

Hogwarts ? School for Witchcraft and Wizardy [Next Generation]

von Aqua & Air

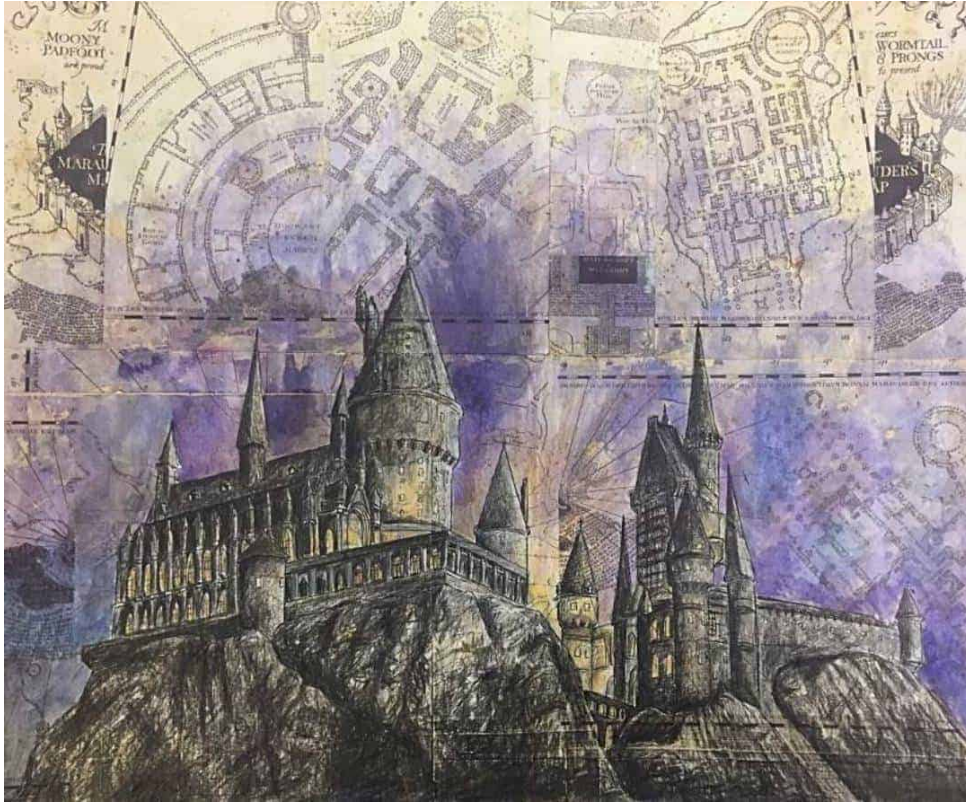
online unter:

<https://www.testedich.de/quiz61/quiz/1564322437/Hogwarts-School-of-Witchcraft-and-Wizardy-Next-Generation>

Einleitung

Manche von Euch waren vermutlich überrascht als sie ihren Brief bekommen haben, andere haben ihn freudig erwartet. Doch egal ob Halbblut, Muggelstämmig oder Reinblütig, ihr alle gehört hier her. An den wundervollsten Ort, den man sich vorstellen kann. An den Ort an dem deine wildesten Träume Realität werden können und sprechende Gemälde und sich bewegende Treppen noch das harmloseste sind.

Willkommen in Hogwarts, der Schule für Hexerei und Zauberei!



Kapitel 1

Herzlich willkommen!

Hallo! Schön, dass ihr hier her gefunden habt! Dieses Rpg, das etwa 20 Jahre nach der großen Schlacht um Hogwarts (heißt das auf deutsch so? ^^) spielt, ist ein kleiner Versuch von Air und mir gute alte Zeiten zurück zu holen und unserem Alltag ein bisschen zu entfliehen um an den Schönsten Ort im Universum zu sein (Naja vielleicht zweitschönsten, Camp Half-Blood und Westeros sind auch echt cool! * werde von Air geschlagen * Aua, ok schönster Ort). Vielleicht geht es euch ja ähnlich und ihr wollt uns begleiten? Dann kommt, brecht auf zu eurem persönlichen Hogwarts-Abenteuer!

Kapitel 2

Die Regeln

1. Seid bitte aktiv! Ihr müsst nicht 24 Stunden am Tag on sein, aber wenn ihr alle 2 Tage 5 min on seid, bringt das ja auch nichts. Sagt bescheid, wenn ihr nicht könnt, dann ist das kein Problem, aber wenn ihr mehr als eine Woche und entschuldigt fehlt, seid ihr raus.
2. Seid bitte realistisch. Niemand ist allmächtig, alleine gewinnt keiner gegen 5 und absolut NIEMAND verliebt sich nach einem Tag unsterblich und ist dann zusammen!
3. Ich habe kein Problem mit Brutalität oder Sexszenen. Es ist nicht Hauptbestandteil des Rpgs, also will ich weder Psychodrama, Gemetzel noch Orgie aber allgemein ist es erlaubt, sobald sich jemand beschwert, dann bitte skippen oder auf privat verlagern
4. Bitte tötet nicht einfach Charaktere von andern. Die Person muss immer zugestimmt haben! Das gleiche gilt für schwere Verletzungen!
5. Helft neuen sich einzufinden. Ich weiß, es ist immer schwer in ein Rpg reinzukommen, vor allem wenn es schon eine richtige Story gibt.
6. Bitte versucht Rechtschreibfehler zu vermeiden! Ich bin zwar nicht die Prinzessin der Grammatik, aber man sollte schon verstehen können, was gemeint ist.
7. Bitte achtet beim Erstellen eines Charakters auf folgende Punkte:
 - a) Nutzt die Steckbriefvorlage! Bin für Ergänzungen offen
 - b) Schreibt gerne etwas ausführlicher. Mit 5 Worten ist kein Charakter beschrieben!
 - c) Niemand ist perfekt! Ich möchte keine makellosen, Alleskönner sehen!
 - d) Ich weiß dass es cool ist Animagus, Metamorphmagus, Maledictus oder Parselmund zu sein, aber so was ist selten also übertreibt es nicht!
 - e) Achtet bitte auf eine gleichmäßige Verteilung auf die Häuser, die Jahrgänge und eine gleichmäßige Verteilung die Geschlechter! Ich weiß, dass manche Häuser halt beliebter als andere sind, aber man kann auch aus einem Hufflepuff was Tolles machen. Das Haus bestimmt ja nicht vollständig den Charakter
 - f) Wenn irgendwelche Elternteile schon vergeben sind, dann fragt diese Personen, falls ihr Charas mit den gleichen Eltern machen wollt
8. Wir (Air und Aqua) sind die Chefs! Ihr könnt gerne Ideen einbringen, aber ich will nicht, dass ihr übertreibt, euch völlig selbständig macht und die Regeln ignoriert!
9. Bitte keinen OP machen. Keiner ist perfekt, hat keine Schwächen oder Macken, ist unsterblich oder so.
10. Ich glaube nicht, dass ich es noch einmal erwähnen muss, aber Rpg't wird so:

