickte. Diese deutete zur Verwirrung einiger auf einen in der Nähe stehenden Baum und konnte so geschickt ausweichen. Die weiteren Züge entpuppten sich vorerst als Katz- und-Maus-Spiel der Spieler mit den Bällen, bis Kaessner zu wage- mutig wurde und als Sucherin in einen Klatscher flog. Weiter ging es anschließend mit dem Quaffelwurf durch Jägerin Strawton. Mit den Füßen schnappte sie sich den roten Ball und wollte diesen auf dem gleichen Wege auch durch das Tor befördern, doch dieser erreichte sein Ziel erst gar nicht. Fußball schien sich also doch nicht so gut mit Quidditch zu vereinbaren. Wright hatte allerdings auch eine bessere Idee, als diese eine Yogamatte auf ihrem Besen ausbreitete, um sich für die folgenden Quaffel besser zu

dehnen. Währenddessen hatte Sucherin Goodwill die Glitzerspur wiedergefunden und näherte sich damit wieder dem Schnatz. Doch dieser befand sich offenbar gefährlich nah an bisher gefundenen Klatschern, was die Professorin etwas verunsicherte.

Nun hatte Wright auf ihrem Besen die Position des Sonnengrußes eingenommen; mit den Worten "Kame... hame... haaa" ergriff sie den nächsten Quaffel und traf mit diesem direkt das Tor. Die Führung der Professoren baute sich anschließend noch weiter aus, als Taralom das zweite Mal einen Klatscher erwischte. Während diese daraufhin versuchte, Spiel- leiterin Both zu bestechen, konnte die anvisierte Jägerin Kaessner erneut dem Klatscher entweichen. Allerdings brauchte es auch keine Bestechung, sondern nur etwas Verwirrung, dass Both die erhaltenen Punkte für den Klatscher sogleich unterschlagen wollte. Jägerin Miller warf indessen ein weiteres Tor für Hufflepuff und dann wurde auch der Punktestand korrigiert.

Die Klatscher an diesem Abend wurden dann definitiv von der Hufflepuff-Schülerin Kaessner angezogen. Als Sucher flog diese direkt in einen, was **Shye Sangos** auf eine Idee brachte, sodass sie

etwas Blut ihrer Mitschülerin in einer Phiolen aufsammlte. Bevor sie ihre Sammlung allerdings erweitern konnte, lieferten sich Strawton und Hüterin Kaessner ein Fragenduell, welches die Professorin nach mehreren Versuchen für sich entschied. Lange konnte sich die Professorin allerdings nicht freuen, denn Treiberin Miller zog sie sogleich mit einem Klatscher vom Besen. Erneut versuchte Sangos, etwas Blut zu erhaschen, allerdings entwendete ihr Strawton die Phiolen und gab sie ihr leer zurück. Auf Nachfrage erläuterte die Slytherin-Schülerin allerdings, auch keine Vampirin zu sein, sondern nur gerne mit rot zu schreiben. Sogleich ging es aber auch auf dem Spielfeld spannend zu, als sich erst Wright und dann Pharmakon an der hufflepuff'schen Hüterin vorbeischlängelten und nach je einer erfolgreichen Frage ein Tor warfen. Als sich dann noch Sucherin Goodwill ins Glitzern stürzte, waren alle Blicke auf sie gerichtet. Wright empfahl noch: „Mach den Herabschauenden Hund“ und

„Haben die Profs jetzt den Quidditchpokal gewonnen?“

Patrick Zarelli

sogleich schnappte sich die Professorin den goldenen Schnatz. Somit gewannen nach einer spannenden Partie die Professoren über die Hufflepuffs und Spielleiterin Both erhielt von Wright die Diagnose „Bibliomantie“ für die Auswahl der Fragen. • js

Turbulentes Treiben in Hoggis Streichelzoo

Kuschelfreudige Bälle warteten darauf, gestreichelt zu werden

Am Samstag, dem 19. Juni, verwandelte sich das Quidditchfeld in einen Streichelzoo und 8 mutige Quidditchbegeisterte versuchten mit den verschiedenen Bällen auf Kuschelkurs zu gehen. Schnell wurden von der Spiel- leitung **Prof. Jadzia Strawton** zwei Mannschaften gebildet, und nachdem sich die Teams darüber geeinigt hatten, wer welche Bälle streicheln durfte, betreten sie mutig das Ballgehege.

