1

Dein langes Warten hat ein Ende... die zweite Prüfung des Trimagischen Turniers steht bevor. Obwohl du das Labyrinth noch in äußerst beklemmender Erinnerung hast, bist du zuversichtlich, was die nächste Aufgabe betrifft. Gerüchten zufolge soll sie diesmal in der Schule stattfinden, weshalb du guter Hoffnung bist, dich ausnahmsweise einmal nicht mit wildgewordenen Kreaturen, Irrgärten, Nebel und Dunkelheit herumärgern zu müssen.

Dennoch bist du auch klug genug, mit allem zu rechnen.

Du findest dich zur festgesetzten Stunde in der Großen Halle ein, wo bereits die gesamte Schule dich und die anderen beiden Champions erwartet.

Nervös spitzt du die Ohren, als die Schulleitung die Aufgabe erklärt.

Weiter bei [78](#).

2

Du wirfst die fünf Zutaten in den Magischen Kessel. Dieser braut nun wie von selbst den Trank.

In nur wenigen Minuten kann das Gebräu schon verwendet werden, was dich überrascht, denn normalerweise sollte es viel länger dauern.

Es ist wohl eines der Geheimnisse des Trimagischen Turniers.....

Weiter bei [71](#).

3

Im Gegensatz zu vielen anderen Schülern fühlst du dich in den Kerkern nicht gerade unwohl und da du ja - laut Aufgabenstellung - spätestens heute abend noch einen Zaubertrank brauen musst, erscheint dir ein Besuch in den dunklen Gängen durchaus sinnvoll. Hieß es nicht auch, du solltest nach Zutaten suchen?

Unten angekommen, kannst du

... erst einmal das Klassenzimmer für Zaubertränke durchforsten. Weiter bei [63](#).

... eine Tür, die sich ein paar Meter daneben befindet, überprüfen. Weiter bei [21](#).

4

Der Astronomieturm ist für dich durchaus einen Besuch wert und steigst du kurz darauf die steile Wendeltreppe nach oben. Der höchste Turm von Hogwarts erscheint dir als geradezu ideal, um für das bedeutendste magische Turnier eine wichtige Rolle zu spielen.

Leicht um Luft ringend erreichst du schließlich die oberste Etage des Turms. Die Uhr tickt unerbittlich.

Weiter bei [34](#).

5

Du hebst die Gießkanne hoch, um sie im Licht des Zauberstabs besser betrachten zu können. Ein Klappern lässt dich aufhorchen und nachdem du den Ärmel hochgekrempt und im Innern der Kanne herumgetastet hast, findest du eine Goldmünze. Ein "W" ist eingeprägt. Das solltest du dir notieren.

Was nun?

- In dem Sack mit Blumenerde nachsehen! Weiter bei [51](#).
- Zwischen den Ranken der großen Pflanze suchen. Zu [10](#).
- Den kleinen Schrank in der Ecke in Augenschein nehmen.. Zu [75](#).
- Hast du all dies schon getan oder willst du darauf verzichten, gehe zu [65](#).

6

Du musst nun so viele Zutaten wegwerfen (von deiner Liste streichen), dass nur noch 5 übrigbleiben.

Hinweis:

Von den beiden Tränken, gegen die du dich bereits entschieden hast, sind nur sehr wenige Zutaten bekannt. Diese finden im Alraunentrank jedoch KEINE Verwendung.

Wenn du dich entschieden hast, auf welche Zutaten du verzichtest und welche du behältst, geht es weiter bei [2](#).

7

Der See gehört offenbar nicht mehr zum zugelassenen Gelände dieser Prüfung, denn mitten auf dem Weg zum Ufer prallst du plötzlich gegen eine unsichtbare Wand. Ein Grenzbann?

Dein Aufprall lässt die Stelle in der Luft glitzern und ein großes silbernes "N" flimmert in der Luft.

Aufschreiben?

Danach kannst du, obwohl du viel Zeit verloren hast, noch quer über die Wiesen zu den Gewächshäusern laufen. In diesem Fall geht es weiter bei [43](#).

Wenn du glaubst, es nicht mehr rechtzeitig ins Schloss zu schaffen, kehrst du besser um und liest weiter bei [67](#).

8

So ein Glück! Der Portschlüssel hat dich direkt ins Gewächshaus 2 verfrachtet!

Weiter bei [52](#).

9

So klein diese Biester auch sind, setzen sie dir doch enorm zu. Du musst jeden einzelnen mit einem Lähmfluch belegen und dabei auch noch vorsichtig vorgehen, um keines der wertvollen Tiere versehentlich zu zertreten. Hagrid würde dir das niemals verzeihen!

Als du schließlich nach einer halben Ewigkeit alle Bowtruckles abgewimmelt hast, schlägt die Turmuhr erneut.

Sieben Mal.

Oh nein! Du hast dich zu lange mit den Baumwächtern aufgehalten und es nicht geschafft, pünktlich in die Große Halle zu kommen. Das bedeutet in diesem Falle für deine Prüfung das

ENDE.

10

Du streckst deinen Arm zwischen die Ranken und sofort beginnen sie, sich um dich zu winden. Eine schafft es sogar bis zu deinem Hals und beginnt nun allmählich, dir die Luft abzudrücken.

Das ist eine junge Teufelsschlinge!!!! Wieso hast du das nicht erkannt?

Wehr dich!

LUMOS! - Zu [62](#).

INCENDIO! - Zu [22](#).

11

Als du den Fuß über die Schwelle setzt, schlägt die Turmuhr sieben Mal.

Du hast es geschafft und bist rechtzeitig in der Großen Halle angekommen.

Jubel brandet auf und du erkennst, dass auch die anderen beiden Champions pünktlich gewesen sind. Beide sehen etwas bekümmert aus und sofort fragst du dich, wer von euch dreien am meisten Geheimnisse lüften konnte.

Nun tritt der Schulleiter vor. Er hält sich nicht mit langen Reden auf, sondern führt euch gleich zu einem großen Porträt, das an einer Wand der Halle aufgehängt wurde.

Es zeigt Phineas Nigellus, den ehemaligen Schulleiter und wurde eigens für das nachfolgende Rätsel hierher gebracht.

Weiter bei [89](#).

12

"Rateglück, wie?" sagt Phineas gehässig und schwingt zur Seite.

Du hast tatsächlich das richtige Wort entschlüsselt!

Mit klopfendem Herzen betrittst du den winzigen Raum hinter dem Gemälde.

Ganz, wie es der Schulleiter schon zu Beginn der Aufgabe angekündigt hat, findet sich hier alles wieder, was ein Zaubertrankbrauer benötigt:

Ein Kessel, Schneidbrett, Waage, Schöpflöffel....

Und ein Stück Pergament.

Weiter bei [36](#).

13

Glück oder eine falsche Fährte?

Der Gegenstand entpuppt sich als Goldplakette mit einem eingravierten "L".

Notiere dir dies.

Dann geht es weiter bei [21](#).

14

Du schüttelst noch einmal den Kopf über das letzte Passwort und gehst weiter. Obwohl du bislang keine ernsthaften Schwierigkeiten hattest, bist du mit deiner bisherigen Ausbeute noch nicht wirklich zufrieden. Die Zeit läuft dir davon, es ist schon Nachmittag und du hast noch nicht viel gefunden, das dir am Abend in der Großen halle weiterhelfen könnte. Gedankenverloren schlägst du den Weg in Richtung Bibliothek ein. Es wäre doch gelacht, wenn du dort nicht fündig werden würdest!