Reden

tun

// denken //

Die Schulregeln (jedenfalls ein kleiner Auszug daraus)

1. Der verbotene Wald darf von Schülern nicht betreten werden.
2. In den Schulgängen darf nicht gezaubert werden.
3. Nach 21 Uhr dürfen Schüler ihre Gemeinschaftsräume nicht mehr verlassen.
4. Niemand darf einen der magischen Gegenstände, die auf der von Hausmeister Filch erstellten Liste aufgeführt sind, im Schulgebäude oder -gelände bei sich haben.
5. Hogwarts-Schülerinnen und -Schüler der 1. und 2. Klassen dürfen keine Ausflüge außerhalb des Schulgeländes unternehmen.
6. Ab Beginn der 3. Klasse dürfen Schülerinnen und Schüler an den von der Schule eingeräumten Hogsmeade-Wochenenden Ausflüge in das nahegelegene Dorf unternehmen, wenn sie die schriftliche Erlaubnis eines Erziehungsberechtigten bzw. Vormunds vorlegen können (ein entsprechendes Genehmigungsformular wird den künftigen Drittklässlern bei Ferienbeginn nach Abschluss der 2. Klasse mit nach Hause gegeben).

Kapitel 3

Die Lehrer

Verwandlungen:

Professor Minerva McGonagall, Schulleiter, Hauslehrin für Gryffindor

Kräuterkunde:

Professor Neville Longbottom Hauslehrer von Hufflepuff

Zauberkunst:

Professor Filius Flitwick Hauslehrer für Ravenclaw

Zaubertränke:

Professor Horace Slughorn Hauslehrer von Slytherin

Verteidigung gegen die dunklen Künste:

Aberforth Dumbledore

Geschichte der Zauberei:

Professor Cuthbert Binns

Pflege magischer Geschöpfe:

Professor Rubeus Hagrid

Arithmantik:

Professor Septima Vektor

Astronomie:

Professor Sinistra

Wahrsagen:

Professor Sybille Trelawney

Alte Runen:

Besenflugstunde:

Madam Rolanda Hooch

Muggelkunde:

Professor Dennis Creevey

Schulleiterin:

Professor Minerva McGonegall

Stellvertretender Schulleiter:

Professor Neville Longbottom

Schulheilerin:

Madam Poppy Pomfrey

Schülersprecher:



Kapitel 4

Gryffindor

Gryffindor wurde von Godric Gryffindor gegründet. In diesem Haus wird besonders viel Wert auf Tapferkeit und Ritterlichkeit gelegt, jedoch wird den Schülern auch teilweise eine draufgängerische Art nachgesagt. Das Wappentier ist ein Löwe und ihre Farben sind rot und Gold. Der Hausgeist ist der Fast Kopflose Nick.

Der Gemeinschaftsraum des Hauses Gryffindor befindet sich im siebten Stock. Er ist von dort aus über eine runde Öffnung zu erreichen, vor der das Porträt einer Fette Dame hängt, die den Zugang nur dann freigibt, wenn Einlassbegehrende ihr das richtige Passwort nennen können.

Der runde Gemeinschaftsraum ist zugleich der Eingangsraum des Hauses. Die Fenster ringsum bieten eine gute Aussicht auf das Schlossgelände, z. B. auf Hagrids Hütte und den Rand des Verbotenen Walds. Durch seine vielen unterschiedlichen Sessel und Tische wirkt der Raum gemütlich. Vor dem offenen Kamin liegt ein Teppich mit einigen Brandlöchern. Als weitere Ausstattungsgegenstände werden eine Kommode und ein Schwarzes Brett für aktuelle Neuigkeiten und vor allem für die hausinternen Such- und Tauschangebote erwähnt. Vom Gemeinschaftsraum aus führen Türen zu den Treppenaufgängen der Mädchen- und Jungenschlafsäle, die weiter oben im Turm liegen. Alle

Gryffindors können diesen Raum für soziale Aktivitäten und für Schularbeiten nutzen. Hausinterne (beispielsweise Siegesfeiern nach Quidditchspielen) finden ebenfalls dort statt.

