

1

Die Stimmung im Schloss ist gedrückt. Erst vor wenigen Tagen hat die Schulleitung alle mit der Mitteilung überrascht, wieder ein Trimagisches Turnier auszurichten und jetzt das!

Das Preisgeld des Turniers - 1000 Galleonen - wurde gestohlen! Gestern sollte ein Ministeriumsangestellter das Gold zur Schule bringen, doch als er dort ankam, waren seine Taschen leer. Ein geschickter Taschendiebstahl? Ein mächtiger Zauber? Auch die Befragung mit Veritaserum ergab nichts weiter, als dass der Zauberer selbst tatsächlich unschuldig und ahnungslos war. Und nun ist das ganze Turnier in Gefahr. Denn die anderen Schulen weigern sich, ihre Champions für NICHTS einer großen Gefahr auszusetzen. Wenn das Trimagische Turnier wie geplant stattfinden soll, muss das Gold wieder her! Und das bis zum nächsten Mittag.

Du selbst träumst schon lange davon, als Trimagischer Champion in die Geschichte einzugehen. Eine Absage des Turniers kannst und willst du nicht akzeptieren und so beschließt du, selbst dem Täter auf die Spur zu kommen.

Weiter bei [67](#)

2

Ein gehässiges Lacheln schallt durch den Nebel. Du bist dir sicher, dass der Hinkepank nicht weit weg sein kann. Voll neuer Zuversicht stolperst du durch die Nacht und musst dich bald wieder entscheiden.

Nach Nordwesten? Weiter bei [105](#).

Nach Süden? Weiter bei [136](#).

Nach Osten? Weiter bei [34](#).

3

Schließlich ist es zu dunkel geworden, um auch nur noch einen Stein erkennen zu können und du wirfst ärgerlich den Spaten zur Seite. Du hast deine Zeit sinnlos verschwendet, nebenbei Hagrids Beet ruiniert und jegliche Chance darauf, den Dieb zu finden, vertan.

So findet diese Mission für dich ein recht enttäuschendes

ENDE

4

Violet zeigt sich hocheifrig, als du ihr geblümtes Kleid und ihre Frisur bewunderst.

"Hach, es gibt doch noch Menschen mit guten Manieren. Nicht so wie diese Rüpel, die überall ihren Müll hinwerfen und sich dann über mich lustigmachen, wenn ich sie ermahne!"

Sie nickt zu einem rosafarbenen Gegenstand, der hinter einer Rüstung hervorlugt.

Willst du ihn dir gleich näher ansehen? Dann lies weiter bei [39](#).

Möchtest du erst noch ein paar Worte mit Violet wechseln, dann geht es weiter bei [61](#).

5

Es erscheint dir durchaus plausibel, dass die eigentlich recht putzigen Niffler die Urheber des ganzen Ärgers sind. Nur bist du dir noch nicht wirklich sicher, wie du ihnen auf die Spur kommen kannst, denn immerhin hat Hagrid bereits alles daran gesetzt, sie einzufangen. Und selbst wenn du die beiden letzten Ausreißer aufspüren kannst, hilft dir das nicht weiter, solange du nicht den Ort aufspürst, an dem sie ihre Beute verstecken.

Nach längerem Überlegen wird dir klar, dass du zwei Möglichkeiten hast.

Du kannst in der Bibliothek nach Literatur suchen, die dir mehr über die Gewohnheiten der Niffler verrät. Dann lies weiter bei [128](#).

Wenn du dich lieber auf den Ländereien umsehen willst, wo Hagrid die Niffler öfter graben lässt, geht es weiter bei [48](#).

6

Immer wieder sinkst du im Morast ein und einmal steckst du sogar bis zu den Knien im Schlamm.

Bist du sicher, dass du hier weitergehen willst? Notiere dir vorsichtshalber den Buchstaben „N“.

Dann gehe zu [87](#).

Möchtest du lieber zur letzten Kreuzung zurückkehren, lies weiter bei [142](#).

7

Die Schlammlöcher lassen mit der Zeit nach und du hast das dumpfe Gefühl, dass du dich längst nicht mehr im eigentlichen Moor befindest. Wenn nur dieser verfluchte Nebel nicht wäre. Und dazu noch diese merkwürdigen Geräusche...

Fast, als wäre noch jemand in der Nähe. Da! War das nicht eindeutig das Geräusch von Schritten? Schritten von etwas sehr... Großem...

Dir wird himmelangst, als plötzlich aus dem Nebel ein mächtiger Schatten auftaucht.

Notiere dir den Buchstaben „L“ und lies weiter bei [122](#).

8

Du nimmst allen Mut zusammen und schleichst zur Tür. Drinnen sind Stimmen zu hören und du kannst es kaum erwarten, zu erfahren, worüber die Lehrer tuscheln.

Neugierig presst du dein Ohr gegen das Holz.

Doch noch bevor du auch nur ein Wort verstehen kannst, wird die Tür von innen aufgerissen und eine wütende Professor McGonagall funkelt dich an.

Weiter bei [109](#).

9

Jeder kennt die Geschichte, wie es einst drei Erstklässlern gelang, mit einem einfachen Schwebenzauber einen Troll zu besiegen. Also hebst du mit einem siegessicheren Grinsen den Stab, richtest ihn auf die Keule des Trolls und rufst laut: „Wingardium Leviosa!“

Doch leider lassen sich Heldengeschichten nicht so einfach wiederholen. Die Keule fliegt dem Troll aus der Hand und landet einige Meter entfernt im Gras. Wütend startt der Troll ihr nach, aber dann erblickt er dich und kommt mit einem zornigen Grunzen auf dich zu.

Dir bleibt keine andere Wahl, als zwischen seine hindurchzuschlüpfen und schnell die Flucht zu ergreifen.

Notiere dir den Buchstaben „E“ und lies weiter bei [102](#).

10

Die Stunden verstreichen und obwohl du durch den Nebel kaum die Hand vor Augen erkennen kannst, hast du das deutliche Gefühl, dass es nicht mehr ganz so finster ist.

Oder leidest du schon unter Halluzinationen.

Vom Hinkepank ist leider weit und breit nichts zu sehen.

Seufzend folgst du einem Knick des Pfades, der dich nach Nordwesten führt.

Notiere dir den Buchstaben "Z" und lies weiter bei [84](#).

11

So ein Pech!

Du hast dich vom Hausmeister beim Schnüffeln in der Verbotenen Abteilung erwischen lassen! So etwas darf einem wahren Rumtreiber nicht passieren.

Die Strafarbeit, die dich erwartet, kann sich sehen lassen und setzt dich für die nächsten Tage außer Gefecht.

Ein wirklich unrühmliches

ENDE

12

Dort angekommen musst du nicht lange suchen, denn diesmal genügt ein einfacher Aufrufezauber, um den schweren Ledersack zutage zu fördern.

Ein Blick hinein lässt dir den Atem stocken...

Du hast tatsächlich den Trimagischen Gewinn gefunden!

Notiere dir schnell den Buchstaben „A“ und lies weiter bei [35](#).

13

Niedergeschlagen lässt du dich auf eine Steinstufe sinken. Das ganze Schloss scheint sich gegen dich verschworen zu haben.

Vielleicht sind deine Fähigkeiten als Detektiv doch nicht so herausragend wie du dachtest.

Es bleibt dir nichts anderes übrig, als anderen die Suche nach dem Dieb zu überlassen, denn du befindest dich in einer Sackgasse - ohne Chance, dem Übeltäter auf die Spur zu kommen.

Hoffentlich haben andere mehr Glück.

Für dich ist dieses Abenteuer an dieser Stelle leider zu

ENDE

14

Unglaublich! Du hast das Rätsel um den gestohlenen Trimagischen Gewinn gelöst und sogar die Täter dingfest gemacht! Nun kann es Aberforth auch wagen, dich aus dem Hinterzimmer herauszuholen, denn niemand würde dich jetzt noch von der Schule werfen oder auch nur daran denken, dir Strafarbeiten aufzubrummen.

Notiere dir schnell noch ein „C“ und lies weiter bei [150](#).

15

Die „Drei Besen“ sind auch an diesem Abend gut besucht und du hoffst, dass du in der Menge der Gäste nicht allzu sehr auffällst. Schon von draußen hörst du Gelächter und bist daher recht zuversichtlich als du die Tür öffnest.

Noch bevor du den Gastraum richtig betreten kannst, durchfährt dich ein eisiger Schreck. Nur eine Armlänge von dir entfernt ist Professor Flitwick gerade dabei, sich auf den Rückweg zur Schule zu begeben.

Entgeistert starrt er dich an.

Notiere ein „P“ und lies weiter bei [59](#).

16

Du tippst mit dem Zauberstab gegen den Buckel der Statue und sagst leise „Alohomora!“
Nichts tut sich.

Du kannst jetzt...

...“Dissendium“ ausprobieren. Dann weiter bei [113](#).

...einen Reduktorfluch einsetzen. Weiter bei [96](#).

17

Deiner Meinung nach kein ein kurzer Blick in den Wohnraum nicht schaden. Hier haben einige Rumtreiber sich eine Art geheimen Treffpunkt eingerichtet und auch du bist nicht zum ersten Mal hier.

Vielleicht wurde bei der letzten Zusammenkunft ja etwa liegengelassen, was dir bei deinen Ermittlungen nützlich sein kann?

Wo willst du zuerst nachsehen?

In der alten Truhe hinter der Tür? Dann weiter bei [44](#).

In dem großen Wandschrank? Dann weiter bei [131](#).

In der kleinen Abstellkammer am anderen Ende des Raums? Dann weiter bei [71](#).

18

Der Weg macht einen Knick und biegt in noch unwegsameres Gelände ab.

Notiere dir an dieser Stelle ein „G“.

Du kannst

...ihm weiter in Richtung Westen folgen. Dann weiter bei [24](#).

... oder zur letzten Kreuzung zurückkehren. Dann zu [111](#).

19

Du erinnerst dich daran, dass der Anführer von dem Dorfbrunnen gesprochen hat und nimmst sofort die Verfolgung auf. Es dauert nicht lange und du kannst tatsächlich die Koboldgruppe um den Brunnen versammelt ausmachen.

Weiter bei [25](#).