Kurz darauf siehst du aus dem Augenwinkel ein Leuchten an der Wand neben der Bibliothekstür. Wie seltsam.

Dort leuchtet ein großes, goldenes "O".

Du bist dir relativ sicher, dass es kein Zufall ist, dass der Buchstabe gerade in dem Moment zu sehen ist, in dem du vorübergehst und schreibst ihn daher auf.

Weiter bei [23](#).

15

Phineas Nigellus grinst gehässig.

Du hast vielleicht den falschen Buchstaben Glauben geschenkt oder nicht gut genug nachgedacht.

Obwohl du den ganzen Tag durchs Schloss geirrt bist, hast du schon den ersten Teil der Aufgabe nicht lösen können.

Schade, aber dein Weg ist hier zu

ENDE.

16

Du findest einen winzigen Zettel. Mit krakeliger Schrift steht darauf:

Der, der den Stein erweicht, der ist es.

Sicherheitshalber solltest du das aufschreiben

Noch während du über diese Worte nachdenkst, beginnt sich der Raum in die Länge zu ziehen und die Tür hinter dir verschwindet. Dafür erscheint eine neue am Ende des jetzt entstandenen Tunnels.

Dir bleibt nichts anderes übrig, als hindurchzugehen.

Weiter bei [25](#).

17

Oh nein!!! Du hast nicht alles gefunden, was du für diesen Trank benötigst.

Schade. Kurz vor Schluss ist das Trimagische Turnier hier für dich zu

ENDE.

18

Du hebst den Deckel des Silberpokals an und greifst in den Becher.

Du findest eine Affodilwurzel!

Wenn du möchtest, notierst du dir diesen Fund als Zutat.

Im selben Moment verschwindet die goldene Schale. Schade eigentlich.

Weiter geht's bei [24](#).

19

Du läufst die Treppen hinab bis zur Eingangshalle. Am großen Portal stehen Professor Sinistra und Professor Sprout, die darauf achten, dass nur die Trimagischen Champions das Schloss verlassen, denn für die anderen Schüler sind die Ländereien um diese Uhrzeit tabu.

Sie winken dir fröhlich zu und wünschen dir alles Gute, als du an ihnen vorübergehst, aber sie deuten auch mahnend auf eine goldene Uhr, die Professor Sinistra an einer Kette um den Hals trägt. Nur noch eine halbe Stunde.

Die kühle Abendluft schlägt dir ins Gesicht und du verfallst in einen Dauerlauf über die Wiesen.

Du kannst nun....

...den weiten Weg zum Seeufer einschlagen. Weiter bei [7](#).

...in den Gewächshäusern suchen. Weiter bei [43](#).

...dich kurz auf eine steinerne Bank setzen, um zu verschnaufen. Weiter bei [27](#).

20

Das scharrende Geräusche ist dir eine Warnung und du beschließt, dich nicht von der Reichhaltigkeit der Vorratskammer verführen zu lassen.

Ein wenig stolz über deine Selbstbeherrschung gehst du weiter den Kerker gang entlang.

Gehe zu [33](#).

20

Die Wichtel erstarren und du schaffst es, schnell die Tür zuzuschlagen, bevor die Wirkung des Zaubers nachlässt. Hier hast du sicher keine großartigen Funde zu erwarten, weshalb du dich weiter auf den Weg machst

Gehe zu [33](#).

21

Zweifelnd musterst du die Tür. Sie führt, wie du sehr genau weißt, zur Vorratskammer von Professor Snape und der wäre alles andere als begeistert, wenn du in diesem Heiligtum herumstöberst. Andererseits ist heute ein Trimagischer Tag und allerorts werden große Ausnahmen gemacht.

Zaghaft drückst du die Klinke herunter. Ein seltsames Geräusch ertönt aus der Kammer. Es hört sich nicht besonders vertrauenserweckend an.

Möchtest du...

...die Vorratskammer dennoch betreten? Dann geht es weiter bei [73](#).

... lieber kein unnötiges Risiko eingehen und lieber dem Kerker gang weiter folgen? Dann lies weiter bei [33](#).

22

"INCENDIO!"

Sofort zieht sich die Teufelsschlinge zurück. Du hast dich richtig erinnert und das kleine Biest mit Feuer in die Schranken gewiesen.

Eigentlich hast du jetzt schon genug vom Gewächshaus. Beim Hinausgehen fällt dir noch einmal der kleine Schrank in der Ecke auf.

- Den nehme ich mir noch vor! Zu [75](#).

- Lieber nicht dorthin, wer weiß, was darin lauert! Zu [65](#).

23

Zuversichtlich betrittst du schließlich die Bibliothek von Hogwarts. Einige Schüler, die sich dort die Zeit vertreiben, werfen dir neugierige Blicke zu, lassen dich aber ansonsten in Ruhe.

Einer deutet mit einem Grinsen zu der Tür, die zur Verbotenen Abteilung führt.

'Gar nicht so dumm', denkst du dir. 'Ob das Verbot auch heute für mich gilt?'

Mut oder Vorsicht? Was gewinnt die Oberhand?

Mut! Ab in die Verbotene Abteilung! - Weiter bei [99](#).

Vorsicht! Lieber keinen Regelverstoß riskieren! - Weiter bei [61](#).

24

Passwort? Trank? Rätsel? Du hast nicht den blassesten Schimmer, wonach du überhaupt suchen sollst - und vor allen Dingen, wo! Es ist den anderen Schülern natürlich auch nicht erlaubt dir zu helfen und die Trimagischen Richter haben ein Auge darauf, dass du nicht gegen die Regeln verstößt. Fast schon wünschst du dir den Irrgarten zurück, denn da wusstest du zumindest, was von dir erwartet wurde.

Nachdenklich siehst du dich im Treppenhaus um, seufzst und beschließt, aufs Geratewohl durch das Schloss zu streifen.

Wo willst du anfangen?

Im Klassenzimmer für Zauberkunst. Weiter bei [56](#).

Im Klassenzimmer für Verwandlung. Weiter bei [80](#).

Im Bad der Vertrauensschüler. Weiter bei [50](#).

25

Deine Befürchtungen, auf den seltsamen Zettelfund könnte noch eine unangenehme Überraschung folgen, bewahrheitet sich augenblicklich, nachdem du die Tür geöffnet hast.

Denn dort erwartet dich etwas, was dir bislang nur aus Erzählungen gekannt hast und was noch viel größer und furchteinflößender ist, als du es dir jemals vorgestellt hast. Der Name, dem man diesem Monster gab, will dir nicht einfallen, aber du weißt genau, WAS es ist - nämlich ein Cerberus! Aber wie wird man mit ihm fertig?

Man muss ihn mit Aguamenti daran hindern, Dämonsfeuer zu spucken! Weiter bei [86](#).

Man muss ihm etwas vorsingen! Weiter bei [77](#).