1. Jahrgang:

2. Jahrgang:

3. Jahrgang:

4. Jahrgang:

- Jacob McEvelly (M)

5. Jahrgang:

- Ellen Jean Potter (W)

- Clove May (W)

- Mia Longbottom (W)

6. Jahrgang:

- Tyler John Joseph (M)

7. Jahrgang:

Vertrauensschülerin: Mia Longbottom

Vertrauensschüler: Tyler John Joseph



Kapitel 5

Hufflepuff

Die Gründerin Helga Hufflepuff stellte keine großen Anforderungen an die Mitglieder ihres Hauses. Sie sollten bloß loyal und fleißig sein. Auch findet man in diesem Haus gute und Treue Freunde. Das Wappentier ist ein Dachs und die Farben sind schwarz und gelb. Der Geist ist der Fette Mönch.

Der Zugang zum Gemeinschaftsraum befindet sich im selben Korridor wie der zur Schulküche. Geht man an dem Stillleben vorbei, das den Eingang zur Küche darstellt, gelangt man zu einem Stoß großer Fässer. Um in den Gemeinschaftsraum zu gelangen, muss man im Rhythmus von 'Helga Hufflepuff' gegen das zweite Fass von unten in der Mitte des Stapels klopfen. Dieses recht simple Passwort soll laut J. K. Rowling den intellektuellen Ruf des Hauses widerspiegeln, ohne jedoch die Hufflepuffs als Idioten darzustellen.

Falls im falschen Takt oder gegen das falsche Fass geklopft wird, platzt einer der oberen Fassdeckel auf und übergießt den "Eindringling" mit Essig.

Im Fass führt ein steiler, erdiger Gang ein kurzes Stück nach oben und direkt in den gemütlich eingerichteten Raum mit gelben Wandbehängen und dicken, komfortablen Sesseln. Zu den Schlafsälen gelangt man durch kleine, unterirdische Tunnel, deren Türen rund sind, und so aussehen wie Deckel von Fässern.

Über dem mit geschnitzten Dachsen verzierten Kaminsims hängt ein Porträt Helga Hufflepuffs, das mit ihrem Trinkpokal zeigt. Der Raum hat kleine runde Fenster, die sich auf Erdgeschosebene des Schlosses befinden. Trotz dieser niedrigen Fenster macht der Raum immer einen sonnigen Eindruck.

1. Jahrgang:

2. Jahrgang:

3. Jahrgang:

4. Jahrgang:

5. Jahrgang:

- Emma Rose Malfoy (W)

6. Jahrgang:

- Rune Libra (M)

7. Jahrgang:

Vertrauensschülerin:

Emma Rose Malfoy

Vertrauensschüler: Rune Libra



Kapitel 6

Ravenclaw

Die Schüler des von Rowena Ravenclaw gegründeten Hauses sind intelligent, kreativ, weiße und immer willig etwas Neues zu lernen. Ihr Wappentier ist ein Adler, die Farben sind blau und Bronze und der Hausgeist ist die graue Dame (Helena Ravenclaw)

Der Gemeinschaftsraum der Ravenclaws ist ein weitläufiger, luftig wirkender, runder Raum in einem der Türme von Schloss Hogwarts. Zu diesem höchst gelegenen aller Gemeinschaftsräume der Häuser der Schule führt eine Wendeltreppe von der fünften Etage des Schlosses aus. Die Treppe endet vor der schlichten Eingangstür zum Haus Ravenclaw, auf der ein bronzener Türklopfer in Gestalt eines Adlers den Anklopfenden eine philosophische Frage stellt, und den Eintritt erst freigibt, wenn er eine kluge Antwort bekommen hat. Eintretende gelangen dann wie bei allen Häusern zunächst direkt in den Gemeinschaftsraum des Hauses. Zu den Schlafsälen der Ravenclaws gibt es von dort aus eine Tür.

Die Bogenfenster dieses Gemeinschaftsraumes im Turm bieten eine beeindruckende Aussicht auf die Berge der Gegend. Den erhabenen Eindruck betont eine gewölbte Zimmerdecke, von der Sterne leuchten, und Seidene Wandverkleidungen in den Ravenclaw-Farben Bronze und blau. Neben Tischen, Stühlen und Wandregalen voller Bücher dominiert eine weiße Marmorstatue der

Hausgründerin Rowena Ravenclaw die Atmosphäre, die gütig aber irgendwie fordernd "ihre" und Schüler im Auge hat.

1. Jahrgang:

2. Jahrgang:

3. Jahrgang:

4. Jahrgang:

- Jack Thunder (M)

5. Jahrgang:

- Luna Potter (W)

- Arabella Swirle (W)

6. Jahrgang:

7. Jahrgang:

Vertrauensschülerin: Luna Potter

Vertrauensschüler:



Kapitel 7

Slytherin

Dieses Haus wurde von Salazar Slytherin gegründet. Die Schüler sind listig, schlau, ehrgeizig und erfolgsorientiert. Oft werden sie als böse bezeichnet, was jedoch nicht direkt stimmt. Slytherins sind oft auf ihren eigenen Vorteil, bzw den seiner Freunde/ Familie bedacht. So sind sie gefährliche Feinde jedoch auch gute Freunde. Das Wappentier ist eine Schlange und die Farben sind silber und grün . Der Hausgeist ist der blutige Baron

Der Slytherin Gemeinschaftsraum liegt im unterirdischen Teil des Schlossgebäudes. Der Eingang zu diesem Haus, eine Öffnung in einer Steinmauer, die sich auf das richtige Passwort hin öffnet, mündet direkt in diesen langgezogenen Raum mit rohen Steinwänden. Unter dem See gelegen und von grünlichen Kugellampen ausgeleuchtet schimmert der Raum in grünem Licht. Um den offenen Kamin herum und verteilt im Raum stehen einige hohe Lehnstühle. Als Dekoration dienen Schrumpfköpfe.