20

Hagrid freut sich über dein unerwartetes Interesse und beginnt sofort zu schwärmen.

"Is' ne tolle Arbeit. Ehrlich. Könnt' mir kaum was Besseres vorstellen. Letzte Woche ham' wir ein neues Thestralfohlen bekommen. Toll, nich' wahr? Klar, manchmal gibt's auch Ärger. So wie gestern..." Er macht ein düsteres Gesicht.

"Wieso, was war denn?" fragst du begierig.

"Ach, eigentlich nix Großartiges. Aber so 'n paar verfluchte Niffler sind mir ausgebüxt. Haben ganz schön für Unruhe gesorgt, die kleinen Biester. Naja, die meisten hab' ich wieder einfangen können. Zwei fehlen noch, aber die sind sicher schon über alle Berge."

Vermerke dir diese Information von Hagrid als "wertvoll" (Notiz) und lies weiter bei [99](#).

21

Übertrieben selbstbewusst stolzierst du zu dem Tisch, stellst mit einem dumpfen Knall die Metflasche darauf und lässt dich wie selbstverständlich zwischen den Kobolden nieder.

Dein schlechtes Benehmen scheint sie aber zu beeindrucken und schnell macht der Met die Runde.

Nach einer Weile können es die Kreaturen nicht lassen und beginnen, mit ihren Schandtaten zu protzen.

„Und dieser lächlerliche Ministeriumsknilch....“ lacht der Anführer.

„Hätte er halt besser aufgepasst auf sein Gold.“

Du wirst sofort hellhörig und auch den Kobolden wird klar, was ihne da soeben herausgerutscht ist.

Eilig suchen sie ihre Habseligkeiten zusammen und flüchten Hals über Kopf aus der Gaststätte.

Notiere ein „F“ und lies weiter bei [137](#).

22

Du kennst Madam Pince gut genug, um zu wissen, dass sie keinerlei Nachlässigkeiten duldet, wenn es um ihre Bibliothek geht. Sorgsam putzt du deine schlammverkrusteten Stiefel, bürstest deinen Umhang ab und kämmst dir sogar die Haare, bevor du zurück zu ihrem Schreibtisch schleichst.

Betont vorsichtig klopfst du an ein Regal neben ihrem Arbeitsplatz. Madam Pince ist sichtlich erstaunt über dieses behutsame Auftreten und lässt sich dazu herab, deine Bitte anzuhören.

"Hmm... Niffler sagst du? Diese kleinen Biester, die alles durcheinanderbringen, wenn sie nach Schätzen suchen? Nun, da kann ich nur Gilderoy Lockharts "Ratgeber für Schädlinge in Haus und Hof" empfehlen! Ein wirklich umfassendes Werk!"

Nicht ganz überzeugt von ihrem Ratschlag bedankst du dich höflich, notierst den Buchstaben "S" und liest dann weiter bei [63](#).

23

Du wirbelst herum, doch es ist schon zu spät. Eine gemeine Teufelsschlinge hat sich bereits um deine Knöchel gewunden und ein weiterer Tentakel schlägt dir den Zauberstab aus der Hand.

Jetzt kannst du nur noch laut um Hilfe schreien.

Weiter bei [104](#).

24

Die nächste Kreuzung lässt nicht lange auf sich warten.

Wohin soll es gehen?

- Nach Nordwesten? - Weiter bei [142](#).

- Nach Westen? - Weiter bei [2](#).

- Nach Süden? - Weiter bei [34](#).

25

Du beobachtest, wie der Anführer in den Brunnenschacht hinabsteigt und gleich darauf mit einem großen Lederbeutel in der Hand wieder hinausklettert.

Das muss der Trimagische Gewinn sein!

Leider ist dir vollkommen klar, dass du gegen eine ganze Koboldgruppe nicht den Hauch einer Chance hast und so musst du die Diebe unverrichteter Dinge ziehen lassen.

Notiere dir ein „A“ und lies weiter bei [35](#).

26

Du bist dir ziemlich sicher, dass sich kein Lehrer in den Eberkopf wagt und da du als Runtreiber einen recht guten Draht zu Aberforth hast, wagst du den Sturm in die Höhle des Löwen.

Weiter bei [106](#).

27

„Uns könnt ihr nicht so leicht auf die Schliche kommen.“ flüstert er gehässig. Weder ein dummer Schüler wie du noch eure Ministeriumsmarionetten. Hättet eben besser aufpassen sollen auf euer Gold.“

Mit diesen Worten reißt er die Tür auf und sucht, gefolgt von seinen Kumpanen, schnell das Weite.

So ein Mist! Er hat den Diebstahl sogar zugegeben! Aber du hast weder Beweise noch das Gold und musst dich so kurz vor dem Ziel geschlagen geben.

Vielleicht hast du etwas übersehen?

Leider hat dieses Abenteuer für dich kein glückliches

ENDE

28

Das Muster auf der Blechdose kommt dir bekannt vor. Hast du es nicht kürzlich im Büro der Schulleitung auf einer Verpackung gesehen?

Neugierig schraubst du den Deckel auf.

Sofort fällt eine ganze Armee von Lakritzschnappern über deine Hände her. Sie beißen und zwicken und vor Schreck lässt du die ganze Dose fallen.

Das Scheppern dröhnt durch den Keller.

Jetzt schnell weg – für weitere Durchsuchungen bleibt keine Zeit mehr!

Weiter bei [107](#).

29

Der Wildhüter Rubeus Hagrid ist immer eine gute Adresse, wenn es darum geht, Gerüchte und Geheimnisse aufzuspüren. Zuversichtlich verlässt du das Schloss und spazierst über die Ländereien zu Hagrids Hütte.

Dort angekommen, findest du den Halbriesen knieend im Kürbisbeet beim Unkraut zupfen.

Möchtest du....

...ihn direkt fragen, wer seiner Ansicht nach das Gold gestohlen haben könnte? Dann weiter bei [33](#).

...sich über seine Arbeit und nach seinem Wohlergehen erkundigen? In diesem Fall lies weiter bei [20](#).

30

Du kämpfst dich durch Morast und dornige Büsche. Nach einer Weile biegt dein wenig vertrauenserweckender Trampelpfad nach Westen ab.

Du kannst

... ihm weiter folgen. Dann lies weiter bei [127](#).

.... zur letzten Kreuzung zurückkehren. Dann weiter bei [111](#).

31

Dem Gewächshaus Nummer 2 hast du bislang nie große Bedeutung beigemessen. Hier wuchern vor allem Pflanzen, die in der Heilkunst Verwendung finden.

Du zwingst dich dazu, dennoch gewissenhaft an deine Nachforschungen heranzugehen und fängst an, die Säcke mit Blumenerde zu durchwühlen und in den großen Kästen herumzustochern.

Plötzlich lässt dich ein Räusperrn zusammenfahren.

Notiere dir den Buchstaben "I" und lies weiter bei [81](#).

32

„Eine Galleone?“ Aberforth lacht ungläubig. „Nichts von dem, was ich hier besitze, würde ich dir für eine einzelne Galleone überlassen. Außer... hm... da, so eine Kotzpastille kannst du dafür haben, wenn du willst. Aber jetzt muss ich wieder zu meinen Gästen!“

Wenn du die Kotzpastille kaufen möchtest, lies weiter bei [147](#).

Verzichst du dankend und folgst Aberforth lieber direkt in den Schankraum, geht es weiter bei [132](#).

33

Hagrid ist nicht sonderlich begeistert von deiner Neugier. Eigentlich versteht ihr euch gut, aber vermutlich wurde er schon von einigen Lehrern gewarnt, allzu voreilig Verdächtigungen auszusprechen.

"Ich weiß nix..." grummelt er missmutig. "Is' ne böse Sache, da sollte man sich nich' einmischen. Die werd'n den Dieb schon kriegen."

Davon bist du nun wieder gar nicht überzeugt.

Möchtest du jetzt zur Schule zurückkehren? Dann weiter bei [99](#).

Oder willst du ihn doch noch nach seiner Wildhüterei und seinem Befinden erkundigen? Dann zu [20](#).

34

Es ist zum aus der Haut fahren! Schon wieder eine Gabelung.

Deine Orientierung ist dank des aufziehenden Nebels nicht mehr die Beste und nachdem du dich ein paar Mal im Kreis gedreht hast, weißt du kaum noch, wo du hergekommen bist.

Entscheide dich!

... Nach Westen! Dann weiter bei [136](#).

.... Nach Süden! Weiter bei [127](#).

... Nach Norden! Weiter bei [24](#).

35

Nun ist es an der Zeit, die Schulleitung und das Ministerium zu informieren. Sicherheitshalber willst du dich im Hinterzimmer verstecken, während Aberforth die Sache in die Hand nimmt. Schließlich bist du ja unrechtmäßig aus der Schule verschwunden.

Was könnt ihr der Abteilung für magische Strafverfolgung denn nun vorweisen?

Habt ihr einen oder mehrere Verdächtige gefangen? Dann geht es weiter bei [65](#).

Wenn nicht, geht es weiter bei [103](#).

36

So ein Pech! Dir ist vollkommen klar, dass du jetzt keine Chance mehr hast, dem Täter auf die Spur zu kommen.

Geknickt schlurfst du in deinen Gemeinschaftsraum zurück und kannst nur hoffen, dass andere Hobbydetektive umsichtiger und erfolgreicher zu Werke gehen.

Leider ist dein Abenteuer bereits an dieser Stelle zu

ENDE

37

Noch bevor du dich in Sicherheit bringen kannst, hörst du auch schon die krächzende Stimme des Hausmeisters hinter dir.

Ach herrje, da gibt richtig Ärger!

Zur Strafe musst du faule Stinkmorcheln aussortieren und bist bis zum nächsten Abend beschäftigt.

Deine Rumtreiberei und die Suche nach dem Golddieb ist daher leider zu

ENDE

38

„Guten Abend!“ begrüßt du die Runde fröhlich.
Im Hintergrund klappt Aberforth der Mund auf.
Die Koolde aber wechseln einige hastige Worte auf Koboldogack,
räumen dann ihre Spielkarten zusammen und verlassen fluchtartig
das Wirtshaus.

Weiter bei [76](#).