26

Die Tür zum Badezimmer öffnet sich lautlos und du klopfst dir selbst gedanklich auf die Schulter. Als du den Raum betrittst, schallt dir sofort ein schauriger Gesang entgegen. Du denkst zuerst an Wassermenschen und erst als du auf das Badebecken zugehst, erkennst du deinen Irrtum. Die Maulende Myrte hat sich hier verschanzt und singt immer wieder in gräßlichen Tönen dieselben Zeilen vor sich hin:

*"So starb ich, weil ich zuviel hab geseh'n
doch sollt's auch andren schlimm ergeh'n
Sie müssen warten bis die Pflanzen schrei'n
und kochen im Kessel, um die Armen dann zu befrei'n"*

Während sie singt, schwebt Myrte über einer versiegelten Pergamentrolle auf und ab. Wenn du sie an dich nehmen willst, solltest du dir auch Myrtes Gesang notieren. Dann bringst du deine Ohren aber schnell in Sicherheit und liest weiter bei [14](#).

27

Du bist diese Rennerei einfach nicht gewohnt und lässt dich dankbar über eine kurze Atempause auf einer Steinbank nieder, die du nie zuvor gesehen hast.

Aber gerade als du mit deinem Allerwertesten den Stein berührst, durchfährt dich ein Ruck und irgendetwas reißt dich davon.

Ach herrje, die Bank war ein Portschlüssel.

Wo du wohl landest?

Weiter bei [8](#).

28

Wie kannst du nur Merlin und Albus Dumbledore verwechseln?

Merlin schüttelt fassungslos den Kopf und beginnt, sich zu verwandeln. Gleich darauf greift er dich in Gestalt einer gewaltigen Schlange an.

Ja, richtig, Merlin war einst Mitglied des Hauses Slytherin und das will er dir jetzt noch einmal deutlich machen!

'Es ist nur ein Trugbild!' denkst du.

EVANESCO! - Weiter bei [45](#).

FINITE! - Weiter bei [92](#).

29

"Na und?" blafft Pince dich an. "Manche Regeln gelten immer! Auch für einen Champion! Wenn du nicht sofort von hier verschwindest, kannst du dich auch gleich aus dem Turnier verabschieden!"

Dir ist völlig klar, dass es die Bibliothekarin ernst meint und nimmst Reißaus, bevor sie es sich anders überlegen und dich vorzeitig disqualifizieren kann. Du hattest wirklich Glück, dass sie in diesem Fall noch einmal Gnade vor Recht ergehen ließ und offenbar selbst ein kleines Interesse daran hat, den eigenen Schulchampion im Rennen zu lassen.

Immer noch recht erschrocken liest du weiter bei [61](#).

30

Deine Suche hat dich bisher viel Zeit gekostet. Hast du den Eindruck, dass du schon alles beisammen hast, was du brauchst?

Allein der Weg ins Treppenhaus dauert viel länger als erwartet, weil du zweimal nicht richtig aufpasst und so versteckte Durchgänge verpasst.

An einer Gangecke befinden sich zwei Türen. Auf jeder ist ein Symbol abgebildet.

Willst du....

... die Tür mit der Zypresse öffnen? Weiter bei [82](#).

**... lieber hinter die Tür mit dem Jobberknoll spähen?
Zu [29](#).**

31

Zu deinem größten Erstaunen enthält die Rolle kein genaues Rezept, sondern mehrere Möglichkeiten.
Du hast (hoffentlich) genügend Zutaten gefunden, aber nicht alle führen dich zum Ziel.

Braue den Trank!

Ich besitze....

...weniger als 5 Zutaten. **17**

... genau 5 Zutaten. **2**

... mehr als 5 Zutaten **6**

32

Das Stadion liegt vollkommen im Dunkeln.

Vielleicht doch keine gute Idee?

Entscheide dich.

Doch, ich bin sicher, da finde ich noch etwas! - ~~44~~.

Nein, ich habs mir anders überlegt. - ~~67~~.

33

Der Kerkerbereich hat dir nichts Aufregendes mehr zu bieten und so begibst du dich weiter durch die unterirdischen Korridore, bis du das Gemälde mit der Obstschale erreichst, hinter dem sich der Eingang zur Küche verbirgt.

Gerade als du überlegst, ob du die Birne kitzeln sollst, ertönt hinter dir eine piepsige Stimme.

Ein Hauself versucht, auf sich aufmerksam zu machen.

"Die Küche ist heute für Besucher geschlossen, wegen des Festmahls am Abend. Aber ich soll jedem Champion, der hier erscheint, etwas geben!"

Der kleine Hauself kramt in einer Tasche seines Geschirrtuchs herum und reicht dir schließlich einen Beutel voller Mistelbeeren.

Notiere diese Zutat und lies dann weiter bei [87](#).

34

Oben angekommen genießt du einen kleinen Moment lang die herrliche Aussicht. Im Westen neigt sich die orangerote Sonne dem Horizont zu und erinnert dich daran, dass du noch viel zu tun und wenig Zeit hast.

Du siehst dich aufmerksam um und erschrickst.

Auf den Zinnen des Turms sitzt ein steinalter Zauberer. Er scheint transparent wie ein Geist zu sein, aber zugleich viel greifbarer. Er flüstert dir zu:

"Mein Leben ist schon längst vergangen und nur mein Bild ist hier gefangen. Bei meinem Barte werd ich genannt und war einst als größter Magier bekannt. Wer bin ich, sag an! Rätst du falsch, so tritt gegen mich an!"

Albus Dumbledore! - Weiter bei [28](#).

Merlin! - Weiter bei [49](#).

35

Du klappst die Ledermappe auf und findest darin ein einzelnes, versiegeltes Pergament. Ein kleiner Zettel, der mit Seidenband an der Rolle befestigt ist, verrät dir:

"Für Schlafende, die nie erwachen."

Merkwürdig.

Wenn du die Pergamentrolle mitnehmen willst, notiere dir dies samt des seltsamen Titels.

Anschließend kannst du entweder ins Treppenhaus zurückkehren (Weiter bei [80](#).) oder den anderen Raum in diesem Korridor untersuchen (Weiter bei [47](#)).

36

Du nimmst die Notiz in die Hand und liest:

Eine versiegelte Rolle führt dich zum Ziel. Doch wenn du drei hast, sind zwei zuviel.

Na dann... worauf wartest du noch?

Welcher Trank soll es sein? Bedenke, dass du auch im Besitz der passenden versiegelten Pergamentrolle sein musst.

- Das Veritaserum! - [55](#)
- Der Trank der Alraunen! - [31](#)
- Der Trank der Lebenden Toten! - [74](#)

Besitzt du keine der drei versiegelten Rollen, ist dein Weg hier zu [ENDE](#).

37

Hektisch kramst du in deinen Taschen und bekommst schließlich die kleine Dose zu fassen, die du vor einiger Zeit im Geheimgang entdeckt hast. Als Rumtreiber ist dir natürlich klar, was das für ein schwarzes Pulver ist.

Du schleuderst die volle Dose in den Wahrsageraum und es wird augenblicklich stockdunkel. Das gute alte Instant-Finsternispulver hat dir vermutlich gerade im letzten Moment dein Augenlicht gerettet.

Etwas entspannter tastest du dich langsam wieder auf den Gang zurück und schließt die Tür hinter dir.

So viel ist klar - hier wirst du keinen Trimagischen Gegenstand finden.

Du rappelst dich wieder auf und folgst einer breiten Treppe hinunter zum nächsten Raum. Weiter bei [76](#).

38

Du hast wohl zu viel Gilderoy Lockhart gelesen!

Der Zauber zeigt überhaupt keine Wirkung und im selben Moment als dir das klar wird, brechen die Zutatenregale durch die wilde Raserei der Wichtel auch schon zusammen.