Die kuschelige Affenbande mit **Rosmarin Both, Leandra Elner** und **Aroarez Trueshadow** wurde von **Catherine King** ange- führt. Ihnen gegenüber standen die scharfen Nachomonster mit **Professor Alenia Anderson, Shye Sangos** und **Patrick Zarelli**, die von **Professor Philia Wright**

angeführt wurden.

Gleich zu Beginn versuchte Treiberin Elner, einen Quaffel zu streicheln, aber leider streichelte sie ihn zu platt und es kam zu einem Duell mit dem Hüter der Nachomonster, welcher den Quaffel sanft mit seinen Händen auffangen konnte, sodass dieser sich sichtlich wohlfühlte. Doch einen weiteren Streichelversuch ließ der nächste Quaffel nicht zu und flüchtete vor Zarelli.

Nachomonster Anderson kam so richtig in Schwung und machte einen Klatscher ausfindig, den sie auf die Affenbande losließ, doch Elner fing den Klatscher auf und besänftigte ihn mit einer sanften Streicheleinheit, sodass dieser bei ihr bleiben wollte.

Die Sucher Both und Sangos fanden keine Glitzerspur, aber Sangos konnte zumindest einen Quaffel erwischen, der sich sofort in ihren Armen sehr wohl fühlte und den Vorsprung der Nachomonster auf 0:70 ausbauen ließ.

Einige weitere Streck- Verrenk- und Reckversuche blieben erfolglos, doch dann konnte Both von der kuscheligen Affenbande schon mal eine Glitzerspur ausmachen. Jägerin Trueshadow entdeckte einen knurrenden Quaffel und jeder wollte wissen, ob der denn auch beißen würde, aber es fand

sich leider kein freiwilliger, der das ausprobieren wollte. Wright war jedoch mutig genug, einen Kuschelversuch mit einem weiteren Quaffel zu wagen, war aber leider nicht besonders erfolgreich, da die gegnerische Hüterin King ihrer Hauslehrerin den Quaffel wieder abnehmen konnte. Dennoch waren die Teilnehmer von den darauffolgenden Reimkünsten von Wright fasziniert. Nach einigen Überlegungen über die bei diesem Spiel passende Yoga-Position war man mit dem herabschauenden Hund einverstanden und Anderson versuchte ihr Glück, um einen Klatscher zu erwischen. Da sie dies jedoch nicht schaffte, verlangte sie von der Spielleitung eine genaue Wegbeschreibung, welche Strawton auch prompt lieferte: „Die Füße um 90° drehen, den herabschauenden Hund vollbringen und dann werfen.“ Da Anderson aber diesen komischen Hund nicht konnte, war ihre Mitspielerin Sangos so nett und verrenkte

„Ich suche mein Getier auf G4, muss aber zusehen, wie ich es aus den Händen verlier‘.“

Prof. Philia Wright

ihre Professorin in die Position des herabschauenden Hundes, welches die Kräuterkundeprofessorin sichtlich genoss.

Kurz wirkte es so, als ob Sangos verwirrt war, da sie ein angeblich bereits gewähltes Spielfeld auswählte, dies konnte jedoch schnell geklärt werden, da die Verwirrung wieder einmal auf Seiten der Spielleitung lag, was jedoch laut Elner an der großen Hitze lag.

Der nächste Quaffel wurde von Trueshadow aufgespürt, jedoch verließ er die Jägerin und kuschelte sich stattdessen kurz an den gegnerischen Hüter, doch auch dort schien er nicht bleiben zu wollen, denn Zarelli gab ihn an seine Teamkollegin Wright weiter, bei der sich der Quaffel nun pudelwohl fühlte und Punkte für die heißen Nachomonster einbrachte. Mittlerweile stand es schon 35:125 für die Nachomonster und die Affen mussten langsam mehr Geschick im Bälle-Streicheln zeigen, wenn sie weitere Punkte haben wollten.