39

Du bückst dich nach dem rosafarbenen Etwas und stellst erstaunt fest, dass es sich um ein Langziehoehr handelt. Wie praktisch!

Wenn du möchtest, kannst du es mitnehmen. Notiere dir in diesem Fall deinen Fund.

Jetzt kannst du - sofern du es noch nicht getan hast - ...

...dem Wildhüter Hagrid einen Besuch abstatten - Weiter bei [29](#).

... am Lehrerzimmer lauschen - Weiter bei [123](#).

Hast du all diese Möglichkeiten schon genutzt oder möchtest du auf sie verzichten, geht es weiter bei [78](#).

40

"Der Niffler ist ein britisches Tierwesen. Dieses flaumige, schwarze Wühltier mit der langen Schnauze hat eine Vorliebe für alles, was glänzt und glitzert. Kobolde halten sich gerne Niffler, die sie tief in der Erde nach Schätzen graben lassen. Zwar ist der Niffler friedlich und sogar zutraulich, doch kann er einiges Unheil anrichten und sollte nie im Haus gehalten werden. Niffler leben in höhlenartigen Bauten bis zu sieben Meter unter der Erde und gebären bei einem Wurf sechs bis acht Junge."

Du bist ein wenig enttäuscht über diese spärliche Information und hast zunehmend das Gefühl, in eine Sackgasse zu geraten. Dieses Buch hat dir nicht wirklich weitergeholfen.

Möchtest du nun....

...doch noch auf den Ländereien nach Nifflern forschen? Dann lies weiter bei [48](#).

...sicherheitshalber noch einen Blick in die Verbotene Abteilung werfen? Dann weiter bei [94](#).

41

Kaum näherst du dich dem vermeintlichen Holzstück, zeigt es scharfe Klauen und spitze Zähne, die sich sofort in deinen Knöchel bohren wollen.

Ein Sumpfkrautler!

Mit einigen Tritten und einem gut gezielten Lähmfluch kannst du dir das Biest schließlich vom Leib halten. Ärgerlich kehrst du zur letzten Kreuzung zurück.

Weiter bei [142](#).

42

Du hoffst, dass die Kobolde nicht sonderlich bewandert sind, was das Nasch- und Schwänzleckereiensortiment betrifft und beschließt, ihnen die Kotzpastille ungetarnt anzubieten.

Notiere ein „U“ und lies weiter bei [90](#).

43

Du beschließt, dem Ungetüm nicht zu nahe zu kommen, schlägst einen weiten Bogen und verschwindest im Nebel in Richtung Hogsmeade.

Weiter bei [102](#).

44

Du öffnest den Deckel der Truhe und musst sofort husten, als dir eine Staubwolke entgegenschlägt.

Zu deiner Überraschung findest du in der Kiste eine noch veriegelte Flasche von Madam Rosmertas bestem im Eichenfass gereiften Met.

Wenn du möchtest, nimmst du sie mit. (Mach dir in diesem Fall eine Notiz).

Falls du es noch nicht getan hast, kannst du jetzt...

...im Schrank stöbern. Weiter bei [131](#).

...einen Blick in die Kammer werfen. Dann weiter bei [71](#).

Hast du schon an beiden Orten nachgesehen oder möchtest du nicht weiter suchen, dann geht es weiter bei [119](#).

45

KNACKS!

Ein scharfer Schmerz fährt dir durch den Knöchel. Du warst einen Moment unaufmerksam und bist geradewegs in ein tiefes Rattenloch getreten.

Laut fluchend betastest du deinen Fuß und stellst fest, dass er gebrochen ist.

Du hast keine andere Wahl. Wütend reißt du deinen Zauberstab in die Höhe und versprühst rote Funken, die bis zum Schloss zu sehen sind. Wahrscheinlich wirst du dich eine Weile gedulden müssen, bis man dich abholen kommt. Den folgenden Tag wirst du mit Sicherheit im Krankenflügel verbringen müssen.

Die Jagd nach dem Golddieb jedoch findet an dieser Stelle leider ihr

ENDE

46

Natürlich bist du nicht so dumm, quer durch den Wald zu marschieren. Inzwischen ist es schon dunkel geworden und so wählst du den sicheren, mondbeschiedenen Weg am Rand des Forsts entlang.

Ein wenig unwohl ist dir schon, so allein durchs Moor zu streifen, dessen gefährliche Wege sich labyrinthartig ausbreiten.

Als du endlich den Rand des Sumpfgbietes erreichst , blickst du noch einmal zweifelnd zum fernen Schloss zurück.

Noch ist Zeit, umzukehren.

Möchtest du deine Entscheidung, dem Hinkepank zu folgen noch einmal überdenken, dann lies weiter bei [146](#).

Wenn du festen Willens und Schuhwerks bist und dem Hinkepank ein für allemal die Leviten lesen willst, dann stürze dich bei [111](#) in den vor dir liegenden Irrgarten aus Sumpflöchern.

47

Natürlich kannst du nicht einfach irgendwelche Verpackungen aufreißen, doch drei Behältnisse im Keller scheinen unversiegelt zu sein und einen näheren Blick zu lohnen.

Du kannst...

...einen großen Karton durchsuchen. Weiter bei [145](#).

...eine bunte Blechdose öffnen. Weiter bei [28](#).

...in einer kleinen Pappschachtel nachsehen. Weiter bei [72](#).

... es dir anders überlegen und doch gleich nach draußen gehen.
Weiter bei [100](#).

48

Als du erneut durch das Schlossportal trittst, stellst du fest, dass es schon recht spät geworden ist. Beim Anblick der sich schier endlos ausdehnenden Ländereien überkommt dich Hoffnungslosigkeit. Wie sollst du hier nur so winzige Wesen wie die Niffler finden? Hagrid möchtest du nicht noch einmal fragen, er ist sicher schon misstrauisch genug. Aber du hast schon zu viel Zeit verloren und so bleibt dir nichts anderes übrig, als aufs Geratewohl zu suchen.

Du kannst....

...umkehren und doch zuerst Rat in der Bibliothek suchen, falls du dies noch nicht getan hast. Dann lies weiter bei [128](#).

...auf gut Glück die Kürbisbeete durchwühlen. Dann weiter bei [93](#).

... bei den Gewächshäusern dein Glück versuchen. Weiter bei [133](#).

49

Du hebst deinen Zaubertab, richtest ihn auf die Weide und rufst laut: „Immobilus!“

Der Baum erzittert kurz und erstarrt schließlich.

Schnell duckst du dich unter seinen Ästen hindurch und rennst zum Tunnelleingang, doch noch bevor du ihn erreichst, zittert die Weide erneut und erwacht wieder zum Leben.

Weiter bei [98](#).

50

"Noch so ein neugieriger Schnüffler!" keift die gemalte Dame sofort los, als du auf das Gold zu sprechen kommst. "Filch hat mich deswegen auch schon verhört. Ich weiß nichts! Und wenn ich etwas wüsste, würde ich es nicht sagen! Sonst heißt es nur, ich verdächtige Unschuldige!"

Du siehst ein, dass du bei derartig schlechter Laune keine Chance hast, etwas Interessantes zu erfahren.

Wenn du es noch nicht getan hast, kannst du jetzt....

... Hagrid besuchen - dann weiter bei [29](#).

.... am Lehrerzimmer lauschen - dann zu [123](#).

Hast du diese Möglichkeiten schon ausgeschöpft oder möchtest du davon keinen Gebrauch machen, lies weiter bei [78](#).

51

Du gehst direkt auf den Anführer zu und wirfst ihm lässig den Schokofrosch vor die Nase.

„Hunger?“

Er mustert dich skeptisch. Kobolde, das weißt du natürlich, ernähren sich vorrangig von Fleisch, Blut und Innereien. Und eben nicht von Schokolade.

Aber du hast Glück, denn dieser hier nimmt es mit seinen Essgewohnheiten offenbar nicht so genau und stopft sich sofort den Frosch in seinen großen, mit spitzen Zähnen bewehrten Mund.

Weiter auf [139](#).

52

Der Weg durch den Gang der Einäugigen Hexe erscheint dir am sichersten und so schleichst du hastig durch die Korridore, bis du die Statue erreichst.

Wie war noch einmal der Buckel zu öffnen?

-Alohomora! Weiter bei [16](#).

-Dissendium! Weiter bei [113](#).

53

Es ist inzwischen schon später Abend und in Hogsmeade sind die Straßen leer.

Als geübter Rumtreiber weißt du aber natürlich, wo sich die Menschen jetzt aufhalten und du erinnerst dich auch an das, was Profesor McGonagall gesagt hat.

Die Wirtshäuser sind immer einen Beuch wert, wenn es darum geht, Neuigkeiten zu erfahren. Aber als Schüler, der um diese Zeit in seinem Gemeinschaftsraum sein sollte, muss man auch immer Vorsicht walten lassen.

Willst du...

...einen Abstecher in die „Drei Besen“ wagen, um Madam Rosmerta auf den Zahn zu fühlen? Weiter bei [15](#).

...lieber direkt in den Eberkopf marschieren, um dort vielleicht die vermeintlichen Diebe zu überraschen? Dann lies weiter bei [26](#).

...an die Hintertür des Eberklopfes klopfen um so vielleicht ein Wort mit Aberforth zu wechseln? Weiter bei [66](#).

54

Aberforth ist alle andere als begeistert. Auch er hatte die Krolche im Visier und wollte sie des Diebstahls überführen. Durch dein schlecht vorbereitetes und plötzliches Erscheinen im Eberkopf hast du jedoch alle Chancen vertan, die Kreaturen jemals zu überführen oder gar das Gold zu finden.

Kurz vor dem Ziel findet dein Abenteuer so ein eher unrühmliches

ENDE

55

Es erscheint dir wie ein Wink des Schicksals, dass du das Langziehrhr gefunden hast. Schnell ziehst du es aus deiner Tasche, schiebst das eine Ende unter den Türspalt des Lehrerzimmers und das andere Ende in dein eigenes Ohr. Dann zwängst du dich hinter den Vorhang.

Du zuckst zusammen, als du gleich darauf klar und deutlich McGonagalls Stimme hörst.

