



Ausgabe 1/24

SAUSENDER HEULER

HOGWARTS SCHÜLERZEITUNG



7 Knut

Donnerstag, 13. Juni 2024

Zwischen Nachttischlampen und nervösen Professoren

Geringe Chance auf Erfolg und Gewissheit auf den Tod...worauf warten wir noch?

Am Freitag, den 13. Oktober 2023, war es endlich wieder so weit: Das Trimagische Turnier wurde durch die Auswahlzeremonie der Champions eröffnet. Um Punkt 20 Uhr strömten die Schülerinnen, Schüler und Professoren in die große Halle, um diesem spektakulären Ereignis beizuwohnen.

Zwei Wochen lang hatten die mutigsten Schüler Hogwartsnets Zeit gehabt, ihre Namen in den Feuerkelch zu werfen, um die Chance zu erhalten, sich den gefährlichen und tückischen Aufgaben des Turniers stellen zu dürfen.

Willkommen heißen wurden alle von **Prof. Zarelli**, während **Prof. Sangos** den trimagischen Pokal, den nur der Sieger erhalten würde, enthüllte. Die Reaktionen waren vielseitig. Bekamen einige vor Staunen kein Wort zu Stande, waren andere der Meinung, dass

sich der Pokal doch gut als Nachttischlampe eignen würde. Bevor die Champions bekannt gegeben wurden, erklärte Prof. Zarelli nocheinmal den Ablauf des Turniers und was es bedeutete, sein Haus als Champion zu vertreten. Die vier Auserwählten würden ihren Mut, ihr Wissen und Können, ihr Geschick, ihren Scharfsinn und nicht zuletzt ihr Talent in drei Aufgaben unter Beweis stellen. Der Schüler, der am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, wird den trimagischen Pokal gewinnen. Doch das ist bei Weitem nicht alles. Nie endender Ruhm und Anerkennung wird demjenigen versprochen, der das Turnier gewinnt, doch der Weg dahin ist gefährlich, ein Kampf um Leben und Tod. Angeblich seien bereits Schüler während des Turniers verschwunden und nie wieder aufgetaucht.

Rosige Aussichten für unsere Champions.

Nach dieser kurzen, motivierenden Ansprache (*Anm. d. Red.: *hüstel**) wurden die Lichter in der großen Halle gedimmt und die Luft war zum Zerreißen gespannt. Prof. Sangos näherte sich dem blau leuchtenden Feuerkelch, um die Namen der vier Champions entgegenzunehmen. Blaue Funken sprühten und spuckten nacheinander... drei Namen aus!

Als erstes spuckte der Kelch den Namen des Gryffindor-Champions aus. **Sera Yara** würde ihr Haus in dem Jahr vertreten und trotz ihrer Abwesenheit wurde dies mit tosendem Applaus von Seiten der Löwen gefeiert.

Als zweites entflatterte dem Kelch ein Name, der etwas schwerer zu entziffern war. Noch bevor der Name des Slytherin-Champions verkündet wurde,

verließ **Prof. Kaessner** fluchtartig, besser gesagt vor Nervosität, wie sie später erklärte, den Raum, kehrte jedoch wenige Sekunden später zurück und hörte so noch, dass **Fiona Rowle** Slytherin dieses Jahr vertreten würde. **Prof. Pharamakon** und die anderen Schlangen hatten bereits fleißig Buttons, Fahnen und anderes Merch gebastelt und verteilten diesen nun an alle Anwesenden.

In den nächsten Minuten regte sich der Kelch nicht, doch letztlich flog doch noch ein Zettel heraus. Prof. Sangos entfaltete ihn und verkündete **Edwin Edinburgh** als Champion für Ravenclaw.

Erwartungsvoll wartete die Professorin auf den Namen für den Hufflepuff-Champion, doch stattdessen erlosch das geheimnisvolle Funkeln des

Feuerkelchs. Hufflepuff wurde diesmal leider nicht beim trimagischen Turnier vertreten, auch wenn einige jüngeren Schüler versucht hatten,

die Regeln anzupassen oder eine Klasse zu überspringen.