Ein ohrenbetäubendes Scheppern und Klirren lässt in Windeseile die halbe Schule zusammenlaufen.

Natürlich war es dir auch heute nicht gestattet, in die Vorratskammer einzubrechen und zur Strafe wirst du mit sofortiger Wirkung von der zweiten Aufgabe ausgeschlossen.

Ein eher peinliches

ENDE.

39

Es scheint ewig her zu sein, dass die Turmuhr das letzte Mal geschlagen hat und du hast keine Ahnung, wie spät es ist.

Endlich erreichst du wieder das Treppenhaus. Die ersten Neugierigen sind bereits auf dem Weg zur Großen Halle.

Du kannst...

... dich ihnen anschließen. Weiter bei [67](#).

... noch kurz frische Luft schnappen. Dann zu [19](#).

40

Du summst weiter vor dich hin und betrachtest den schlafenden Riesenhund. Er trägt ein knallrotes Halsband, an dem ein Glöckchen baumelt. Wie unpassend! Außerdem ist das Glöckchen viel zu klein, um auch nur die Atemgeräusche von Fluffy zu übertönen. Wahrscheinlich würde das Monster sonst auch allein von dem Gebimmel schläfrig werden.

Mit einem Ruck reißt du das Glöckchen ab und hoffst, dass es dir in irgendeiner Form weiterhelfen wird. (Notiz!)

Jetzt wird es aber wirklich Zeit, zu verschwinden.
Weiter bei [43](#).

41

Die winzige Glocke, die der Riesenhund um den Hals trug, fällt dir in die Hände. Erst jetzt siehst du, dass darauf das Bild einer kleinen büschligen Pflanze eingraviert ist. Nachdenklich lässt du das Glöckchen bimmeln und siehe da - die Schranktür gleitet magisch zur Seite. In dem Schrank findest du ein großes Schraubglas mit unappetitlich aussehenden Klumpen darin. Auf dem Deckel steht in gestochen scharfer Schrift:

Alraunenwürfel

Du zwängst das Glas in deine Tasche und notierst den Fund als Zutat.

Auch, wenn du vielleicht noch nicht alles durchsucht hast, wird es nun Zeit, dem Gewächshaus den Rücken zu kehren. Weiter bei [65](#).

42

"Du bist doch kein dummer Erstklässler!" faucht Pince zurück. "Du wolltest sicher irgendwelche Flüche nachschlagen!"

Aber obwohl du das Gegenteil betuerst, glaubt dir die Bibliothekarin kein Wort und schleift dich umgehend zur Schulleitung.

Zu dumm, aber manche Regeln solltest du auch während des Turniers beherzigen.

Da du aufgrund dieses Verstoßes disqualifiziert wirst, findet die zweite Aufgabe hier für dich ihr vorzeitiges

ENDE.

43

Auf halbem Weg zu den Gewächshäusern bekommst du Seitenstechen und bleibst kurz stehen, um durchzuatmen.

Nanu?

Stand diese Zypresse schon immer hier mitten auf der Wiese?

Du bist dir nicht sicher.

Willst du den Baum näher ansehen?

Ja, ein Blick kann nicht schaden! Weiter bei [70](#).

Nein, keine Zeit! Weiter bei [52](#).

44

Als du endlich das Quidditchstadion erreichst, hörst du ein dumpfes Dröhnen.
Sieben Mal.

Oh nein, die Turmuhr! Es ist sieben Uhr und du solltest in diesem Moment eigentlich in der großen Halle sein! Du hast dich einfach verschätzt und wirst wegen deiner Unpünktlichkeit von der Aufgabe ausgeschlossen.

Ein völlig unnötiges

ENDE.

45

Der Zauber verpufft wirkungslos, denn er eignet sich nur, um tatsächlich vorhandene Gegenstände verschwinden zu lassen.

Noch bevor du es mit einem weiteren Zauber versuchen kannst, schlägt dir die Schlange mit ihrer Schwanzspitze den Zauberstab aus der Hand, so dass er in hohem Bogen über die Turmzinnen fliegt.

Die Trimagischen Helfer eilen sofort herbei. Aber ein Champion, der seinen Zauberstab verloren hat, kann an dieser Aufgabe nicht länger teilnehmen.

Das bedeutet für dich in dieser Prüfung leider das

ENDE.

46

Auf dem Rückweg vom Astronomieturm bist du recht frustriert, denn deine bisherige Ausbeute lässt noch zu wünschen übrig.

Mitten auf dem Gang überkommt dich Hoffnungslosigkeit. Ein Blick aus dem Fenster verrät dir, dass du noch etwas Zeit hast, aber du weißt auch, dass du unmöglich die gesamte Schule durchsuchen kannst.

Du kannst....

...die vor dir liegenden Stufen hinabsteigen.

Weiter bei [30](#).

...den Gang weiter entlanggehen.

Weiter bei [64](#).

47

Immer noch etwas verwirrt, verlässt du das Klassenzimmer wieder und gehst zögernd zur nächsten Tür. Du weißt genau, was sich dahinter verbirgt und kannst dir eigentlich nicht vorstellen, dass es dort etwas zu entdecken gibt, aber schließlich hast du ja nichts zu verlieren.

Dann betrittst du... das Klo der Maulenden Myrte.

Es herrscht Totenstille und du hoffst, das Myrte sich gerade in den Abwasserkanälen herumtreibt. Als du dich umsiehst, fallen dir vor allem zwei Dinge ins Auge, die einen näheren Blick lohnen könnten:

Wenn du einen Zettel, der auf der Fensterbank näher in Augenschein nehmen willst, lies weiter bei [66](#).

Wenn du eher den Wasserhahn untersuchen möchtest, in den eine Schlange eingeritzt ist, lies weiter bei [81](#).

48

Der Hund hat bei dir mächtig Eindruck hinterlassen und so bist du noch ganz in Gedanken, als du über mehrere Korridore und Treppen weitergehst.

Die Turmuhr schlägt sechs.

Nur noch eine Stunde also.

Weiter bei [30](#).

49

Du kannst dir ein Grinsen nicht verkneifen.

"Bei Merlin's Bart!"

Der alte Zauberer nickt, streichelt lächelnd seinen Bart und verpufft dann im Nichts.

Dort, wo er eben noch gesessen war, liegt eine goldene Münze. Als du sie näher betrachtetest, stellst du fest, dass ein "E" darin eingraviert ist, das du dir aufschreiben solltest.

Weiter bei [46](#).

50

Als du schließlich vor der Tür des Badezimmers der Vertrauensschüler stehst, zögerst du. Wie war doch gleich das Passwort?

Rate! Wenn du das falsche Passwort wählst, geht es direkt im Gang zur Bibliothek weiter.

Rosenholz! Weiter bei [26](#).

Pinienfrisch! Weiter bei [14](#).

51

Du stocherst mit deinem Zauberstab in der Blumenerde herum und stößt dabei auf einen harten Gegenstand. Als du ihn vorsichtig ausgräbst, erkennst du eine große Flasche. Das Etikett darauf verrät dir, dass es sich um eine Portion Schrumpelfeigensaft handelt! Schreib dir die Zutat besser auf.

Wenn du magst und es noch nicht getan hast, kannst du nun...

... in der alten Gießkanne nachsehen. Gehe zu [5](#).

...zwischen den Ranken der üppigen Pflanze suchen.