1. Jahrgang:

2. Jahrgang:

3. Jahrgang:

- Hawk Remus Black (M)

4. Jahrgang:

5. Jahrgang:

- Laura Rose White (W)

- Lyanna Kassiopeia Malfoy (W)

6. Jahrgang:

- Benjamin 'Ben' Derulo (M)

7. Jahrgang:

Vertrauensschülerin: Lyanna Kassiopeia Malfoy

Vertrauensschüler: Benjamin 'Ben' Derulo



Kapitel 8

Quidditsch

Quidditsch ist eine magische Sportart, es wird auf Besen gespielt, mit 4 Bällen und im Team 7 Leute. Den Hüter, die drei Jäger, die zwei Treiber und der Sucher. Nun zu den Bällen, es gibt den Quaffel, die beiden Klatscher und den Schnatz.

Den Quaffel versuchen die drei Jäger in einer der Torringe der Gegnerischen Mannschaft zu werfen, was der Hüter versuchen muss zu vereiteln. Ein Tor bringt der Mannschaft 10 Punkte.

Die beiden Klatscher werden von den Treibern mit Schlägern auf Gegnerische Teammitglieder abgeschossen. Der Schnatz ist ein kleiner goldener Ball der ziemlich schnell ist, der Sucher muss ihn finden und ihn fangen, der Sucher der den Schnatz gefangen hat beendet das Spiel, bringt seiner eigenen Mannschaft 150 Punkte ein, das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Da gäbe es noch den Team Kapitän, der Kapitän des Teams wird vom Hauslehrer ausgesucht indem der Hauslehrer ihm ein Abzeichen in den Brief mit der Schulbücherliste. Der Kapitän des Teams veranstaltet Testspiele wo sich jeder aus dem Haus mit einem Besen sich für eine Position melden kann. Der Kapitän entscheidet dann wer am besten für welche Position wäre und nimmt dann die für die er sich entschieden hat im Team auf. Es finden ab dann auch regelmäßige Trainings statt die vom Kapitän des Teams festgelegt werden

©Air

Gryffindor

Kapitän:

Hüter:

Jäger: Mia Longbottom (W)

Jäger: Jacob McEvilly (M)

Jäger:

Treiber:

Treiber:

Sucher: Ellen Jean Potter (W)

Hufflepuff

Kapitän:

Hüter:

Jäger:

Jäger:

Jäger:

Treiber:

Treiber:

Sucher:

Ravenclaw

Kapitän:

Hüter: Jack Thunder (M)

Jäger: Arabella Swirle (W)

Jäger:

Jäger:

Treiber:

Treiber:

Sucher: Luna Potter (W)

Slytherin

Kapitän:

Hüter:

Jäger: Laura Rose White (W)

Jäger:

Jäger:

Treiber: Hawk Remus Black (M)

Treiber:

Sucher: Lyanna Kassiopeia Malfoy (W)

Die Spieltermine

Kommen sobald mindestens 3 Teams fast voll sind ;3

Kapitel 9

!Die Steckbriefvorlage

Name:

Geschlecht: (ihrmusst nicht bloß männlich /weiblich machen, es geht auch non-binary usw)

Alter: (Zwischen 11-17 aber es gehen auch 10 und 18)

Geburtsdatum:

Jahrgang: (zwischen 1-7

Blutsstatus(Reinblütig/Halbblütig/Muggelstämmig)

Haus: (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw, Slytherin)

Zauberstab: (Holz, Zoll und Kern)

Patronus:

Irrwicht:

Aussehen: (auch ausführlich und in ganzen Sätzen! Man kann so viel beschreiben! Haarlänge, -Farbe, Augenfarbe, -Form, Haut, Narben, Größe, Figur, auch Kleidung usw. Seid kreativ!)

Charakter: (Bitte möglichst ausführlich! Ich möchte richtige Texte!)

Gewohnheiten/Macken:

Mag:

Mag nicht:

Lieblingslehrer:

Lieblingsort:

Lieblingsfach:

Bestes Fach:

Schlechteres Fach:

Wahlfächer:

Stärken: (sollten Schwächen ausgeglichen)

Schwächen:

Besonderheiten:

Hobbys:

Quiditsch: (wenn ja welche Position)

Wohnort:

Familie:

Freunde: (wenn es geht bitte richtige Personen)

Feinde: (wenn es geht bitte richtige Personen)

Haustier:

Sexualität:

ZAGs: (Bestanden, und erst ab der 6 Klasse eintragen auch ausführlich damit man die Person besser einschätzen kann)

Erstellt mehr Jungs!