Nachdem die Zauberstäbe geeicht und die Hinweise für die 1. Aufgabe an die Champions verschickt wurden, war der offizielle Teil der Auswahlzeremonie beendet. Wie würden die Champions die 1. Aufgabe wohl bestreiten? Alle wurden herzlich eingeladen, diese live zu verfolgen und die Champions anzufeuern. • fr

Von Sphinxen, Grabkammern und Pyramiden

Ein Hauch Ägypten am Seeufer

Am Freitag, dem 27.10.2023, versammelten sich zahlreiche Zuschauer auf der eigens errichteten Zuschauertribüne am Seeufer, um die 1. Aufgabe des Trimagischen Turniers über ein riesiges, frei über der Wasseroberfläche schwebendes Hologramm hautnah zu verfolgen.

Drei mutige Champions waren vom Feuerkelch dazu auserkoren, >



für ihr jeweiliges Haus im Turnier anzutreten. **Sera Yara** für Gryffindor, **Fiona Rowle** bei den Slytherins, und **Edwin Edinburgh** aus Ravenclaw.

...auf dem Weg dorthin würden einige unliebsame Überraschungen warten...

In der Ferne konnte man schon den Schauplatz des Geschehens erahnen: eine über 10 Meter hohe Pyramide hinter einer undurchdringlichen, heckenartigen Schutzmauer. Die Aufgabe für die Champions war simpel: einen Weg durch die Heckenmauer ins Innere der Pyramide finden, dort bis zur Grabkammer vorstoßen und einen nicht näher definierten Gegenstand suchen. Doch ganz so einfach sollte es natürlich nicht werden, denn auf dem Weg dorthin würden einige unliebsame Überraschungen warten...

Die Champions sollten ihren Parcours jeweils einzeln antreten. Während die Zuschauer eifrig Fanartikel austauschten und ihren Favoriten lautstark anfeuerten, musste zunächst der Würfel über die Startreihenfolge entscheiden. Sera startete ins Turnier, und stand nach einem kurzen Fußweg

durch einen gewundenen Gang in der Heckenmauer gleich vor ihrer ersten Herausforderung: eine große, löwenähnliche Gestalt mit Frauenkopf versperrte ihr den Weg. Die Sphinx versprach, den Weg freizugeben, wenn die Gryffindor ihr Rätsel lösen könnte. Sera schaffte es jedoch nicht, das Sphinxrätsel in der vorgegebenen Zeit zu lösen, woraufhin die Sphinx zum Angriff überging. Sera wehrte sich mit einer gekonnten Ganzkörperklammer, die die Sphinx zumindest lang genug lähmte, damit Sera sich vorbeistehlen konnte.

Sie stand nun auf einer großen, sandigen Freifläche und konnte die Pyramide in ihrer ganzen Pracht bewundern. Das Eingangsportal stand einladend offen und führte in einen kühlen, schwach beleuchteten Vorraum, an dessen gegenüberliegenden Wand vier geheimnisvolle Türen warteten, jede mit einem anderen Symbol markiert. Sera musste sich zwischen rotem Kreis, gelbem Dreieck, blauer Welle oder grünem Halbmond entscheiden. Zielstrebig ging sie auf die Tür mit dem roten Kreis zu und öffnete sie vorsichtig.

Sie fand sich auf einer großen, kargen Ebene wieder, die aussah, als hätte dort vor langer Zeit eine Schlacht stattgefunden.

Ein Rotkappe hatte es sich dort gemütlich gemacht und fiel mit einem wilden Kreischen über die Gryffindor her. Die schaffte es, den Angreifer mit einem hastig gewirkten Schockzauber abzuwehren, der den Rotkappen zumindest so lange außer Gefecht setzte, um an ihm vorbeischlüpfen zu können. Sera öffnete die Tür am anderen Ende der Kammer und landete in einem weiteren Raum ähnlich der Eingangshalle, dessen Ausgang mit einem großen Steintor versperrt war, gesichert durch vier eiserne Riegel. Nach kurzem Suchen wurde klar, dass diese sich bewegen ließen, indem man sich auf eine von vier in den Boden eingelassenen Steinscheiben stellte. Die Riegel rutschten aber stets wieder in die Ausgangsposition zurück, offenbar wurde die Hilfe der restlichen Champions benötigt. Sera durfte es sich in einem angrenzenden Warteraum gemütlich machen und entspannt auf ihre Mitstreiter warten.