"Ach, nichts. Ich dachte, der Störenfriedzauber würde anschlagen, aber anscheinend ist nur jemand zu dicht an der Tür vorbeigegangen."

"Das hätte uns gerade noch gefehlt." quiekt jetzt Professor Flitwick.

"Die Schüler müssen wirklich nichts davon erfahren. Schon schlimm genug, dass ganz Hogsmeade davon spricht."

"Sehr richtig, Filius. Kobolde im Eberkopf. Das ist ja an sich nichts Neues. Aber gleich so viele. Normalerweise rotten sie sich nur zusammen, wenn es um viel Gold geht."

"Der Trimagische Gewinn hat sie wohl angelockt." entgegnet McGonagall. "Würde mich nicht wundern, wenn die Kobolde da ihre langen Finger im Spiel hätten..."

Notiere dir den Buchstaben "M" und lies weiter bei [130](#).

56

Du presst dein Ohr an die Tür und stellst erfreut fest, dass die Kobolde in einer dir verständlichen Sprache sprechen.

Anscheinend haben sie vor, den Eberkopf in Kürze wieder zu verlassen und es ist nicht zu überhören, dass sich ihr Ausflug nach Hogsmeade durchaus gelohnt hat. Ob sie wohl wirklich die Übeltäter sind?

Gerade als du denkst, genug gehört zu haben, erwähnt der Kobold, den du für den Anführer hältst, dass er auf jeden Fall noch zum Dorfbrunnen müsse.

Notiere dir diese Information sowie den Buchstaben „T“.

Jetzt kannst du, falls du noch eine Galleone besitzt, versuchen, Aberforth einen Handel vorzuschlagen. Dann weiter bei [32](#).

Wenn du kein Gold bei dir hast oder nichts kaufen möchtest, geht es weiter bei [132](#).

57

"Accio Gold!"

"Accio Niffler!"

"Accio Galleonen!"

Was auch immer du versuchst, dein Zauber bleibt wirkungslos. Entweder haben die Niffler ihren ganz eigenen magischen Schutz oder aber - und du wagst kaum, dir das einzugestehen - du bist auf der falschen Fährte.

Möchtest du....

...doch lieber einen Blick zu den Gewächshäusern werfen? Dann weiter bei [133](#).

...lieber mit eigener Kraft im Erdreich wühlen? Dann weiter bei [79](#).

58

Du erinnerst dich daran, dass der Anführer von einem Dorfbrunnen gesprochen hatte.

Glücklicherweise erklärt sich Aberforth bereit, auf die Gefangenen aufzupassen, während du dich schon wieder auf dem Weg zum Brunnen machst.

Notiere ein „N“ und lies weiter bei [12](#).

59

Der kleine Zauberkunstlehrer ist alles andere als begeistert, dich hier anzutreffen. Seine Standpauke kann sich wirklich sehen lassen.

Zur Strafe musst du den Rest der Nacht damit zubringen, alte Kissen, Federn und Bücher in Flitwicks Büro herzurichten, damit die anderen Klassen im Unterricht damit üben können.

Wie schade für dich, denn deine Suche nach dem Golddieb fand durch diese Unachtsamkeit ein jähes

ENDE

60

Da du weißt, dass sich alle Lehrer in der Schule befinden, fühlst du dich sicher genug, dem Unbekannten entgegenzutreten. Du hegst die Hoffnung, dass du aus dem späten Wanderer vielleicht einige Informationen über die Koblode herausholen kannst.

Doch schnell erkennst du deinen Irrtum. Das, was da so plump die Straße hinaufschleicht, ist weit größer als jeder Einwohner Hogsmeades und du vermutest, dass selbst Hagrid ihm höchstens bis zur Schulter reicht.

Begleitet von einer Wolke üblen Gestanks kommt dir nämlich nichts anderes als ein Bergtroll entgegen.

Er hat dich längst erspäht und zum Flüchten oder Verstecken ist es zu spät. Was wirst du tun?

- Ihn mit "Wingardium Leviosa" seine eigene Keule spüren lassen? Dann weiter bei [9](#).

- Ihn mit einem Kitzelfluch belegen? Dann weiter bei [121](#).

61

Violet freut sich über die Abwechslung und plaudert munter weiter.

"Aber was reg' ich mich auf. Unerzogene Schüler sind ja das eine, aber wenn ich höre, was es in dieser Gegend sonst noch an Ärger gibt..."

Sofort wirst du hellhörig.

"Ärger?"

"Na, es ist ja nicht das erste Mal, das Gold verschwindet. Vor einiger Zeit wurde ja Rosmertas goldene Kette gestohlen. Und nun rate von wem? Von einem Hinkepank! Er lebt draußen im Moor, heißt es. Und sogar Filch hatte schon Ärger mit diesem Biest, weil es sich an den goldenen Nägeln der Kutschen zu schaffen machte, . Das war erst vor ein paar Tagen. Ich wette, dieser Hinkepank hat die Galleonen gestohlen!"

Du bist Violet sehr dankbar für diese aufschlussreiche Information und verbuchst sie als "wertvoll" (Notiz!).

Weiter bei [75](#).

62

Zögernd gehst du ein paar Schritte näher auf den Troll zu. Du musst aufpassen, dass du nicht von seinen strampelten Beinen getroffen wirst.

Unter seinem Knie glitzert etwas Goldenes – eine Galleone! Wenn du möchtest, kannst du schnell danach greifen und sie einstecken. In diesem Fall notierst du dir den Fund.

Notiere ein „U“. Dann geht es weiter bei [102](#).

63

Skeptisch schlägst du Gilderoy Lockharts Buch auf und überfliegst die Seiten. Schon nach wenigen Sätzen ist dir klar, dass dir dieses Nachschlagewerk kaum helfen wird und du ärgerst dich über die Zeit, die du daran verschwendet hast.

Du kannst....

...doch noch auf den Ländereien herumstöbern. Dann weiter bei [48](#).

... noch einmal auf eigene Faust in der Bibliothek suchen. Dann lies weiter bei [89](#).

64

Nach einer doch recht langen Wanderung durch den Geheimgang erreichst du schließlich die Falltür zum Keller des Honigtopfs.

Du lauschst ein paar Minuten und als du sicher bist, dass niemand in der Nähe ist, kletterst du eilig nach oben.

Möchtest du...

...noch ein bisschen im Keller stöbern und sehen, ob du etwas Brauchbares für deine Ermittlungen findest? Weiter bei [47](#).

...lieber schnell den Honigtopf verlassen und im restlichen Dorf weitersuchen? Weiter bei [100](#).

65

Und hast du auch den Trimagischen Gewinn gefunden?

Ja. - Weiter bei [14](#).

Nein. - Weiter bei [116](#).

66

Verstohlen schleichst du dich zur Hintertür des verrufenen Wirtshauses und klopfst dreimal.

Es dauert eine Weile, bis Aberforth erscheint.

„Bist du noch zu retten, um diese Zeit hier aufzutauchen? Noch dazu, wenn ich das Haus voller Kobolde habe!“ fährt er dich an, aber dann zerrt er dich schnell in sein Hinterzimmer.

Weiter bei [112](#).

67

Um den Dieb ausfindig zu machen, gilt es erst einmal in Erfahrung zu bringen, wer den überhaupt dreist genug sein könnte, einen solch großen Schatz an sich zu bringen und noch dazu das magische Können besitzt, den Diebstahl unbemerkt zu begehen. Für dich ist es eher unwahrscheinlich, dass einer der Schüler es wagen würde, einen Ministeriumsmitarbeiter zu überfallen.

Du brauchst dringend weitere Informationen, um richtig ermitteln zu können.

Was willst du zuerst tun?

- Wenn du an der Tür zum Lehrerzimmer lauschen möchtest, lies weiter bei [123](#)

- Wenn du lieber Hagrid um Rat fragen willst, lies weiter bei [29](#)

- Ziehst du es vor, eines der Porträts auszuquetschen, geht es weiter bei [108](#)

68

Verärgert stöhnst du auf. Du kannst unmöglich auf dich aufmerksam machen, denn das würde dir mit Sicherheit Strafarbeiten einbringen. Schüler haben ohne Aufsicht nun einmal nichts hier verloren.

Du hast keine andere Wahl und musst darauf hoffen, am nächsten Morgen unbemerkt verschwinden zu können. Vor dir liegt eine ungemütliche Nacht zwischen Blumentöpfen und Kräutern und von den Nifflern ist weit und breit nichts zu sehen. Trimagisches Turnier adieu... deine Ermittlungen sind hier leider zu

ENDE

69

Grinsend zerdrückst du die Pastille zu feinem Pulver, entkorkst die Metflasche und gibst den Pastillenstaub hinein. Du stellst zufrieden fest, dass er sich sofort auflöst.

Mit der präparierten Metflasche in der Hand begibst du dich nun guter Dinge in den Schankraum.

Notiere ein „A“ und lies weiter bei [90](#).

70

Du machst vorsichtshalber einen großen Bogen um das Holz, das dir nicht ganz geheuer vorkommt und stapfst weiter durch das Moor. Du hast den Verdacht, dass diese ganze Wanderung vollkommen sinnlos ist und wünschst dir schon fast – Hinkepank hin oder her – bald wieder den Rand des Verbotenen Waldes zu erreichen.

Weiter bei [97](#).

71

Neugierig öffnest du die Tür zur Abstellkammer und bereust dies augenblicklich.

Ein kreischender Schwarm Doxys schießt dir entgegen und sofort beginnen die kleinen Biester, dich anzugreifen.

Wenn du eine Dose Doxyzid in der Tasche hast, lies weiter bei [95](#)

Wenn nicht, geht es weiter bei [73](#).

72

Die kleine Pappschachtel sieht so aus, als wäre sie vollkommen in Vergessenheit geraten, denn eine dicke Staubschicht liegt auf ihrem Deckel.

Umso überraschter bist du, als du darin eine glitzernde Galleone findest.

Wenn du willst, kannst du sie einstecken. Mach dir in diesem Fall eine Notiz.

Notiere dir außerdem den Buchstaben „U“.

Danach kannst du, wenn du es noch nicht getan hast,...

... einen Blick in den Karton werfen. Weiter bei [145](#).

... die bunte Blechdose öffnen. Weiter bei [28](#).