Weiter bei [10](#).

...den Schrank in der Ecke begutachten. Dann weiter bei [75](#).

Andernfalls geht es weiter bei [65](#).

52

Du stellst fest, dass abgesehen vom Gewächshaus 2 alle anderen Gebäude magisch versiegelt sind. Das kann kein Zufall sein!

Und in der Tat bietet sich hier für dich eine ganze Auswahl an Möglichkeiten. Wo willst du zuerst nachsehen?

- In einem großen Sack Blumenerde! Weiter bei [51](#).
- In einer alten Gießkanne! Weiter bei [5](#).
- Zwischen den Ranken einer üppigen Pflanze. Zu [10](#).
- In einem kleinen Schrank in der Ecke. Zu [75](#).

53

An der großen Flügeltür steht der winzige Professor Flitwick mit einer goldenen Taschenuhr. Er prüft, ob wirklich alle Champions in der festgesetzten Zeit ankommen.

Als du über die Schwelle zur Großen Halle trittst, lächelt er.

"Jede Minute ist kostbar. Eine ist dir noch verblieben. Nutze sie für dieses Rätsel:

Es liegt in der Weisheit, doch nicht im Mut. Es steckt nicht im Zorn, aber doch in der Wut. Im Gold glänzt keines, im Zweifel doch eines."

Arg verwirrt überlegst du. Wenn du die Antwort kennst, notierst du sie.

Weiter bei [11](#).

54

"LUMOS!"

Deine Zauberstabspitze leuchtet auf und erhellt die Nische.
Du runzelst die Stirn.

In dem Loch, das sich schon immer gut als Versteck für verbotene Gegenstände geeignet hat, liegt eine kleine Dose, die merkwürdig glitzerndes schwarzes Pulver enthält.

Ob es zum Turnier gehört? Du möchtest dich ungern mit anderen Rumtreibern anlegen, indem du heimlich ihre Verstecke plünderst.

Wenn du das Pulver an dich nehmen willst, notiere dir den Fund.

Danach geht es weiter bei [50](#).

55

Du sagst laut und vernehmlich "Veritaserum!".

Ein Ruck fährt durch deinen Körper und reißt dich wieder durch das Gemälde zurück in die Große Halle.

Du hast dich für den falschen Trank entschieden!
Anscheinend hast du nicht alle Hinweise aufgedeckt.

Schade. Kurz vor Schluss ist das Trimagische Turnier hier für dich zu

ENDE.

56

Irgendwo musst du ja loslegen, also wendest du dich einer schmalen Treppe zu, die in den Zauberkunstkorridor führt. Dort angekommen, spitzt du vorsichtig in das Klassenzimmer, in dem sonst Kissen herumschweben und gelbe Vögel um die Köpfe der Schüler kreisen.

Es ist leer und du schlenderst etwas unbeholfen herum, bis du zum Lehrerpult kommst.

Offenbar hat Professor Flitwick seine Mappe liegengelassen, was dir sofort ein Grinsen entlockt. Das ist eine einmalige Gelegenheit.

Willst du....

... in der Mappe stöbern? Dann weiter bei [35](#).

... das Klassenzimmer verlassen und den Raum am Ende des Ganges untersuchen? Weiter bei [47](#).

57

Die Treppe nach oben ist übersät von Vogelmist und Federn, aber immerhin stört dich hier niemand bei deiner Suche.

In der Eulerei angekommen, wunderst du dich etwas, dass es so leer ist, denn eigentlich sollte hier alles voller schlafender Vögel sein. Der Raum ist so sehr überschaubar und schnell macht sich neuer Ärger breit: Kein geheimnisvoller Gegenstand wartet hier auf dich.

Eine hübsche Schleiereule kommt auf dich zugeflattert, landet auf deiner Schulter und kneift dich vorsichtig ins Ohr.

Streicheln! Weiter bei [72](#).

Keine Zeit verschwenden und lieber schnell zum Wahrsageturm! Weiter bei [96](#).

58

Gedämpft nimmst du den Jubel aus der Großen Halle wahr. Es sieht ganz so aus, als hättest du den richtigen Trank gewählt.

Die versiegelte Pergamentrolle gleitet wie von selbst aus deinem Umhang und öffnet sich.

Weiter bei [31](#).

59

Als Rumtreiber bist du natürlich geübt darin, Schlösser zu knacken. An diesen beißt du dir jedoch die Zähne aus. Nur eine einzige Schublade gibt deinen Versuchen nach und lässt sich schließlich aufschieben.

Sie ist leer, aber auf dem hölzernen Boden wurde ein "I" eingebrannt.

Möchtest du dir diesen Buchstaben vielleicht aufschreiben?

Nun kannst du noch die Pappschachtel untersuchen. Weiter bei [97](#).

... oder aber das Klassenzimmer verlassen und die nächste Tür untersuchen. Weiter bei [21](#).

60

Du erreichst eine Kreuzung, von der aus du entweder die Wendeltreppe zum Astronomieturm hochsteigen oder aber den Rückweg zur Eingangshalle und somit zum Schlossportal wählen kannst.

Entscheide dich!

Astronomieturm, ganz klar! Weiter bei [4](#).

Lieber nach draußen! Weiter bei [30](#).

61

Du verbringst noch fast eine halbe Stunde damit, die Bibliothek zu durchsuchen, aber schließlich musst du dir eingestehen, dass es Zeitverschwendung war. Wo zum Henker sind nur die vielen angeblich deponierten Zutaten versteckt? Und die anderen Hinweise?

Ärgerlich über deinen Misserfolg überlegst du, wo du als nächstes hingehen könntest.

Zur Eulerei! Weiter bei 88.

Zum Astronomieturm! Weiter bei 4.

62

Teufelsschlingen... sie mögen das Dunkle... Zumindest glaubst du dich daran zu erinnern.

LUMOS!

Aber die Pflanze zuckt nur kurz zurück und würgt dann nur noch stärker. Einfaches Licht kann sie nicht in Schach halten.

In diesem Moment stürmt Professor Sprout in das Gewächshaus. Die Teufelsschlinge war mit einem Notfallzauber versehen der die Kräuterkundlerin alarmiert hat. Sie kann dich glücklicherweise aus deiner misslichen Lage befreien. Da das Eingreifen einer Lehrkraft nötig wurde, musst du aber leider von der Prüfung ausgeschlossen werden. Für dich ist hier ...

ENDE.

63

Offenbar wurde der Zaubertrankkerker speziell für dieses Turnier gründlich aufgeräumt. Kessel und Philolen sind leer und die Schubladen und Schränke wurden magisch verschlossen.

Möchtest du versuchen, eine der Schubladen aufzubrechen? Dann weiter bei [59](#).

Willst du lieber die lädiert aussehende Pappschachtel untersuchen, die mutterseelenallein in einem Regal steht? Dann weiter bei [97](#).

64

Mit hängendem Kopf gehst du weiter, machst wieder kehrt und überlegst es dir dann noch einmal anders. So recht kannst du dich nicht entscheiden und die ganze Zeit wünschst du dir nichts sehnlicher als endlich voranzukommen und einen weiteren Hinweis zu finden.

Gerade als du zum dritten Mal an ein- und demselben Wandabschnitt vorbeigehst, erscheint mitten in der Mauer eine Tür.