Fiona versuchte als nächstes ihr Glück und stand bald ihrerseits der Sphinx mit ihrem Rätsel gegenüber. Doch auch die Slytherin schaffte es nicht, das Rätsel zu lösen, schrumpfte die angreifende Sphinx danach allerdings kurzerhand auf die Größe einer Ratte und spazierte gefahrlos an ihr

vorbei. Im Inneren der Pyramide stand sie wenig später vor denselben Türen wie ihre Konkurrentin aus Gryffindor, lediglich der rote Kreis war einem Stoppschild gewichen. Obwohl viele der Zuschauer wohl gerne erfahren hätten, was hinter dem Stoppschild lag, entschied sich Fiona für die Tür mit dem grünen Halbmond, welche in ein üppig grünes Waldgebiet führte. Auch ein Gegenspieler zeigte sich sogleich in Form eines fiesen Kappas, der aus einem kleinen Tümpel stieg und die Slytherin angriff. Fiona konnte den mächtigen Wasserdämon zwar nicht völlig außer Gefecht setzen, doch ihre routinierte Ganzkörperklammer hielt das Wesen lange genug auf, sodass sie sich vorbeistehlen konnte. Am Ende des Waldes wartete derselbe Raum mit dem mit Riegeln gesicherten Steintor, in dem ihr Mit-Champion schon stehen geblieben war, und Fiona gesellte sich für eine wohlverdiente Pause zu Sera in den Warteraum.

Auch wenn Fiona die Mini-Sphinx gerne als Haustier behalten hätte, musste sie doch wieder ihre ursprüngliche Größe annehmen, damit Edwin sein Glück mit ihr austesten konnte. Aber auch er scheiterte am Rätsel der Sphinx. Als diese daraufhin angriff,

demonstrierte Edwin eine perfekt ausgeführte organische Verwandlung und transformierte das Tierwesen in eine Rose. Schon bald stand auch der Ravenclaw-Champion in der Eingangshalle der Pyramide vor der Qual der Wahl, durch welche der Türen er treten sollte. Nur die blaue Welle und das gelbe Dreieck waren noch übrig, die anderen beiden mit Stoppschildern vernagelt. Edwin entschied sich für erstere und musste sich in dem Raum dahinter durch ein riesiges Schwimmbecken, gefüllt mit trübem Wasser, kämpfen. Ein Grindeloh wartete dort auf ihn und drohte, den Champion



Die Mini-Sphinx war ein rätselreicher Gegner, der allerdings kurzzeitig für ein mögliches Haustier gehalten wurde...

zu ertränken, doch Edwin ließ sich nicht beirren und konterte mit einem Schockzauber. Auch er schaffte es in den angrenzenden Raum, in dem seine beiden Mitstreiterinnen bereits auf ihn warteten.

Offenbar reichten auch drei Champions für die vier Riegel aus, denn als sie sich auf die dazu passenden Scheiben im Boden stellten, glitten die Riegel knarrend zur Seite und erlaubten dem schweren Steintor, sich zu einem Durchgang zu öffnen. Eine kurze Treppe nach oben sollte die Champions in die Grabkammer führen, wo sie zwar keine Schätze oder die Mumien von längst verstorbenen Pharaonen erwarten, sondern vielmehr vier silberne Statuen auf kleinen Sockeln. Die Statuen, jede von ihnen so groß wie ein Quaffel, stellten wundersame Wesen dar, allesamt mit dem Körper eines Menschen und den Köpfen von verschiedenen Tieren - eben jene Objekte, die zur Erfüllung der Aufgabe beschafft werden sollten. Sera schnappte sich als erstes eine Figur mit dem Kopf einer Katze. Die Statue stellte sich als Portschlüssel heraus und transportierte die Gryffindor direkt ans Seeufer vor die Zuschauertribüne. Fiona griff eine Figur mit Krokodilkopf, Edwin ließ den Schakalkopf links liegen und wählte stattdessen einen Greifen.

Damit war die erste Aufgabe abgeschlossen. Die erbeuteten Figuren würden die Champions dann in der nächsten Runde benötigen, doch wozu genau - nun, das soll-

te sich zu Beginn der 2. Aufgabe zeigen. • pꝛ

Beharrliche Champions und schlafbedürftige Zuschauer

Ausflug zu Spinner's End

Am 10. November nahmen die Champions **Edwin Edinburgh** aus Ravenclaw, **Fiona Rowle** aus Slytherin und **Sera Yara** aus Gryffindor sowie zahlreiche Schaulustige für die zweite Aufgabe des Trimagischen Turniers einen Portschlüssel zu Spinner's End. In dem trostlosen Viertel in Mittelengland versammelten sich alle an einem alten Haus. Kaum angekommen und von der Spielleitung **Prof. Zarelli** und **Prof. Sangos** begrüßt, musterte **Prof. Potti** zunächst einmal, ob die Kollegin wieder ihre schicke Brille trug und freute sich, nachdem sie diese aufsetzte.