Nun fing auch Sangos einen Klatscher und feuerte ihn auf Trueshadow, die daraufhin gleich mit ihm kuscheln wollte, was dem wilden Klatscher jedoch überhaupt nicht gefiel und handgreiflich wurde. Die Spielerin der kuscheligen

Affenbande landete dann unsanft am Boden, wo sie sofort von Wright und ihren Mitschülerinnen Both und Elner fürsorglich versorgt wurde.

Nun wurde es der Affenbande aber doch zu bunt, denn Sucherin Both machte sich blitzschnell auf die Suche nach dem Schnatz, welchen sie dann auch gekonnt fing.

Knapp gewann die kuschelige Affenbande gegen die scharfen Nachomonster mit 185:175. Nun konnten die Affen schlussendlich die leckeren Nachos verspeisen. • 57

Die Liebespaare im Gewinnerrausch

Ob Werwölf oder nicht, die Liebe gewinnt

Werwölfe heulten, Zaubertänke klapperten und Tische flogen – ganz genau, der nächste Werwölf-Abend stand vor der Tür. Nachdem es sich alle im Kaminzimmer bequem gemacht hatten, begann Leiterin **Leandra Elner** und nach kurzer Zeit kam auch Leiterin **Rosmarin Both** hinzu. Die Nacht begann rasch und war von vielen merkwürdigen Geräuschen unterbrochen. Am nächsten Morgen wurde das tote Waisenkind **Vici Thestral** gefunden und auch Jägerin **Santina Qwen**

wurde aufgefressen. Kurz bevor sie starb, schoss sie aber noch einen letzten Pfeil ab und nahm **Aroarez Trueshadow** das Leben. Damit starben schon in der ersten Nacht das Waisenkind, die Jägerin und der Amor. Nach einer mehr oder weniger hitzigen Diskussion kam es allerdings noch zu keinen Anklagen und etwas ängstlich begaben sich die Dorfbewohner wieder in ihre Betten. In dieser Nacht flogen Kekse durch die Häuser und anscheinend hatten diese die Werwölf abgelenkt, denn es gab keine Toten. Nachdem erst **Magda Bennet**, welche gar nicht mitspielte, angeklagt worden war, entschied sich das Dorf dann doch für **Shye Sangos**, **Evi Kaessner** und **Prof. Alenia Anderson**. Am Ende wurde Evi und damit die Alte Vettel getötet. In der folgenden Nacht wurde der Keksaustausch durch Alkohol ersetzt, doch davon ließen sich die Werwölf nicht mehr ablenken. Seher **Patrick Zarelli** und Werwölf In Orion wurden tot aufgefunden und auch Leibwächterin Motte blieb verschwunden. Diese schien jedoch eher ausgewandert zu sein. Angeklagt wurden dann **Catherine King** und erneut Alenia, wobei sich das Dorf auch hier gegen Alenia entschied und stattdessen Catherine tötete. Damit

starb die Hexe und das Dorf schrumpfte weiter. So endete diese spannende Runde, da Werwölf **Yuri Glace** den Hoggianer Shye tötete und damit gemeinsam mit ihrer Liebhaberin, der Füchsin Alenia, gewann.

Einige besonders mutige Dorfbewohner hatten aber noch nicht genug und machten sich für noch eine Runde auf, wieder in das recht friedliche Hoggington (*Anm.d.Red.:* Friedlich? Bei so vielen Werwölfen und Toten?). Ihre erste Nacht dort verlief zwar nicht ereignislos, jedoch ohne Toten und erst am Morgen begann das Dorf mit der ersten Person, die ins Geisterreich geschickt wurde. Zur Auswahl standen Evi und Alenia, doch am Ende starb Evi, der Amor. Die nächste Nacht wurde dann schon gefährlicher, denn am Morgen war das Waisenkind Santana tot. Wieder einmal waren die Anklagen sehr spannend und es entschied sich zwischen Alenia, Patrick und **Prof. Arya Taralom**. Am Ende starb Alenia, welche allerdings auch ihren Heil- und >