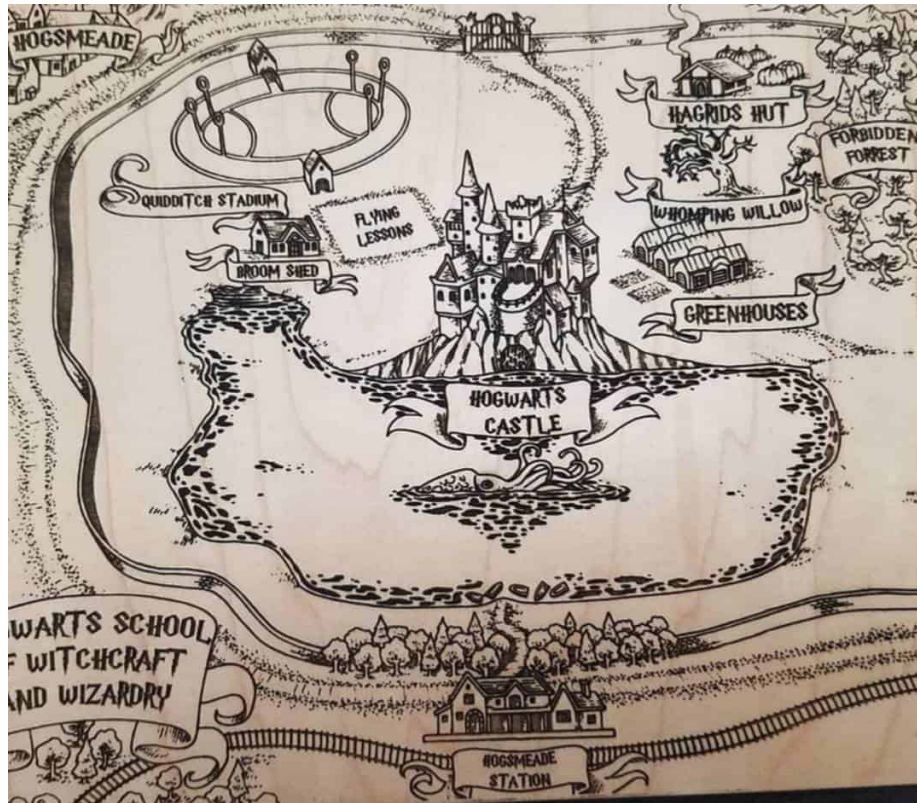
Jungs: 7

Divers: 0

Mädchen: 9

Hier ist der Link zur Steckbriefseite:

https://www.testedich.de/quiz61/quiz/1564651570/Hogwarts-School-of-Witchcraft-and-Wizardy-Next-Generation-comments_page=1#comments_anchor



Kapitel 10

Das Gelände

Das Schlossgebäude von Hogwarts liegt am Ufer eines schottischen Sees unweit des Ortes Hogsmeade.

Es ist im ausgehenden 10. Jahrhundert von vier berühmten Zauberern und Hexen errichtet worden, um die Zauberschule Hogwarts zu beherbergen.

Bekannte Räumlichkeiten

- Das von einem weiträumigen Schulgelände umgebene Schlossgebäude hat mehrere Türme, sieben Stockwerke und einen weitverzweigten unterirdischen Teil.
- Es gibt 142 Treppen zwischen den Etagen und Gebäudeteilen, die aber gelegentlich magisch ihre Richtung ändern und Gänge oder Räume, die plötzlich neu entdeckt werden oder nur wenigen bekannt sind. Deshalb bemerkt selbst Albus Dumbledore als langjähriger Kenner des Schlosses, dass niemand behaupten könne, sich dort auszukennen (HP IV/23).

Die folgende Auflistung gibt die teilweise widersprüchlichen Angaben aus den Harry Potter Büchern wieder.

- Der Astronomieturm hat eine offene Plattform an der Spitze, Räume innerhalb des Turms sind nicht bekannt, eine Wendeltreppe führt zur 7. Etage.
- Die Eulerei ist im Westturm. Sie hat scheibenlose Fenster ins Freie, eine Wendeltreppe führt zur 7. Etage.
- Der Wahrsageunterricht findet im Turmzimmer von Professor Trelawney im Nordturm statt. Der mit vermeintlich seherisch förderlichen Gegenständen und Düften überladene Unterrichtsraum ist über eine Falltür mit herabschwebender Leiter von einer Plattform im Turm aus zugänglich. Zu dieser Plattform führt eine schwer auffindbare Wendeltreppe, die in einem Nebengang in der 7. Etage beginnt (HP III/6)
- Die Räume des Hauses Gryffindor befinden sich auf mehreren Etagen eines weiteren Turms. Der Zugang ist in der 7. Etage.
- Die Räume von Haus Ravenclaw sind in einem weiteren Turm, der von der 7. Etage aus zu erreichen ist.
- Das runde Schulleiterbüro mit Zugang über eine sich selbst nach oben oder unten schraubende Wendeltreppe ist wohl auch in einem der Schlosstürme, obwohl dies nie explizit gesagt wird. Der Zugang zur Wendeltreppe ist in der 7. Etage (HP VI/10) und (HP VI/25), in früheren Bänden war dies anders.

Unterirdischer Teil des Schlosses

- Schulküche (HP IV/17).
- Räume des Hauses Hufflepuff.
- Räume des Hauses Slytherin.
- Unterrichtsraum für den Zaubetränkeunterricht bei Professor Snape (bis zu Harrys 6. Schuljahr). Büro von Professor Snape.
- Partyraum für Nicks Todestagsfeier (HP II/8).

Erdgeschoss

- Eingangshalle mit großer Flügeltür zur äußeren Freitreppe.
- Große Halle.
- Nebenträume der Großen Halle.
- Klassenzimmer für Firenzes Wahrsageunterricht (HP V/27).
- Lehrerzimmer (HP V/17).
- Büro von Argus Filch (HP II/9).
- Ausgang zum Pausenhof (HP II/6).
- Breite Marmortreppe zu den oberen Etagen.

- Mehrfach als Versteck genutzter Besenschrank.

1. Etage

- Klassenzimmer für Muggelkunde.
- Klassenzimmer für Geschichte der Zauberei.
- Klassenzimmer für Verteidigung gegen die dunklen Künste.
- Büro von Professor McGonagall.
- Krankenflügel (außer in Band 5).
- Klo der Maulenden Myrte mit Geheimzugang zur Kammer des Schreckens (HP II/8), kurze Zeit später im 2. Stockwerk.

2. Etage

- Büro der Lehrer für Verteidigung gegen die dunklen Künste ab Band 3.
- Klo der Maulenden Myrte mit Geheimzugang zur Kammer des Schreckens (HP II/8), Hermine gibt die Lage im gleichen Kapitel ein Stockwerk tiefer an.
- Zugang zum Schulleiterbüro erwähnt in (HP IV/28).