Prof. Zarelli erklärte direkt die Regeln für die heutige Aufgabe: Es galt, ein leerstehendes Haus mit sieben Räumen zu erkunden. Die Statuen, die die Champions bei der letzten Aufgabe ergattert hatten, spielten nun bei der Erkundungstour eine entscheidende Rolle: Mit Hilfe der gewonnenen Figur konnte einfach ein Raum über Schleich-

wege umgangen und die volle Punktzahl gutgeschrieben werden. Dabei galt, dass nur ein Joker pro Raum gezogen werden konnte und wer zuerst kam, mahlte zuerst. Auf Prof. Pottis Nachfrage, was mit Personen sei, die nicht malen könnten, wurde ihm Wachsmalkreide gereicht, welche Prof. Sangos sofort ergriff, um ihrem Kollegen zu zeigen, wie er sein Gesicht anmalen könne. **Aodhan Flynn Lightwood** zeichnete dem Zauberkunstprofessor sogar eine grüne Schlange auf die Wange.

Nachdem Prof. Zarelli schon wie im Unterrichtswahn nach den ganzen Erklärungen Hausaufgaben verteilen wollte, übernahm Prof. Sangos das Wort und führte die nervösen Champions zum ersten Raum, welcher ein Quizraum war. Alle drei stellten sich den kniffligen Fragen aus den Bereichen Zaubersprüche, Quidditch und Tierwesen. Souverän beantwortete Edwin vier Fragen, Sera zwei und Fiona eine, die dann in Punkte umgewandelt wurden. Daraufhin begaben sich alle in den zweiten Raum, wo die Champions in eine Situation gerieten, die sie mit einem Zauber lösen mussten. Die Teilnehmer stellten sich auf Bodenplatten, die dann plötzlich drei Meter weit herabsanken. In atemberaubender Geschwindig-

keit gelang es Edwin als erstem, sich mit einem „Ascendio“ aus der Falle zu katapultieren, während Fiona mit einem geübten „Accio Feuerblitz“ ihren geliebten Besen aus Hogwarts zu sich rief, mit dem sie sich dann auch erfolgreich aus der Grube befreien konnte. Sera brauchte hingegen etwas länger, um sich mit einem „Engorgio“ soweit zu vergrößern, dass sie aus der Grube klettern konnte, sodass sie bei dieser Aufgabe keine Punkte erhielt.

Ohne Zögern ging es direkt mit dem dritten Raum weiter, in dem die Teilnehmer eine Kiste von insgesamt sieben auswählen sollten. Eine Kiste enthielt einen Schnatz, in einer weiteren Kiste verbarg sich noch ein Quaffel, der etwas weniger Punkte einbrachte und in den anderen fünf waren wertlose Klatscher. Die Champions wählten nun zunächst alle eine Kiste und hatten am Anfang jeder Runde die Möglichkeit, ihre Kiste zu tauschen. Dann wurde immer eine Klatscher-Kiste geöffnet, solange bis keine

mehr vorhanden war, dann die mit dem Quaffel und schließlich die mit dem Schnatz. Während die Zuschauer gespannt Kekse futterten, tauschten Fiona und Sera ihre anfangs gewählten Kisten nicht und Runde um Runde wurden Klatscherkisten geöffnet. Als nur noch vier Kisten im Spiel waren, entschied sich Edwin, seine Kiste zu tauschen. Die nächsten zwei Kisten offenbarten wieder Klatscher. Nur diesmal befanden sie sich im Besitz von Sera und Fiona, die damit jeweils leer ausgingen. Damit blieben noch Quaffel und der Schnatz für Edwin übrig, der sich ein letztes Mal entschied, seine Kiste zu behalten, womit er letztendlich den Schnatz fand und damit volle Punkte erhielt.

Im vierten Raum drehte sich dann alles um Alte Runen. Hier gab es wieder Rätsel zu lösen und Lebewesen zu erraten, die Hinweise dafür waren allerdings in Runenschrift verfasst. Dabei hatte Fiona die Nase vorn und erriet in vier Fällen, ob es sich um Tierwesen, Zauberspruch oder Zaube- >



Ein Raum voller Kisten erwartete die Teilnehmer bei der zweiten Aufgabe.