Willst du beides nicht, geht es weiter bei [107](#).

73

Du wehrst die Doxys notdürftig mit dem Zauberstab ab und schlägst verärgert die Tür der Kammer zu.

So schnell du kannst, läufst du zum Ausgang der Hütte. Die Lust auf eine weitere Durchsuchung der Räume ist dir vergangen.

Weiter bei [119](#).

74

Die Wirkung der aufgelösten Kotzpastille lässt nicht lange auf sich warten.

Nur wenige Augenblicke, nachdem die Koblode die Becher geleert haben, beginnen sie, sich herzlich zu übergeben und vor Übelkeit am Boden zu krümmen.

Mit angewidelter Miene beobachtest du das Schauspiel. Im selben Moment stürmt Aberforth hervor, hebt seinen Zauberstab und fesselt die Kreaturen mit dem Ferula-Zauber.

Auch er hatte die Koblode verdächtigt und dank deiner Hilfe konnten sie überwältigt werden.

Was fehlt... ist der Beweis. Nämlich das Gold.

Hast du kurz zuvor vom Hinterzimmer aus das Gespräch der Koblode belauscht?

Wenn ja, lies weiter auf [58](#).

Wenn nicht, geht es bei [143](#) weiter.

75

Wenn du es noch nicht getan hast, kannst du dich jetzt dem weggeworfenem Gegenstand widmen, der Violet so verärgert hat. In diesem Fall geht es weiter bei [39](#).

Wenn nicht, kannst du - sofern du es noch nicht getan hast-

...Hagrid besuchen. Dann zu [29](#).

...am Lehrerzimmer lauschen. Dann weiter bei [123](#).

Wenn du all diese Möglichkeiten schon ausgeschöpft hast oder nicht nutzen möchtest, lies weiter bei [78](#).

76

„Du bist wohl von allen guten Geistern verlassen!“ poltert Aberforth los. „Nachts einfach aus der Schule abzuhausen! Und jetzt hast du auch noch die Kobolde vertrieben! Dir ist hoffentlich klar, dass wir die jetzt zum letzten Mal gesehen haben!“

Bestürzt siehst du der fliehenden Meute nach. Sollten dies wirklich die Übeltäter gewesen sein, sind sie jetzt mitsamt des Goldes über alle Berge.

Nun bist du so weit gekommen, aber durch deine Unbedachtheit findet diese Geschichte kein glückliches

ENDE

77

Das ist gerade nochmal gut gegangen.
Jetzt aber auf ins Dorf!

Trotz des eisigen Winds und des aufkommenden Nebels zwingst du dich zu einem Dauerlauf.
Gerade als du die Hälfte der Strecke hinter dich gebracht hast, siehst du in der Ferne einen Schatten die Straße heraufwandern - direkt auf dich zu!

Wirst du....

...dich schnell hinter einer Böschung verstecken? Dann weiter bei [138](#).

...versuchen, mit der Person - wer auch immer sie sein mag - ins Gespräch zu kommen? Dann lies weiter bei [60](#).

78

Wenn du bis jetzt eine oder mehrere "wertvolle Informationen" gesammelt hast (in diesem Fall wurde darauf hingewiesen, dies zu notieren), geht es weiter bei [146](#).

Wenn du bis jetzt nicht aufgefordert wurdest, dir eine "wertvolle Information" zu notieren, lies weiter bei [13](#).

79

Seufzend kniest du dich ins Beet und fängst an, mit bloßen Händen zu graben.

Irgendwann schnappst du dir Hagrids Spaten, auch wenn du fürchtest, dadurch wichtige Fundstücke zu übersehen. Aber je länger du gräbst, desto mehr schwindet deine Hoffnung, etwas Interessantes zu finden. Weder Niffler noch Gold wollen auftauchen und du fragst dich, ob du deine Ermittlungen nicht lieber etwas durchdachter hättest angehen sollen.

Möchtest du dennoch nicht aufgeben und weiter im Beet herumstochern, geht es weiter bei [3](#).

Versuchst du es lieber doch noch bei den Gewächshäusern, so lies weiter bei [133](#).

80

Manchmal ist es eben besser, auf die eigenen Instinkte zu vertrauen. Als du im Eingang der Bibliothek stehst, fällt dein Blick auf die Tür zur Verbotenen Abteilung. Sie ist nur angelehnt. Madam Pince ist, wie du weißt, gerade beschäftigt und niemand sonst ist in deiner Nähe.

Willst du einen Blick in den verbotenen Bereich werfen, dann lies weiter bei [94](#).

Scheust du das Risiko und besinnst dich lieber auf die erlaubte Literatur, dann geht es weiter bei [144](#).

81

"Würden Sie mir bitte verraten, was sie um diese Zeit und völlig ohne Aufsicht in meinem Gewächshaus verloren haben?"

Du kannst es nicht fassen. Du hast dich tatsächlich von Professor Sprout erwischen lassen. Wie viel Pech kann ein Rumtreiber eigentlich haben?

Statt des erhofften Goldfundes erwarten dich nun Strafarbeiten, die sich gewaschen haben. Für Detektivspielchen bleibt da keine Zeit mehr.

Für einen Rumtreiber ein wirklich peinliches

ENDE

82

Die Kobolde tuscheln noch kurz aufgereggt untereinander auf Koboldogack, werfen Aberforth dann ein Goldstück zu und verschwinden ohne einen weiteren Abschiedsgruß in die Nacht hinaus.

Soviel ist sicher: Du hast sie vertrieben.

Weiter bei [54](#).

83

Du betrittst das feuchtwarme Gewächshaus 1 und siehst dich unschlüssig um. In einer Ecke am anderen Ende erspähist du zwischen gewaltigen Stapeln von alten Blumentöpfen einen großen Bottich mit dunkler Erde. Wenn sich in diesem Gewächshaus tatsächlich ein Niffler verschanzt hatte, konnte er es sich eigentlich nur dort gemütlich gemacht haben.

Neugierig gehst du auf den Bottich zu.

Notiere dir den Buchstaben "K" und lies weiter bei [120](#).

84

Es ist zum Verzweifeln.

Zwischendurch überkommt dich ein Lachanfall, denn dir fällt ein, dass eine Wanderung bei Nacht und Nebel durch dieses Moor eine wirklich geeignete Prüfung für das Trimagische Turnier wäre. Du nimmst dir fest vor, diesen Vorschlag der Schulleitung zu unterbreiten und beim Gedanken daran übersiehst du fast, dass sich der Weg erneut gabelt.

Diesmal sieht jedoch nicht alles gleich aus.

Du kannst....

... nach Westen gehen, wo sich weiter das Moor erstreckt. Dann weiter bei [45](#).

... nach Nordosten gehen, wo du den hinteren Ausläufer des Verbotenen Walds vermutest. Dann zu [105](#).

85

Es ist gar nicht so leicht, die Pastille unauffällig in dem Schokofroch zu verstecken, aber mit einem gut ausgeführten Platzierungszauber gelingt es dir schließlich.

Mit klopfendem Herzen betrittst du, den Schokofrosch in der Hand, den Schankraum.

Weiter bei [90](#).

86

Du weißt, dass der Weg durch die Geheimgänge viel Zeit kostet und beschließt, dich auf dein Glück zu verlassen. Jetzt, in der nahenden Abenddämmerung, sind Lehrer und Hausmeister zu sehr mit anderen Dingen beschäftigt, als dass sie auf das Schlossportal achten würden. Der Diebstahl, das Abendessen, die Ankunft der Gäste für das Turnier... Wer achtete da schon auf einen einzelnen Schüler, der im Halbdunkel die Schule verließ?

Mit klopfendem Herzen wartest du in der Eingangshalle hinter einer Rüstung, bis die Luft rein ist und zwängst dich dann durch einen Spalt im Schlossportal nach draußen.

Weiter bei 77.

87

Nach einer Weile siehst du einen dunklen Gegenstand auf dem Boden liegen. Es sieht eigentlich aus, wie ein Stück verwittertes Holz. Wie langweilig....

Willst du es trotzdem näher untersuchen? Dann weiter bei [41](#).

Möchtest du doch lieber zu der Kreuzung zurückkehren? Dann lies weiter bei [142](#).

Oder lässt du das alte Holz achtlos liegen und marschierst weiter? Dann zu [70](#).

88

Du willst dich nicht länger als nötig hier aufhalten und lässt den Wohnraum links liegen.

Dann zwängst du dich durch einen Bretterspalt in der Eingangstür und trittst nach draußen ins Freie.

Weiter bei [119](#).

89

Du weißt, dass du jetzt keine unnötigen Risiken eingehen kannst und verlässt den Korridor wieder.

Du kannst jetzt (wenn du es noch nicht getan hast)...

...doch noch Hagrid befragen, dann geht es weiter bei [29](#).

...oder hoffen, dass ein Porträt dir weiterhilft - Weiter bei [108](#).

Hast du beides schon versucht oder möchtest auf diesen Wegen nicht weiter ermitteln, geht es weiter bei [78](#).

90

Die Kobolde sind über dein Erscheinen nicht gerade erfreut und starren dich auffordernd an.

Wenn du nicht willst, dass sie sofort die Flucht ergreifen, musst du ihnen etwas spendieren.

Was soll es sein? (Du musst diesen Gegenstand besitzen).

Eine präparierte Flasche Met. Weiter bei [115](#).

Ein Schokofrosch mit überraschendem Inhalt. Weiter bei [51](#).

Eine unauffällig wirkende Pastille. Weiter bei [21](#).

91

Angewidert starren die Koblode auf die Pastille.

„Was soll das denn sein?“ flucht ihr Anführer. „Für wie dämlich hältst du uns eigentlich?“

Noch bevor du etwas dagegen unternehmen kannst, rafften die Koblode eilig ihre Habseligkeiten zusammen und stürzen Hals über Kopf aus dem Wirtshaus.

Weiter bei [141](#).

92

Deiner Meinung nach können nur Kobolde gierig, bösartig und klug genug sein, um einem Ministeriumsmitarbeiter den Trimagischen Gewinn zu stehlen.

Die Chance, ihnen auf die Schliche zu kommen, ist sicher nicht allzu groß, doch immerhin scheinen sich diese dreisten Wesen ja immer noch im Dorf aufzuhalten. Vielleicht ist doch noch nicht alles verloren?