3. Etage

- Der Eingang zum Krankenflügel; sonst befindet er sich in der 1. Etage (HP V/32).
- Verbotener Korridor mit Falltür zum unterirdischen Versteck des Steins der Weisen (HP I/7)
- Zugang zum Geheimgang nach Hogsmeade durch den Buckel der Statue der buckeligen Hexe (HP III/10)
- Pokalzimmer (HP I/9). Im Band 4 ist das - Pokalzimmer in der 6. Etage (HP IV/25).
- Klassenzimmer für Zauberkunst

4. Etage

- Schulbibliothek.
- Abstellraum mit dem Spiegel Nerhegeb (HP I/12).
- Zugang zum eingestürzten Geheimgang hinter dem Wandspiegel (HP III/10).
- Verwandlungskorridor mit der Statue von Gregor dem Kriecher (HP V/29).

5. Etage

- Vertrauensschülerbad mit der Statue von Boris dem Bekloppten (HP IV/23).
- Hier liegt der Korridor im Ostflügel, den die Weasley-Zwillinge in einen Tragbaren Sumpf verwandelt haben (HP V/29).

6. Etage

- Das Klo, in dem Harry und Draco miteinander kämpfen (HP VI/24).
- Pokalzimmer (HP IV/25). In HP I/9 befindet sich das Pokalzimmer in der 3. Etage.

7. Etage

- Passwortgeschützter Zugang zum Gryffindorturm über das Porträt der Fetten Dame.
 - Zugang zum Ravenclawturm.
 - Zugang zum Schulleiterbüro erwähnt HP VI/10.
- In Band 4 befindet sich der Zugang im 2. Stockwerk (HP IV/28).
- Zugang zum Astronomieturm.
 - Zugang zu Trelawneys Turmzimmer, Porträt von Sir Cadogan.
- Zugänge zur Eulerei (HP V/14).
- Verborgener Zugang zum Raum der Wünsche, Wandteppich mit Barnabas dem Bekloppten.
 - Professor Flitwicks Büro (HP III/21).

Magie bei der Gestaltung des Schlosses

- Apparier-Schutz im Gebäude und auf dem Gelände von Hogwarts.
- Besondere Schutzzauber wurden im Sommer 1996 von Albus Dumbledore eingerichtet, um das Schulgelände und -gebäude vor Voldemort und seinen Anhängern zu schützen.
- Raum der Wünsche.
- Geheimgänge.
- Muggelabwehrzauber.
- Parselgeschützter Zugang zur Kammer des Schreckens (vom Schulgründer Salazar Slytherin geschaffen).
- Passwortgeschützte Zugänge.
- Richtungsändernde Treppen (angeblich von der Schulgründerin Rowena Ravenclaw eingerichtet)
- Sich selbst bewegende Wendeltreppe zum Schulleiterbüro (Angeblich ebenfalls von Rowena Ravenclaw geschaffen).
- Treppen zu den Mädchen Schlafsälen, die sich in Rutschbahnen verwandeln, wenn ein Mann sie betritt (von den Schulgründern eingerichtet).
- Trickstufen.

- Waldähnliche Inneneinrichtung des Klassenzimmers von Firenze (von Albus Dumbledore im Jahr 1996 geschaffen).

Kapitel 11

Pflichtfächer (ab der 1. Klasse)

Astronomie: Dort werden Gestirne mittels Teleskopen beobachtet und ihre Positionen in Karten eingetragen.

Besenflugstunden: Dort werden die Grundlagen des Besenfliegens vermittelt. (endet bereits nach einigen Wochen).

Geschichte der Zauberei: Dort wird erlernt, wie sich die magische Welt entwickelt hat und welche historischen Abläufe und Vorgänge bedeutungsvoll waren.

Kräuterkunde: Dort wird erlernt, magische Pflanzen zu erkennen und zu züchten.

Verteidigung gegen die dunklen Künste: Dort wird erlernt, sich durch geeignete Zauber und Flüche gegen böartige magische Bedrohungen und Angriffe zu wehren.

Verwandlung: Dort wird erlernt, Gegenstände oder Lebewesen mit dem Zauberstab und einem Zauberspruch so zu verzaubern, dass sie ihre Gestalt oder ihren Wesenszustand verändern.

Zauberkunst: Dort wird erlernt, Gegenstände oder Lebewesen mit einem Zauberstab und einem Zauberspruch so zu verzaubern, dass sie sich anders verhalten als üblich.

Zaubertränke: Dort werden Schülerinnen und Schüler in die Zaubertrank-Braukunst eingeführt und lernen an praktischen Beispielen Rezepturen, Zutaten und Besonderheiten der Zaubertrankherstellung.

Wahlfächer (Ab dem 3. Schuljahr darf jeder Schuler 2 Wahlfächer nehmen)

Alte Runen: Dort werden Bedeutungen und Wirkungen der mit Magie verbundenen altgermanischen Schriftzeichen erlernt.

Schüler: Jack Thunder (4), Luna Potter (5), Arabella Swirrl (6), Benjamin 'Ben' Derulo (6), Lyanna Kassiopeia Malfoy (5), Tyler John Joseph (6), Hawk Remus Black (3), Tyler John Joseph (6), b

Arithmantik: Dort wird Zahlenmystik erlernt und zahlenbasierte Deutungen werden errechnet.

Schüler: Luna Potter (5), Ellen Jean Potter (5), Laura Rose White (5), Benjamin 'Ben' Derulo (6),

Muggelkunde: Dort werden Verhalten und Techniken der nicht-magischen Bevölkerung studiert.