Du hast den Raum der Wünsche gefunden! Halb erleichtert, halb nervös, öffnest du die Tür. Dahinter befindet sich nur eine kleine Kammer. Ein Gegenstand liegt mitten auf dem Boden.

Weiter bei [16](#).

65

Als du wieder ins Freie trittst, siehst du schon von Weitem, dass die Fenster der Großen Halle hell erleuchtet sind. Du überlegst kurz, ob du Professor Sinistras Uhr mit einem Aufrufezauber zu dir holen sollst, bist dir aber nicht sicher, ob dich dies disqualifizieren würde.

Schnell machst du dich auf den Weg zur Schule zurück, doch an einer Weggabelung zögerst du.
Hier geht es zum Quidditchstadion.

- Das schaffe ich noch! Nur ein ganz kurzer Blick! - Weiter bei [32](#).

- Keine Chance! Ich muss in die Große Halle zurück! Dann weiter bei [67](#).

66

Auf den Zettel hat jemand das Wort "Rosenholz" gekritzelt.

Vielleicht solltest du dir das aufschreiben.

Dein Blick fällt auf den Wasserhahn. Du kannst dir nicht vorstellen, dass irgendjemand von den Champions erwartet, dass sie Parsel sprechen können und noch weniger, dass Schlüsselgegenstände für das Turnier in der Kammer des Schreckens verborgen sind. Abgesehen davon ist es verboten, den Zugang zu öffnen.

Willst du es dennoch wagen, dann lies weiter bei [81](#).

Möchtest du nun lieber das Klassenzimmer für Verwandlung inspizieren, geht es weiter bei [80](#).

Da du ohnehin schon nasse Füße hast, kannst du auch direkt im Bad der Vertrauensschüler weitersuchen. Dann weiter bei [50](#).

67

Völlig abgehetzt erreichst du die Eingangshalle. Die meisten Schüler haben sich schon in der Großen Halle versammelt, nur ein paar wenige Neugierige tummeln sich noch zwischen den Treppen, um die Ankunft der Champions mitzuerleben.

Nervosität überkommt dich.

Hast du alles gefunden? Bist du falschen Spuren gefolgt?

Mit zitternden Knien gehst du auf die Große Halle zu.

Weiter bei [53](#).

68

Es ist nicht ganz einfach, die verschlungene Schrift vollständig zu entziffern, aber letztendlich glaubst du, die Worte richtig lesen zu können:

"Das, was die Lügen enthüllt, ist es nicht."

Vielleicht solltest du dir die merkwürdige Formulierung aufschreiben.

Anschließend kannst du zum Bad der Vertrauensschüler weitergehen. Weiter bei [50](#).

Hast du genug Zeit, könntest du auch einen Umweg über die Kerker machen. Dann weiter bei [3](#).

69

Du fühlst dich wieder ein wenig mit der Bibliothek versöhnt und schöpfst neue Hoffnung. Immerhin, und das tröstet dich ein wenig, haben es die anderen Champions noch schwerer, denn sie kennen sich im Schloss ja überhaupt nicht aus.

Bald erreichst du die steile Treppe, die zur Eulerei hinaufführt und von der ein scharfer Geruch herabweht.

Große Lust auf das Vogelgekreische hast du eigentlich nicht und du zögerst kurz. Zu deiner Linken biegt der Gang ab, der direkt zum Wahrsageturm führt.

Nichts da! Ich kontrolliere erst die Eulerei, egal wie ungemütlich es dort ist! - Weiter bei [57](#).

Die Zeit! Ich muss mich beeilen und entscheide mich daher für den Wahrsageturm! - Weiter bei [96](#).

70

Neugierig untersuchst den Stamm und die Wurzeln des mächtigen Baumes. Da! Hat sich da nicht etwas bewegt? Direkt über dir!

Du siehst nach oben und im selben Moment fällt eine ganze Schar Bowtruckles über dich her und fängt an, dich mit scharfen Klauen zu traktieren!

Hast du Holzläuse bei dir?

Wenn ja, lies weiter bei [93](#).

Wenn nicht, gehe zu [9](#).

71

Hast du wirklich die richtigen Zutaten gewählt?

Du solltest die fünf Begriffe nun vor dir haben.
Sortiere sie alphabetisch. Nimm....

Vom ersten Begriff den ersten und den elften Buchstaben

Vom zweiten Begriff den dritten und vierten Buchstaben

Vom dritten Begriff den vierten und siebten Buchstaben

Vom vierten Begriff den ersten und siebten Buchstaben

Vom fünften Begriff den fünften, dreizehnten und den
siebzehnten Buchstaben.

Weiter bei 100.

72

Du freust dich über den freundlichen Vogel und streichelst der Eule über das Gefieder. Dabei fällt dir ein winziges Päckchen auf, das an ihren Fuß gebunden ist.

Neugierig nimmst du es ab und wickelst das braune Papier auseinander.

Es ist ein Mondstein!

Erfreut über den Fund notierst dir die Zutat, bedankst dich noch einmal bei der Eule und begibst dich dann in Richtung Wahrsageturm.

Weiter bei [96](#).

73

Energisch reißt du die Tür auf und erkennst sofort die Ursache des Geräuschs. Ein gewaltiger Schwarm stahlblauer Wichtel schießt dir entgegen und reißt an deinen Haaren, dem Umhang und allem, was sie zu fassen bekommen. Im Hintergrund geraten die Zutatenregale des Professors bedenklich ins Wanken.

Du musst schnell reagieren!

PESKIWICHTELI PESTERNOMI! - [38](#).

IMMOBILUS! - [20](#).

74

Du sagst laut und vernehmlich "Der Trank der Lebenden Toten!".

Ein Ruck fährt durch deinen Körper und reißt dich wieder durch das Gemälde zurück in die Große Halle.

Du hast dich für den falschen Trank entschieden! Anscheinend hast du nicht alle Hinweise aufgedeckt.

Schade. Kurz vor Schluss ist das Trimagische Turnier hier für dich zu

ENDE.

75

Du hast den Schrank im Kräuterkundeunterricht schon gesehen, aber jetzt scheint er verändert. Er hat kein Schloss und keinen Knauf und du hast keine Ahnung, wie du ihn öffnen könntest.

Du kramst in deinen Taschen und suchst nach etwas, was dir weiterhilft.

Besitzt du ein kleines Glöckchen?

Wenn ja, dann weiter bei [41](#).

Wenn nicht, kehrst du dem Gewächshaus den Rücken, da die Zeit drängt und liest weiter bei [65](#).

76

Du kannst dich nicht erinnern, jemals diese Treppe gesehen zu haben und vermutest, dass sie nur an bestimmten Tagen erscheint oder extra fürs Turnier heraufbeschworen wurde. Neugierig, wohin sie dich führen wird, gehst du die Stufen hinab und stößt am Ende eine robuste Holztür auf. So eine Überraschung! Du bist geradewegs im Pokalzimmer gelandet!

Und es kommt noch besser! Du siehst auf Anhieb zwei große Pokale, die ganz sicher bis heute nicht hier standen. Der eine hat einen Deckel und schimmert silbern, der andere ist aus purem Gold und gleicht einer flachen Schale..

Welchen Pokal möchtest du näher untersuchen?

Den silbernen Deckelpokal! Weiter bei [18](#).

Die goldene Schale! Weiter bei [84](#).