Für dich steht in jedem Falle fest, dass du deine Nachforschungen am ehesten direkt in Hogsmeade vorantreiben kannst.

Notiere dir den Buchstaben "R" und lies weiter bei [148](#).

93

Du erinnerst dich daran, dass Hagrid die Niffler gern in den Kürbisbeeten wühlen lässt und hoffst darauf, dass du dort fündig wirst.

Zuversichtlich wanderst du also zu der Hütte des Wildhüters. Aus dem Schornstein kommt kein Rauch und die Tür ist fest verschlossen. Hagrid scheint gar nicht zu Hause zu sein, was dir nur recht ist. So kannst du ungestört stöbern.

Gleich darauf stehst du mitten zwischen den halbwüchsigen Kürbissen. Das Erdreich hier ist tief und vor dir liegt viel Arbeit.

Wirst du...

...auf herkömmliche Art mit Händen und Schaufel im Dreck buddeln? Dann weiter bei [79](#).

...einen Aufrufezauber versuchen? Dann lies weiter bei [57](#).

94

Du wirfst einen Blick über die Schulter und als du sicher bist, unbeobachtet zu sein, schlüpfst du durch die Tür. Vor dir erstrecken sich lange Regalreihen und du kannst es kaum erwarten, einen Blick in die gefährlichen Bücher zu werfen. Die Niffler hast du schon fast vergessen.

In diesem Moment lässt dich ein Geräusch herumwirbeln.

Notiere dir den Buchstaben "W" und lies weiter bei [114](#).

95

Glücklicherweise hast du eben erst das nötige Gegenmittel gefunden. Schnell ziehst du das Doxyzid aus der Tasche und sprühst den Plagegeistern mitten ins Gesicht.

Es dauert eine Weile, bis du alle Doxys unschädlich gemacht hast.

In der Kammer herrscht gähnende Leere, aber in einer Ecke glitzert eine goldene Galleone.

Wenn du möchtest, kannst du sie an dich nehmen. Mach dir in diesem Fall eine Notiz. Notiere dir außerdem den Buchstaben „U“.

Anschließend kannst du, sofern du es noch nicht getan hast noch einen Blick in die Truhe werfen. Weiter bei [44](#).

Ansonsten geht es weiter bei [119](#).

96

Die Statue zittert und einige Steinbrocken fallen begleitet von Staubwolken von ihr herab.

Das war wirklich eine dumme Idee, denn der Reduktorfluch hat eine Menge Lärm verursacht.

Notiere ein „S“ und lies weiter bei [37](#).

97

Nach einer weiteren Stunde mühsamen Umherirrens hast du endgültig die Nase voll. Der Trimagische Gewinn ist dir mittlerweile völlig egal, dir ist kalt und du bist müde. Als du endlich den Waldrand erreichst, hast du nicht die geringste Lust, dich noch einmal im Moor zu verirren. Du schlägst den dir wohlbekannten Weg zur Schule ein.

Diesmal hast du dich gewaltig verzettelt und so nimmt dein Abenteuer ein sehr ärgerliches

ENDE

98

Ein Ast knallt dir direkt gegen die Schulter und schleudert dich einige Meter zurück.

Du schlägst mit einem dumpfen Knall auf und ein hässliches Knacken ertönt. Der Schmerz im Knöchel treibt dir fast die Tränen in die Augen.

So ein Mist! Nur sehr gut ausgebildete, mächtige Zauberer können einen so großen Baum wie die Weide mit „Immobilus“ vollständig ruhigstellen.

Du bezahlst für deine falsche Selbsteinschätzung mit einem gebrochenen Knöchel. Die Nacht musst du im Krankenflügel verbringen und deine vielversprechende Suche nach dem Goldschatz findet so ein jähes

ENDE

99

Auf dem Weg von Hagrids Hütte zurück zum Schloss machst du dir Gedanken darüber, wie es weitergehen soll.

Sofern du die folgenden Möglichkeiten noch nicht ausgeschöpft hast, kannst du jetzt....

... am Lehrerzimmer lauschen. Dann lies bei [123](#) weiter.

... ein Porträt befragen. - Weiter bei [108](#).

Hast du all das schon versucht oder möchtest du auf diesen Wegen nicht weiterforschen, geht es weiter bei [78](#).

100

Du möchtest dein Glück nicht auf die Probe stellen und lieber so schnell wie möglich aus dem bereits geschlossenen Süßwarenladen verschwinden.

Im Erdgeschoss gelingt es dir, die Tür zu knacken und gleich darauf steht du wieder auf der Hauptstraße durch Hogsmeade.

Weiter bei [107](#).

101

Für dich ist der Fall klar: Der goldgierige Hinkepank, der sich schon öfter als geschickter Dieb erwiesen hat, hat den Trimagischen Gewinn an sich gebracht.

Es ist ein offenes Geheimnis, dass er seinen Unterschlupf im Moor hinter dem Verbotenen Wald hat und wenn du ihn überführen willst, bleibt dir nichts anderes übrig, als die Stiefel zu schnüren, den Zauberstab zu zücken und dich auf den Weg in die ungemütliche Wildnis zu machen.

Notiere dir den Buchstaben "E" und lies weiter bei [46](#)

102

Den Trollgestank noch in der Nase, bist du alles in allem froh, dass nichts Schlimmeres passiert ist.

Du gehst weiter und erreichst bald danach den Dorfplatz von Hogsmeade.

Weiter bei [53](#).

103

Mist! Du warst so kurz davor! Dank Aberforth wird zwar niemand erfahren, dass du aus der Schule getürmt bist, aber der Goldschatz bleibt verschwunden.

Leider kein gutes

ENDE

104

Glücklicherweise befindet sich Professor Sprout gerade auf ihrem letzten Kontrollgang und kann dich befreien.

Du hast allerlei blaue Flecke und Quetschungen davongetragen und nur deshalb bleibt dir eine Strafarbeit erspart. Die Nacht und den nächsten Tag musst du allerdings im Krankenflügel verbringen.

Was dein eigentliches Vorhaben angeht - nämlich den Golddieb zu ermitteln, musst du jedoch alle Hoffnungen begraben.

Dieses Abenteuer nahm für dich kein gutes

ENDE

105

Nach einer weiteren Stunde des ziellosen Umherwanderns musst du dir eingestehen, dass dein Orientierungssinn dich völlig im Stich gelassen hat.

Inzwischen bist du dir aber zumindest sicher, wo sich Osten befindet, denn dort geht allmählich die Sonne auf.

Weiter bei [124](#).

106

Als du die Tür zum Schankraum des Eberkopfs öffnest, scheint das Glück auf deiner Seite.

Mehrere Kobolde haben sich um einen Tisch in der Ecke versammelt und diskutieren gerade aufgeregt miteinander, doch dein Erscheinen unterbricht ihre Gespräche jäh. Böse funkeln sie dich an.

Du kannst....

...schnell wieder die Tür schließen und doch zum Hintereingang gehen. Weiter bei [66](#).

... die Koblode freundlich begrüßen. Lies weiter bei [38](#).

... die Koblode ignorieren und direkt zu Aberforth an die Theke gehen. Dann weiter bei [134](#).

107

Froh, nicht entdeckt worden zu sein, lässt du den Honigtopf hinter dir und machst dich auf den Weg zum Dorfplatz von Hogsmeade.

Weiter bei [53](#).

108

Die Porträts von Hogwarts hören und sehen mehr, als vielen lieb ist. In diesem Fall können sie dir aber wirklich von Nutzen sein und du beschließt, dein Glück bei Violet, der Freundin der Fetten Dame zu versuchen. Sie ist immer besonders gut informiert und mit der richtigen Taktik kann man ihr so manches Geheimnis entlocken.

Als du ihr Gemälde erreichst, macht sie ein missmutiges Gesicht.

Notiere dir jetzt den Buchstaben "O".

Nun kannst du...

...sie direkt nach dem Diebstahl befragen. Dann weiter bei [50](#).

...ihr ein paar Komplimente machen. Dann lies weiter bei [4](#).

109

Die Professorin kocht vor Zorn.

"Was erlauben Sie sich?" faucht sie los. "Vertrauliche Gespräche zu belauschen! Denken Sie wirklich, wir Lehrer wären so dumm, die Tür nicht mit einem "Störenfriedzauber" zu belegen? Los, ab in Ihren Gemeinschaftsraum und wagen Sie es nicht, ihn vor morgen abend wieder zu verlassen!"

Weiter bei [36](#).

110

Du ahnst, wie wichtig es ist, die Kobolde weiter im Eberkopf zu halten. Also gehst du zu ihnen, wirfst ihnen lässig deine Galleone auf den Tisch und forderst sie zum Kartenpiel auf.

Die gewieften Burschen erkennen jedoch schnell, dass dir das Kartenspiel überhaupt nicht liegt. Schnell haben sie dir deinen Einsatz abgeknöpft und kaum ist das Spiel vorbei suchen sie eilig ihre Habseligkeiten zusammen.

Kurz bevor sie die Kneipe endgültig verlassen, grinst dich der Anführer noch einmal an.

Notiere ein „Y“ und lies weiter bei [27](#).

111

Du stehst an deiner Kreuzung, an der du die Wahl zwischen drei Wegen hast.

Gehst du nach...

- Norden? - Weiter bei [18](#).

- Westen? - Weiter bei [34](#).

- Süden? - Weiter bei [30](#).

112

Als du den kleinen Raum betrittst, musst du grinsen. Als Rumtreiber bist du natürlich nicht zum ersten Mal hier und du weißt, dass Aberforth hier allerlei nützliche Gegenstände aufbewahrt. Allerdings wird er sie dir nicht ohne Gegenleistungen überlassen.

An der angrenzenden Wand hörst du knarrende Stimmen.

Du kannst....

...versuchen, an der Tür zu horchen und so das Gespräch der Koblode zu belauschen. Dann weiter bei [56](#).

...Aberforth ein Geschäft vorschlagen, allerdings nur, wenn du im Besitz einer Galleone bist. Dann weiter bei [32](#).

113

„Dissendium!“

Lautlos öffnet sich der Buckel der Statue und gibt eine kleine Öffnung frei.