Arabella Swirle (6), Laura Rose White (5), Rune Libra (6), Mia Longbottom (5), Tyler John Joseph (6), Hawk Remus Black (3), Tyler John Joseph (6),

Pflege magischer Geschöpfe: Dort werden magische Wesen praktisch oder theoretisch vorgestellt und erläutert.

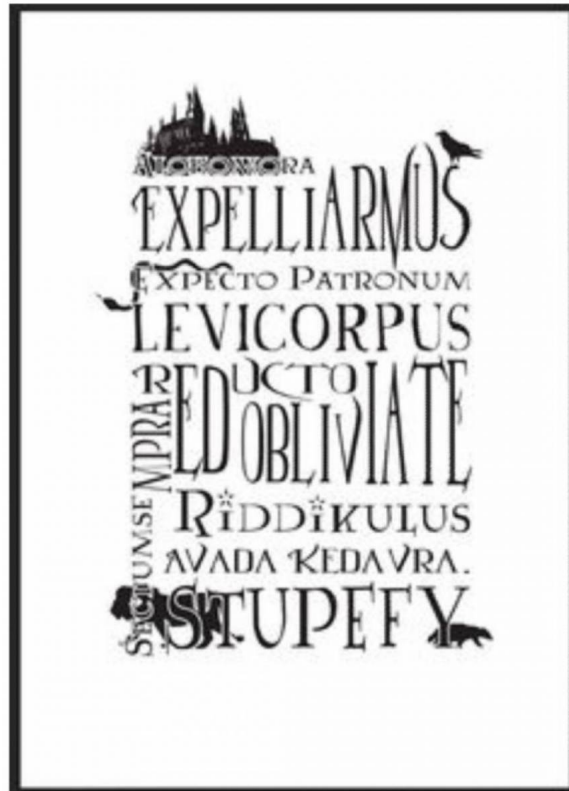
Schüler: Jack Thunder (4), Luna Potter (5), Ellen Jean Potter (5),

Laura Rose White (5) Benjamin 'Ben' Derulo (6), Clove May (5), Emma Rose Malfoy (5), Rune Libra (6), Lyanna Kassiopeia Malfoy (5), Mia Longbottom (5), Jacob McEvelly (4),

Wahrsagen: Dort werden verschiedene Techniken der Hellseherei wie etwa Teeblätterlesen, Traumdeutung, Sterndeutung und Kristallkugel-lesen gezeigt und geübt.

Arabella Swirle (6), Emma Rose Malfoy (5), Tyler John Joseph (6),

Hawk Remus Black (3), Tyler John Joseph (6),



Kapitel 12

Zaubersprüche von A bis Z

Accio (Aufrufezauber)

Lässt Gegenstände aus der Ferne zu einem fliegen

Aguamenti (Wasser-Aufrufzauber)

Etwas mit Wasser vollspritzen

Alarte Ascendare

Lässt Objekte in die Höhe schießen

Alohomora (Entsperrungs-Zauber)

Entsperrt Türen

Amnesia (Vergessenszauber)

Verändert das Gedächtnis des Opfers und kann zum Vergessen des gesamten Lebenslaufs führen

Anapneo

Aporecium (Sichtbarkeitszauber)

Macht Verborgenes sichtbar (z. B. unsichtbare Tinte ...)

Arania Exumai

Wehrt Spinnen ab

Arresto Momentum

Alles, was sich bewegt, wird langsamer

Ascendio

Lässt Menschen oder Gegenstände in die Höhe steigen

Avada Kedavra (Todesfluch)

Tötet alle Lebewesen auf der Stelle, schmerzlos, kein Gegenzauber! unverzeihlicher Fluch!

Avis (Vogel-Heraufbeschwörungszauber)

lässt kleine Vögel aus dem Zauberstab erscheinen

Bombarda

Explosion

Bombarda Maxima

starke Explosion

Brackium Emendo

repariert gebrochene Knochen

Colloportus (Verriegelungs-Zauberspruch)

Versiegelt Fenster und Türen

Crucio (Cruciatus, Folterfluch)

Hauptartikel: Unverzeihliche Flüche

Lässt das Gegenüber vor Schmerz fast den Verstand verlieren! unverzeihlicher Fluch!

Deletrius (Auslöschungszauber)

Dieser Zauberspruch löscht Bilder und magische "Nachwirkungen", heraufbeschworen mit

Prior Incantado, aus, produziert von einem Zauberstab, der dazu verzaubert wurde.

Densaugeo (Zahnvergrößerungszauber)

Desillusionierungszauber

Macht Personen/Gegenstände unsichtbar

Diffindo (Abtrennzauber)

Zerreit oder durchtrennt Gegenstnde

Dissendium

ffnet den Buckel der einugigen Hexe in Hogwarts wodurch ein Geheimgang in den Keller des Honigtopfes offenbart wird.

Engorgio (Schwellzauber)

Vergrert Gegenstnde und Lebewesen

Evanesco (Verschwindezauber)

Lsst Gegenstnde verschwinden

Expecto Patronum (Patronuszauber)

Beschwrt einen Patronus herauf

Expelliarmus (Entwaffnungszauber)

Entwaffnet den Gegner mit einem roten Lichtstrahl

Everte Statum

Schleuderzauber

Ferula

Erzeugt eine Schiene mit Verbnden fr ein gebrochenes Glied

Fidelius-Zauber

Geheimnis wird in einer Person verborgen, fr andere unsichtbar/unauffindbar -->

Geheimniswahrer/Secretkeeper

Finite

Hebt manche Zauber auf.