77

Ein Cerberus ist ein dreiköpfiger Hund und du kannst dich erinnern, dass er vor langer Zeit einmal zum Schutz eines wertvollen Schatzes in der Schule eingesetzt wurde. Jetzt fällt dir auch sein Name wieder ein: FLUFFY!

Dir ist überhaupt nicht nach Singen zumute, aber dann überwindest du dich und summst ein altes Weihnachtslied - es ist dir einfach als erstes in den Sinn gekommen.

Bereits nach wenigen Tönen fallen dem Ungetüm die sechs Augen zu und es plumpst mit einem lautstarken "RUMMS" zur Seite.

Schnell zwängst du dich an dem Monster vorbei und hastest zum Ausgang auf der anderen Seite.

Möchtest du noch einen letzten genaueren Blick auf Fluffy werfen? Dann lies weiter bei [40](#).

Nichts wie raus hier! Weiter bei [48](#).

78

"Bei dieser Aufgabe sind Verstand, Bedacht und Wachsamkeit gefragt." erklärt der Schulleiter. "Am Ende dieses Tages gilt es, ein Passwort zu entschlüsseln, einen Trank zu brauen und eine Rätselfrage zu beantworten. Dafür benötigt ihr allerlei Dinge, die in der Schule versteckt sind. Ein Zauber sorgt dafür, dass die drei Champions nur die Gegenstände an sich nehmen können, die wir für die Prüfung bereitgestellt haben. Nehmt auch Feder und Pergament, um euch das eine oder andere zu notieren. Wir treffen uns heute abend wieder hier, in der Großen Halle!"

Diese merkwürdige Aufgabenstellung verwirrt dich vollkommen und obwohl du nicht so recht weißt, was du tun sollst, gehst du in die Eingangshalle.

Weiter bei [24](#).

79

Das war kein großes Geheimnis, denn in der Kammer dahinter befindet sich in der Tat eine Jobberknollfeder.

Du vermerkst dir den Zutatenfund und gehst wieder zurück in den Korridor. Die Tür mit dem Baum ist verschwunden.

Achselzuckend gehst du weiter zu [39](#).

80

Das Klassenzimmer für Verwandlung erscheint dir als durchaus vielversprechend, weshalb du dich zielsicher in seine Richtung begibst.

Auf dem Weg über die langen Treppen fällt dir plötzlich auf, dass dich schon seit einiger Zeit ein- und dieselbe Gestalt durch alle Gemälde hinweg verfolgt. Es ist Sir Cadogan, der ewig großspurige Ritter.

Willst du ihn fragen, warum er dir hinterherspioniert?
Dann gehe zu [98](#).

Möchtest du lieber direkt in das Verwandlungszimmer weitermarschieren, lies weiter bei [83](#).

81

Du grinst. Als Rumtreiber hast du natürlich deine eigenen Mittel und Wege gefunden, den geheimen Zugang zu öffnen, der durch diesen Wasserhahn versteckt wird. Der nötige Parselsatz wurde von dir und deinen Freunden längst herausgefunden (siehe entsprechende Erinnerung im Rumtreiber-Denkarium)

Du flüsterst die uralten Parselworte, doch noch bevor sich der Durchgang vollends geöffnet hat, steht bereits eine wütende Minerva McGonagall in der Tür, die zum Turnierkomitee gehört.

Es ist - auch für Champions - strengstens untersagt, die Kammer zu betreten und für dich hat dieser Verstoß die sofortige Disqualifikation zur Folge. Leider ist die zweite Prüfung bereits hier für dich zu

ENDE.

82

In der kleinen Kammer hinter der Tür verbirgt sich nichts weiter als ein kleines Fläschchen.

Beim näheren Hinsehen stellst du fest, dass es Holzläuse enthält.

Du vermerkst dir den Fund und gehst wieder zurück in den Korridor. Die Tür mit dem Baum ist verschwunden.

Achselzuckend gehst du weiter zu [39](#).

83

Du schüttelst immer noch deinen Kopf über den merkwürdigen Ritter und gelangst schließlich in das Verwandlungsklassenzimmer. Professor McGonagall hortet dort allerlei merkwürdige Gegenstände und du hoffst, dass sich dazwischen ein Trimagisches Objekt befindet. Bei näherem Hinsehen jedoch fällt dir nichts auf, was nicht gestern schon im Unterricht dagewesen wäre.

Du kannst trotz der knapp bemessenen Zeit weiter in diesem Raum forschen. Dann zu [95](#).

Lieber gleich weiter zum Bad der Vertrauensschüler gehen. Weiter bei [50](#).

Einen Umweg über die Kerker nehmen. Weiter bei [3](#).

84

Die goldene Schale sieht doch allzu verlockend aus! Als du dich darüber beugst, stellst du fest, dass auf ihrem Grund ein Muster flimmert.

Du hebst sie hoch und drehst sie ein wenig im Licht, bis du deutlich den Buchstaben "R" erkennst.

Es könnte Sinn machen, dies aufzuschreiben.

Als du die Schale zurück auf ihren Platz stellst, verschwindet daneben der silberne Deckelpokal.

Du zuckst die Achseln und liest bei [94](#) weiter.

85

Phineas Nigellus grinst gehässig.

Du hast vielleicht den falschen Buchstaben Glauben geschenkt oder nicht gut genug nachgedacht.

Obwohl du den ganzen Tag durchs Schloss geirrt bist, hast du schon den ersten Teil der Aufgabe nicht lösen können.

Schade, aber dein Weg ist hier zu

ENDE.

86

Dämonsfeuer? Das ist ein Cerberus, kein mutierter Drache!

Du kannst dich zwar wieder durch die Tür in den langgestreckten Raum davor retten, aber der Ausgang liegt nun einmal hinter dem Ungetüm.

Leider stehst du völlig auf der Leitung und weißt nicht, wie du das Biest überwältigen kannst, denn dank deines Aguamenti-Zaubers ist das Monster jetzt erst recht wütend. Nach einer Weile beschließt du, mit einem Schlenker deines Zauberstabs um Hilfe zu rufen, aber du nimmst dir fest vor, niemandem zu erzählen, woran du genau gescheitert ist.

Deine Prüfung ist hier leider zu

ENDE.

87

Du findest, dass sich der Ausflug in die Kellergewölbe der Schule durchaus gelohnt haben und findest allmählich Geschmack an der Prüfung.

Gut gelaunt steigst du wieder einen Treppenaufgang nach oben und gelangst nach einer Weile in einen Geheimgang, der dich, wie du weißt, direkt zum Bad der Vertrauensschüler führt.

Plötzlich siehst du in einer Wandnische zur Rechten etwas blinken.

Du kannst...

... danach greifen und den Gegenstand aus der Ritze ziehen. Dann weiter bei [13](#).

... Vorsicht walten lassen und dem Gang weiter folgen. Dann lies weiter bei [91](#).

88

Wenn die üblichen Schulräume nichts bieten, so denkst du dir, dann vielleicht die weniger bewohnbaren Bereiche. Außerdem kannst du die ewig neugierigen Blicke der anderen Schüler nicht mehr ertragen. Mit einem Knurren drehst du dich noch einmal um und wirfst den Regalreihen einen bösen Blick zu - und zuckst zusammen.

Direkt vor dir ragt eine kleine Pergamentrolle zwischen zwei Büchern hervor. Du könntest schwören, dass sie die ganze Zeit über nicht da war, denn gerade dieses Regal hast du besonders lange angestarrt.