Erleichtert zwängst du dich hindurch und befindest dich gleich darauf in dem Geheimgang der zum Honigtopf führt.

Gut gelaunt marschierst du den Tunnel entlang.

Weiter bei [64](#).

114

In deinem Eifer hast du nicht bemerkt, dass die Tür nicht grundlos unverschlossen war.

Hinter einem der Regale tritt nun ein böse grinsender Argus Filch hervor.

Weiter bei [11](#).

115

Du stolzierst zu dem Tisch der Koblde und knallt ihnen mit selbstbewusstem Gesichtsausdruck den Met vor die Nasen. Sofort hellen sich ihre Mienen auf und kurz darauf heben sie bereits ihre Becher, um dir zuzuprosten.

Notiere ein „L“ und lies weiter bei 74.

116

Verdammt! Du hast die Täter gestellt und kannst sogar ein Geständnis präsentieren, aber das Gold ist und bleibt verschwunden.

Kein wirklicher Erfolg, aber zumindest die Wahrheit ist ans Licht gekommen.

Weiter bei [150](#).

117

Wenn du nicht den ganzen Tag in der Bibliothek verbringen willst, musst du wohl in den sauren Apfel beißen und Irma Pince um Hilfe bitten. Dir ist klar, dass dieses Unternehmen durchaus ins Auge gehen kann, wenn Madam Pince einen schlechten Tag hat.

Willst du auf Nummer sicher gehen und dich erst ein wenig zurechtmachen, bevor du sie aufsuchst, dann lies weiter bei [22](#).

Möchtest du nicht noch mehr Zeit verlieren, dann marschiere direkt zu ihr und lies weiter bei [135](#).

118

Es reicht! Ein für allemal! Dir ist kalt, deine Füße werden trotz der dicken Stiefel langsam feucht und du bist dir mittlerweile sicher, dass es kein Gold der Welt wert ist, sich dafür allein in dieses Moor zu begeben. Eigentlich willst du nur noch zurück ins Schloss. Doch nicht einmal das ist so einfach.

Hinkepank oder Hogwarts? Links oder rechts?

Ohne so recht zu wissen, was du wirklich willst, gehst du nach....

...Südwesten. Dann zu [10](#).

... Osten. Dann weiter bei [127](#).

... Norden. Dann zu [136](#).

119

Mit einem Achselzucken lässt du die Heulende Hütte hinter dir und folgst der Straße zum Dorfplatz von Hogsmeade.

Notiere ein „A“ und lies weiter bei [53](#).

120

RUMMS!

Gerade als du dich über den Erdvorrat beugst, hörst du eine Tür ins Schloss fallen.

Professor Sprout hat just in diesem Augenblick ihre abendliche Kontrollrunde beendet und verschließt nun die Gewächshäuser.

Weiter bei [68](#).

121

Wie merkwürdig, dass dir gerade dieser Zauber einfällt...
Etwas unsicher hebst du deinen Stab, richtest ihn auf den Troll und sagst laut und vernehmlich: „Rictusempra!“

Und wirklich, der Troll zuckt zusammen, wirft sich urplötzlich zu Boden und fängt an sich zu krümmen und um sich zu schlagen, während er immer wieder von Gelächter geschüttelt wird. Dabei fallen ihm allerlei Dinge aus den Taschen seiner zerfledderten Hose.

Im Augenblick scheint das Ungeheuer mit sich selbst beschäftigt.

Wenn du willst, kannst du etwas dichter an ihn herangehen und nachsehen, was er so verloren hat. Dann weiter bei [62](#).

Wenn du lieber kein Risiko eingehen und schnell das Weite suchen willst, lies weiter bei [43](#).

122

"He! Wer iss'n da?"

Vor Erleichterung fällt dir fast ein ganzes Gebirge vom Herzen.

"Hagrid!"

Aber der Wildhüter teilt deine Begeisterung über dieses Treffen nicht.

"Bist du verrückt geworden?" poltert er los. "Dich nachts im Moor 'rumzutreiben! Was soll'n das?"

Doch deine Erklärung, dass du auf der Jagd nach einem goldgierigen Hinkepank bist, besänftigt ihn etwas.

"Trotzdem..." knurrt er schließlich. "Sowas solltest du den Lehrern überlassen! Is' gefährlich hier draußen! Hätte wer-weiß-was passier'n können. Also ab Marsch, ich bring dich zurück ins Schloss. Und wehe, ich erwisch' dich nochmal! Dann setzt's Strafarbeiten!"

Es bleibt dir nichts anderes übrig, als Hagrid zurück nach Hogwarts zu folgen. Eines ist klar - den Hinkepank wirst du nicht mehr finden.

Obwohl du dich glücklich schätzen kannst, mit heiler Haut davongekommen zu sein, findet dein Abenteuer hier leider sein

ENDE

123

Vor der Tür des Lehrerzimmers kommen dir Zweifel. Es ist gefährlich, hier zu lauschen, denn wenn du dabei erwischt wirst, wird man dir womöglich Strafarbeiten aufbrummen.

Es wäre sicherer, wenn du dich hinter einem Vorhang nahe der Tür verstecken könntest, aber so verstehst du natürlich kein Wort.

Wenn du ein Langziehoehr bei dir hast und es benutzen möchtest, lies weiter bei [55](#).

Wird dir die Abhöraktion zu heikel und möchtest du lieber einen anderen Weg wählen, geht es weiter bei [89](#).

Wirfst du alle Bedenken über Bord und postierst dich zum Lauschen direkt an der Tür, lies weiter bei [8](#).

124

Es ist vorbei. Du bist vollkommen erschöpft und durchgefroren und obwohl du die ganze Nacht im Moor verbracht hast, bist du weder dem Hinkepank noch dem Gold nähergekommen. Du siehst ein, dass es dir nicht gelingen wird, den Dieb zu stellen und sehnst dich nur noch nach deinem Bett.

Dieses Abenteuer hat für dich leider kein ruhmreiches

ENDE.

125

Suchend siehst du dich um und entdeckst schnell einen langen Birkenast, der in der Nähe im Gras liegt.

Vorsichtig tastet du dich damit an die Weide heran, duckst dich zwischen ihren schlagenden Armen hindurch und rammst dann blitzschnell den Birkenast nach vorn, so dass er den geheimen Wurzelknoten berührt.

Augenblicklich erstarrt der Baum und du kannst wohlbehalten in den Tunneleingang schlüpfen.

Weiter bei [149](#).

126

Als du an den drei glasverkleideten Gebäuden ankommst, zögerst du. Wo denkst du, sind die Erfolgsaussichten am größten?

- Gewächshaus 1 - eher langweilig, aber vielleicht genau das Richtige für Niffler. Dann weiter bei [83](#).

- Gewächshaus 2 - Nicht ganz ohne, aber dafür auch interessanter. In diesem Fall weiter bei [31](#).

- Gewächshaus 3 - Hier sind die wirklich gefährlichen Pflanzen beheimatet. Ein ideales Versteck? Dann lies weiter bei [140](#).

127

Allmählich geht dir dieser Sumpf mächtig auf die Nerven. Und noch immer keine Spur von dem Hinkepank.

Es fällt dir sogar schwer, die Himmelsrichtungen zu bestimmen und so konzentrierst du dich an der nächsten Kreuzung auf die Beschaffenheit des Weges.

Wählst du....

.... den festen Weg nach Osten? Weiter bei [30](#).

... den sandigen Weg nach Süden? Weiter bei [7](#).

... den morastigen Weg nach Norden? Weiter bei [34](#).

128

Du beschließt, dein Glück zunächst in der Bibliothek zu versuchen. Dort angekommen fühlst du dich allerdings leicht überfordert und weißt nicht so recht, wo du zuerst nachsehen sollst.

Möchtest du....

...Madam Pince um Rat fragen? Dann lies weiter bei [117](#).

...auf eigene Faust stöbern? Dann geht es weiter bei [80](#).

129

Der Gang der Peitschenden Weide ist dir als Rumtreiber wohl bekannt und du kannst dir sicher sein, dass du dort niemandem begegnest.

Hastig läufst du über die Ländereien, bis du den wilden Baum erreichst.

Was wirst du tun, um ihn ruhigzustellen?

- Immobilus! - Dann weiter bei [49](#).

- Seinen Wurzelknoten mit einem langen Ast anstupsen! Dann weiter bei [125](#).

130

Dir klappt vor Überraschung der Mund auf. Kobolde in Hogsmeade? Im Eberkopf? Und hier, in Hogwarts, verschwindet ein gewaltiger Goldbetrag....

Du verbuchst diese Information von McGonagall als "wertvoll" (Notiz!)

Wenn du es noch nicht getan hast, kannst du jetzt Hagrid besuchen. In diesem Fall lies weiter bei [29](#).

Andernfalls - oder wenn du das nicht möchtest - geht es weiter bei [28](#).

131

Der Schrank ist auf den ersten Blick vollkommen leer. Als du ihn gerade wieder enttäuscht schließen willst, siehst du im Augenwinkel doch noch einen glänzenden Gegenstand.
Du bückst dich und findest eine Dose Doxycyclin.

Wenn du möchtest, kannst du es an dich nehmen und den Fund notieren.

Sofern du es noch nicht getan hast, kannst du jetzt...

... in der Truhe nachsehen. Weiter bei [44](#).

... einen Blick in die Kammer werfen. Weiter bei [71](#).

Hast du beides bereits durchsucht oder möchtest ganz darauf verzichten, geht es weiter bei [119](#).

132

Die Gespräche am Nebentisch verstummen abrupt und du spürst die feindseligen Blicke der Kobolde auf dir ruhen. Offenbar fühlen sie sich durch deine Anwesenheit gestört.

Willst du...

... ihnen eine Flasche Met spendieren (vorausgesetzt, du hast welchen bei dir)? Dann weiter bei [21](#).

... Sie zum Kartenpiel auffordern? Hierzu musst du aber wenigstens eine Galleone als Spieleinsatz bei dir haben. Dann weiter bei [110](#).

... oder kannst du nichts tun (weil dir die nötigen Gegenstände fehlen) und stattdessen die Kobolde weiter ignorieren, geht es weiter bei [82](#).