Feuerwhiskey, in Hoggington sehr beliebtes Getränk

Todestrank mit in den Tod nahm. Da in der Nacht zuvor jedoch die Unruhestifterin am Werk gewesen war, starb auch Patrick, ein Werwolf. Nach diesem Massaker verlief die nächste Nacht wieder ruhig und am nächsten Morgen waren alle noch am Leben. Angeklagt wurden rasch Shye und Arya und das Dorf entschied sich dazu, Shye zu hängen – eine gute Entscheidung, denn damit starb der letzte Werwolf. Das Dorf, bestehend aus Scherin Arya und dem Liebespaar Hoggianer Aroarez und Unruhestifterin Catherine, gewann die Runde. • rb

Kartoskop

Monat August

Widder – Sieben Stäbe:

In diesem Moment ist es wichtig, deine Wünsche und Erwartungen klar zu formulieren und keine faulen Kompromisse einzugehen. Stehe für dich ein!



Stier – Sieben Schwerter:

Achte darauf, dass deine Taten zu den Worten passen, die du von dir gibst.



Zwillinge – Die Mäßigkeit:

Balance und Ruhe sind für



dich momentan wichtige Schlagworte. Versuche, deine Entscheidungen ausgeglichen und bedacht zu treffen.

Krebs – Neun Münzen:

Deine Pläne und harte Arbeit scheinen Früchte zu tragen! Genieße deinen Erfolg, doch ruhe dich nicht zu lange auf deinen Lorbeeren aus.



Löwe – König der Stäbe:

Jetzt ist deine Zeit zum Glänzen! Deine charmante, offene und handlungsorientierte Energie wird momentan besonders gut von deinem Umfeld angenommen.



Jungfrau – Zehn Schwerter:

Du hast eine lange und beschwerliche Reise hinter dir, bei welcher du im Moment deinen Tiefpunkt erreicht hast. Doch vergiss' nicht – ab diesem Punkt kann es nur aufwärts gehen, Kopf hoch!



Waage – Ritter der Münzen:

Deine Zeit zum Träumen ist um. Jetzt geht es darum, für die Erfüllung deiner Träume die Ärmel hochzukrempeln und zu arbeiten. Bleib' am Ball und du wirst Großes schaffen!



Skorpion – Acht Stäbe:

Eine Beziehung entwickelt sich viel schneller zum Positiven, als du es erwartest.



Schütze – Die Kraft:

Auch, wenn du dich in einem turbulenten Umfeld befindest, verfügst du über die Fähigkeit, geduldig, besonnen und mitfühlend zu handeln. Du lässt dich nicht aus der Ruhe bringen.



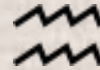
Steinbock – Der Eremit:

Momentan fühlst du dich nicht sonderlich gesprächig und das ist völlig in Ordnung. Verbringe bewusst mehr Zeit mit dir selbst und du wirst auf interessante Offenbarungen stoßen.



Wassermann – Der Magier:

Es eröffnet sich dir eine große Chance, etwas umzusetzen, was dich schon seit Längerem fasziniert. Endlich hast du die Möglichkeit, deine Ideen umzusetzen!



Fische – Page der Münzen:

Als verträumtes Wasser-Zeichen greifst du gerne nach den Sternen. Doch gehe sicher, dass dein Plan, diese zu erreichen, gut fundiert ist.



Hoggi-Sudoku

Das vollständig ausgefüllte Sudoku kann bis zum 11.8.21 per PN an Prof. Horrible für einen Geldgewinn eingesendet werden (gilt auch für Profs).

PMG			FLI				KK	
	FLI					AR	ASL	
		MGK		PMG		VWG		FLI
	ZT	VWG	ASL	AR				
ASL				FLI				ASN
			ASN					ZT
AR	KK				FLI			
					MGK			AR
	MGK			ZT	KK			

ANZEIGE



Bertie Botts Bohnen
Ein Risiko mit jedem Bissen!

Erhältlich im gutsortierten Süßigkeitengeschäft