Ein kleiner Zettel ist an der versiegelten Rolle befestigt:

"Klar und rein - so soll die Wahrheit sein"

Am besten, du notierst dir diesen Fund samt der Bemerkung und liest dann weiter bei [69](#).

89

"So denn!" näselt Phineas überheblich. "Nenne mir das Passwort!"

Anscheinend hatte jeder Champion ein eigenes Passwort zu entschlüsseln. Du erinnerst dich an die gefundenen Buchstaben. Hast du alle entdeckt? Oder waren vielleicht auch einige darunter, die dich verwirren sollen? Du überlegst, ob dies auf irgendeine Art zu erkennen gewesen wäre.

Phineas wird allmählich ungeduldig.

Welches Wort wirst du ihm nennen?

FLORFLIEGEN - 15

ELFENWEIN - 85

WERWOLF - 12

90

Du stolperst weiter völlig blind umher und suchst verzweifelt nach er Tür. Plötzlich knallst du mit dem Kopf gegen einen Dachbalken des niedrigen Turmzimmers.

Dir wird schwarz vor Augen und verlierst das Bewusstsein.

Erst nach drei Stunden wirst du gefunden - zu spät, um noch eine Chance zu haben, die zweite Aufgabe zu bestehen. Ein besonders starker Schutzzauber der Schulleitung brachte dir leider bei dieser Prüfung ein vorzeitiges

ENDE.

91

Du bist froh, dass du hier im Gang ungestört bleibst und fragst dich, wie denn die Champions der anderen Schulen auf mögliche Hinweise stoßen sollen, wenn sie doch die Geheimnisse des Schlosses in so kurzer Zeit unmöglich herausfinden können. Du als erfahrener Rumtreiber hast es da leichter.

Der geheime Tunnel nähert sich allmählich dem Ende, aber du erinnerst dich, dass kurz vor dem Ausstieg noch eine weitere Wandnische im Dunkel verborgen ist.

Möchtest du einen Blick hineinwerfen, bevor du wieder aus dem Korridor kletterst?

Ja - auf jeden Fall! - Weiter bei [54](#).

Nein- die Zeit drängt! - Weiter bei [50](#).

92

Natürlich - was auch sonst. Mit "Finite!" setzt du dem Schlangenfluch schnell ein Ende. Du fragst dich insgeheim, was denn geschehen wäre, wenn du Merlin nicht verwechselt hättest.

Nachdem du den Turm abgesucht hast, ohne auch nur den geringsten Hinweis oder Gegenstand zu finden, bist du dir ziemlich sicher, dass dir gerade ein entscheidendes Beutestück durch die Lappen gegangen ist.

Weiter bei [46](#).

93

Dir fallen siedendheiß die Holzläuse ein, die du vor gar nicht langer Zeit gefunden hast und eilig zerrst du das Fläschchen hervor, um den Inhalt auf die Wiese zu schütten.

Sofort lassen die Bowtruckles von dir ab und machen sich über die Leckerbissen her.

Puh, Glück gehabt!

An die Zypresse wagst du dich aber nicht mehr heran.

Jetzt schnell weiter bei [52](#).

94

Von deiner Entdeckung im Pokalzimmer beflügelt, trittst du wieder durch die eigentliche Tür hinaus. Die Holzpforte, die dich hierher geführt hat, ist ebenso verschwunden, wie der von dir ignorierte Pokal.

Du siehst auf die Uhr und stellst fest, dass dir noch etwa zwei Stunden bleiben, bis du wieder in der Großen Halle sein musst. Da du noch ganz gerne einen Blick nach draußen, auf die Ländereien werfen möchtest, fürchtest du, es könnte knapp werden.

Weiter bei [60](#).

95

Plötzlich fällt dein Blick auf die Tafel, wo Professor McGonagall immer die Anweisungen für Zauber notiert und die Hausaufgaben bekanntgibt.

Vermutlich ist der Text für eine Klasse bestimmt, die nach dir im Unterricht war, aber die letzte Zeile will nicht so recht zu dem Thema "Tieverwandlungen" passen.

Willst du sie genauer betrachten, obwohl dich dies noch mehr durcheinanderbringen könnte? Dann weiter bei [68](#).

Anderenfalls kannst du zum Bad der Vertrauensschüler gehen. Weiter bei [50](#).

Oder aber du machst einen kleinen Umweg über die Kerker. Weiter bei [3](#).

96

Voller Tatendrang stürmst du zum Wahrsageturm und reißt die Tür auf.

Gleißendes Licht blendet dich und du weißt sofort, dass hier ein Zauber wirkt, der von der Schulleitung über den Turm gelegt wurde. Wahrscheinlich will man die Kristallkugeln und Teetassen vor den stöbernden Champions schützen.

Du versuchst, dich wieder zum dämmrigen Gang zurückzutasten, aber das Licht ist so hell, dass dir sogar durch die geschlossenen Lider die Augen tränen.

Besitzt du eine Dose mit schwarz-glitzerndem Pulver?

Ja! - Weiter bei [37](#).

Nein, leider nicht. Weiter bei [90](#).

97

Als du die Pappschachtel öffnest, macht dein Herz einen kleinen Hüpfer.

Ein Bezoar!

Schnell steckst du den wertvollen Stein ein und machst dir eine entsprechende Zutatennotiz.

Jetzt wird es aber Zeit, das Klassenzimmer zu verlassen und die angrenzende Tür zu untersuchen. Weiter bei [21](#).

98

Verärgert bleibst du stehen und beobachtest, wie Sir Cadogan vor Überraschung beinahe in eine Gruppe älterer Herren hineinrennt, die sich in einem Gemälde zum Pokerspiel getroffen haben.

"He, Cadogan!" rufst du entnervt. "Warum läufst du mir nach?"

"Hoho....!" strahlt der kleine Ritter zurück. "Der Champion weiß mich um Rat zu fragen!"

"Ich will dich nicht um Rat fragen, ich will wissen, warum... nein,... Augenblick! Hast du vielleicht eine Information für mich?"

Sir Cadogan nickt heftig und zieht nun etwas Goldenes hinter seinem Rücken hervor. **Es ist ein gemalter Buchstabe - Ein "F" ! Vielleicht solltest du dir das besser aufschreiben.**

Einigermaßen zufrieden setzt du deinen Weg bei [83](#) fort.

99

Das war ja klar! Kaum hast du die Verbotene Abteilung betreten, erwartet dich dort eine höchst aufgebrachte Madam Pince, die wütend mit den Fingern auf einem Lesetisch trommelt.

"Was fällt dir ein?" fährt sie dich an. Dieser Bereich ist VERBOTEN!

Was antwortest du?

"Die Tür war nicht verschlossen und ich habe nicht auf das Schild geachtet, es tut mir leid!" Weiter bei [42](#).

"Ich bin ein Trimagischer Champion!" Weiter bei [29](#).

100

Es war eine lange Suche und noch immer weißt du nicht, ob dein Trank in Ordnung ist.

Die Trimagischen Richter werden dies prüfen.

Sende das Lösungswort (das du natürlich aus dem Buchstabenwirrwarr ermitteln musst) per Eule an die Richter (Rumtreiberseite).

Wenn du alle richtigen (!) Zutaten gefunden und ausgewählt hast und zuletzt noch einmal Köpfchen beweist, nimmt diese Prüfung für dich ein erfolgreiches

ENDE.