133

Dir ist klar, dass der Besuch bei den Gewächshäusern deine letzte Chance ist, denn inzwischen ist es schon spät geworden und du wirst an diesem Tag keiner weiteren Spur nachgehen können.

Allerdings bist du von Natur aus optimistisch. Die Kräuterkundegebäude erscheinen dir wie geschaffen für ein Goldversteck und deinem Instinkt konntest du bisher eigentlich immer trauen.

Notiere ein „V“ und lies weiter bei [136](#).

134

Du würdigst die Koblode keines Blickes und setzt dich betont gleichgültig direkt an die Theke.

Weiter bei [132](#).

135

In Gedanken formulierst du schon deine Frage an die strenge Bibliothekarin. "Wo finde ich genaue Informationen über das Verhalten von Nifflern?" Sie kann ja daran nichts Verwerfliches finden, denn schließlich sind die Geschöpfe auch Teil des eines Unterrichtsfaches.

Selbstbewusst stapfst du durch die Regalreihen, bis du vor Madam Pince's Schreibtisch steht.

Doch noch bevor du auch nur den Mund aufmachen kannst, ergießt sich ein Tobsuchtsanfall über dich.

"Schlammige Stiefel! In meiner Bibliothek! Ich fasse es nicht! Wie oft habe ich gesagt... Aaaaah....Strafarbeit! Jetzt sofort! Putzen! Hier! Auf der Stelle! Keine Widerrede!"

Vollkommen perplex lässt du dir einen Schrubber in die Hand drücken. Vorbei ist das Detektivspiel, denn deine Unachtsamkeit wird dich den Rest des Tages kosten. Leider ist dieses vielversprechende Abenteuer für dich an dieser Stelle zu

ENDE.

136

Bist du hier nicht schon einmal gewesen? Oder scheint es nur so? Du stehst mitten im verrufenen Moor und inzwischen bist du dir sicher, dass es keine gute Idee war, allein hierher zu kommen. Deine Sinne spielen dir allerlei Streiche und du hast keine Ahnung mehr, wo du bist und wo du überhaupt hergekommen bist. Alles sieht gleich aus.

Was nun?

Nach Norden? Weiter bei [2](#).

Nach Westen? Weiter bei [84](#).

Nach Süden? Weiter bei [118](#).

Nach Osten? Weiter bei [34](#).

137

Hast du kurz zuvor das Gespräch der Kobolde vom Hinterzimmer aus belauscht?

Wenn ja, geht es weiter bei [19](#).

Wenn nein, lies weiter bei [54](#).

138

Gerade noch rechtzeitig kannst du hinter einem Haselstrauch in Deckung gehen, da erkennst du auch schon, dass es kein Mensch sein kann, der da die Straße hinaufkommt.

Eine gewaltige Woge von Gestank macht sich breit und dir wird klar, dass das Wesen ein ausgewachsener Bergtroll ist. Offenbar ist er gerade aus dem Hinterland heruntergekommen, um nach Essbarem zu suchen.

Du harrst atemlos in deinem Versteck aus und wartest, bis der Troll wieder außer Sicht ist.

Dann setzt du deinen Weg erleichtert fort.

Weiter bei [102](#).

139

Die Wirkung lässt nicht lange auf sich warten. Schon nach wenigen Augenblicken, fängt der Koboldanführer an, sich herzlich zu übergeben.

Entsetzt raffen seine Kumpanen ihre Habseligkeiten zusammen und stürzen Hals über Kopf aus dem Wirtshaus.

Aberforth zögert nicht lange und hilft dir, den immer noch vor sich hin brechenden Kobold zu überwältigen.

Der Wirt teilt deine Vermutung, diese Kreaturen könnten hinter dem Diebstahl stecken, von dem natürlich auch ganz Hogsmeade steckt. Was fehlt, ist der Beweis.... Und du hegst die schlimme Befürchtung, dass dieser in Form des Goldsacks bereits mitsamt der Koboldschar über alle Berge ist.

Weiter bei [35](#).

140

Gewächshaus 3.
Das Interessanteste.
Aber auch das Gefährlichste.

Mit leisem Unbehagen tastest du dich voran. Den Zauberstab hast du sicherheitshalber gezückt, denn hier weiß man ja nie. Du fragst dich ernsthaft, wie du nur auf die Idee kommen könntest, ausgerechnet hier könne das Versteck der entflohenen Niffler sein. Plötzlich nimmst du aus dem Augenwinkel eine Bewegung wahr.

Notiere dir den Buchstaben "T" und lies weiter bei [23](#).

141

So ein Mist! Du warst vielleicht kurz davor, die Diebe zu überführen, aber du hast die Klugheit dieser Biester unterschätzt. Dabei hast du dich zunächst noch so geschickt angestellt.

Aber es gibt leider nichts zu rütteln – kurz vor dem Ziel findet dein Abenteuer hier ein enttäuschendes....

ENDE

142

Vielleicht war es doch keine so gute Idee, dem Hinkepank nachzuschneüfeln. Schon recht verfroren stapfst du weiter durchs Moor.

Nach einer halben Ewigkeit siehst du in der Ferne ein schwaches Licht schimmern. Ob das der gesuchte Golddieb ist?

Wenn du nachehen willst, geht es weiter bei [2](#).

Willst du lieber dem fast unsichtbaren Pfad nach Norden folgen, lies weiter bei [6](#).

143

Voller Hoffnung durchsuchst du gemeinsam mit Aberforth die Taschen der gefesselten Kobolde.

Doch bis auf ein paar Sichel und Dolchen aus Koboldsilber findet ihr nichts.

Weiter auf [35](#).

144

Obwohl die Unmengen an Büchern dich zunächst verwirren, fällt dir schnell ein, nach welchem Werk du suchen könntest. Eigentlich ist es schon fast peinlich, dass du nicht früher daran gedacht hast, zumal du dafür gar nicht erst in die Bibliothek hättest gehen müssen. Deine eigene Schultasche hätte es auch getan. Aber wenn du schon einmal hier bist....

Kurz darauf hältst du es dann schon in der Hand:

Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind.

Neugierig schlägst du das Kapitel über Niffler nach.

Notiere dir den Buchstaben "F" und lies weiter bei [40](#).

145

Die violette Bemalung des Kartons lässt dich grinsen und als du den Deckel öffnest, wird deine Vorahnung bestätigt.

Schokofrösche!

Wenn du magst, kannst du einen davon mitnehmen. Notiere dir dies in diesem Fall.

Anschließend kannst du...

...den Honigtopf verlassen. Weiter bei [107](#).

Oder, wenn du es noch nicht getan hast,....

... einen Blick in die bunte Dose riskieren. Weiter bei [28](#).

... die kleine Pappschachtel öffnen. Weitere bei [72](#).

146

Jetzt musst du dich entscheiden, welche Spur deiner Ansicht nach die heißeste ist. Oder hast du nur eine einzige?

Wenn du mit Violet über den Hinkepank gesprochen hast und ihn für den Übeltäter hältst, lies weiter bei [101](#).

Wenn Hagrid dir von den Nifflern erzählt hat und du denkst, dass dies des Rätsels Lösung ist, geht es weiter bei [5](#).

Wenn du erfolgreich am Lehrerzimmer gelauscht hast und so von den Kobolden in Hogsmeade erfahren hast und wenn du dieser Spur folgen willst, lies weiter bei [92](#).

147

Nachdenklich mustert du die Kotzpastille und hast eine Idee. Wäre es nicht einen Versuch wert, sie den Kobolden unterzujubeln?

Wenn du eine Flasche Met bei dir hast und die Kotzpastille darin auflösen willst, lies weiter bei [69](#).

Besitzt du einen Schokofrosch und möchtest die Kotzpastille darin verstecken, geht es weiter bei [85](#).

Hast du keinen der beiden Gegenstände oder möchtest du sie nicht benutzen, weiter bei [42](#).

148

Natürlich wird dir kein Lehrer die Erlaubnis erteilen, jetzt noch einfach so ins Dorf zu spazieren. Der Diebstahl des Goldes aber zieht jede Aufmerksamkeit auf sich und die Wahrscheinlichkeit, ungesehen nach Hogsmeade zu gelangen war vielleicht nie größer als heute.

Wirst du....

...ganz dreist und selbstbewusst versuchen, durch das Schlossportal über die Hogsmeadestraße ins Dorf zu gelangen? Dann weiter bei [86](#).

...lieber auf Nummer sicher gehen und den Geheimgang zum Honigtopf wählen? Dann lies weiter bei [52](#).

...dich ganz rumtreibergetreu und abenteuerlustig an der für den Gang von der Peitschenden Weide zur Heulenden Hütte entscheiden? Dann weiter bei [129](#).

149

Fröhlich läufst du durch den geheimen Gang und freust dich darüber, dass alles bisher so gut gelaufen ist. Nach einem doch recht langen Fußmarsch erreichst du schließlich die Falltür, die dich in die Heulende Hütte führt.

Du kletterst nach oben, klopfst dir den Staub vom Umhang und horchst angestrengt in die Dunkelheit. Wie es zu erwarten war, ist anscheinend niemand in der Nähe.

Möchtest du...

...noch schnell einen Blick in das alte Wohnzimmer werfen, bevor du verschwindest? Dann weiter bei [17](#).

...lieber so schnell wie möglich die Hütte verlassen und deinen Weg fortsetzen? Dann lies weiter bei [88](#).

150

Nun wird sich zeigen, ob du ein echter Rumtreiber bist!

Wenn du dich an alle Anweisungen gehalten hast und zudem den bestmöglichen Lösungsweg gewählt hat, solltest du jetzt 11 Buchstaben notiert haben. Bringe sie in die richtige Reihenfolge und ende das Lösungswort an die Rumtreiberseite. Ein satter Gewinn erwartet dich!

Solltest du nicht den optimalen Weg gewählt haben und dennoch auf dieser Seite gelandet sein, Fehlt vielleicht der eine oder andere Buchstabe oder ein falscher hat ich darunter gemischt. Mit ein bisschen Nachdenken kannst du aber dennoch das Lösungswort erraten und die volle Prämie einstreichen! In jedem Fall findet dein Abenteuer hier ein GLÜCKLICHES

ENDE.