Finite Incantatem (Allgemeiner Gegenzauber)

Absoluter Gegenzauber --> hebt mehrere Flche gleichzeitig auf

Flagrate

Lsst ein Feuerkreuz erscheinen

Stößt den Gegner um
Fluch der Popel
Extrem tiefende Nase

Fumos (Vernebelungszauber)
Abwehrender Rauchs Schleier

Furnunculus (Pickel-Fluch)
Verflucht Opfer mit Furunkeln
Grüne Funken
Erzeugt einen Strahl grüner Funken
Hellblaue Flammen

Zaubert mehrere wasserresistente blaue Flammen, die in einem Behälter mitgeführt, freigelassen und wieder in den Behälter zurückbefördert werden können.

Immobilus (Erstarrungszauber)
Lähmt lebende Dinge und Wesen (Beispiel: Peitschende Weide in Hogwarts)

Impedimenta (Lähmzauber)
Lähmzauber: lässt Gegner erstarren/verlangsamen

Imperio (Imperius-Fluch)
Unverzeihlicher Fluch; erteilt Kontrolle über den Verfluchten

Imperturbatio-Zauber
Macht Türen, Wände, etc. immun gegen Lausangriffe

Impervius (Impervius-Zauber)
Macht Gegenstände wasserabweisend

Inanimatus-Aufrufezauber
Belebung von Gegenständen

Incendio (Feuerzauber, Zauberspruch zum Feuermachen)
Entzündet ein Feuer
Lacarnum Inflammari
Entzündet Gegenstände

Levicorpus
Gegner hängt kopfüber in der Luft

Macht "Levicorpus" wieder rückgängig

Locomotor Mortis (Beinklammerfluch)

klammert die Beine zusammen und hindert das Opfer daran, die Beine in irgendeiner Weise zu bewegen

Lumos (Zauberstab-Beleuchtungszauber)

Erleuchtet den Zauberstab

Lumos Maxima

Erzeugt blendendes Licht (erhellte Räume)

Lumos Solem

Erzeugt Sonnenlicht

Mobiliarbus

Bewegt einen Baum

Mobilicorpus

Bewegt menschliche Körper

Morsmordre (Dunkle Magie)

Lässt das dunkle Mal am Himmel erscheinen

Muffliato-Zauber

Belegt alle Menschen im Umkreis mit einem Brummen in den Ohren, so dass man nicht belauscht werden kann

Nox (Zauberstab-Auslöschungszauber)

Löscht das Zauberstab-Licht

Gegenzauber --> Lumos

Obliviate (Gedächtniszauber)

Löscht Erinnerungen aus dem Gedächtnis

Orchideus

Lässt einen Orchideenstrauss aus dem Zauberstab hervorbrechen

Periculum

Gefahrensignal in der Magischen Welt: Rote Funken aus der Spitze des Zauberstabes erscheinen

Erzeugt Ganzkörperklammer, lähmt den Körper komplett, nur die Augen können noch sehen

Portus

Aktiviert einen Portschlüssel

Prior Incantato (Prior Incantato)

Zwingt einen dazu, den zuletzt getätigten Zauber zu zeigen

Priori Incantatem

Fluchumkehr, wenn zwei verbrüdete Bruderstäbe aufeinander treffen

Protego Horribilis (Verstärkter Schildzauber)

Erzeugt einen Schutzschild, der auch stärkeren Zaubern standhalten kann

Erzeugt einen Schutzschild, der viele schwache Zauber abwehren kann

Quietus (Schalldämmungszauber)

Hebt --> Sonorus auf

Reducio (Verkleinerungszauber)

Gegenspruch --> Engorgio: hebt diesen auf

Relaschio (Verekelfluch)

Schickt Funkenstrom auf den Gegner (im Wasser heißen Wasserstrahl)

Rennervate (Wiederbelebungszauber)

Gegenzauber zum

Schockzauber (Stupor): hebt dessen Wirkung auf

Reparo (Reparierzauber)

Repariert zerbrochene Gegenstände

Rictusempra (Kitzelzauber)

Opfer muss unkontrolliert lachen

"Imperio"

Vollständige Kontrolle über das Opfer

Riddikulus

Zauberspruch gegen Irrwichte

Rote Funken

Sectumsempra

Fügt dem Opfer schwere Schnittwunden zu

Serpensortia (Schlangen-Heraufbeschwörungszauber)

Lässt eine Schlange aus der Spitze des Zauberstabes erscheinen

Silencio (Schweigezauber) Lässt Hintergrundgeräusche oder Stimmen verstummen; mit dem Zauberspruch Silencio kann man auch einen 'schalldichten' Raum erschaffen, damit außen nichts von Geräuschen in dem Raum zu hören ist und auch innen nichts von außen

Sonorus (Schallverstärkungszauber)

Verstärkt die Stimme

Slugulus Eructo (Schnecken-Brech-Fluch)

Ein grüner Lichtblitz, der beim Opfer das Herauswürgen von Schnecken bewirkt

Schnellklebe-Fluch

Klebt Schuhe am Boden fest

Stupor (Schockzauber)

Betäubt Gegenüber mit einem roten Lichtstrahl

Tarantallegra (Tanzbeeinfluch)

Bringt die Beine außer Kontrolle

Titillando' (Kitzel-Fluch)'

Kitzelt und schwächt

Vipera Evanesca

lässt eine Schlange verschwinden

Wabbelbeine-Fluch

Die Beine knicken weg

Waddiwasi

Lässt etwas aus einem Loch herausschießen

Weichmachzauber

macht harte Gegenstände weich

Weise mir die Richtung (Vier-Punkte-Zauber)

Magischer Kompass

Wingardium Leviosa (Schwebezauber)

Lässt Gegenstände schweben oder fliegen

Zungen-Fessel-Fluch

Macht einen Knoten in die Zunge

Kapitel 13

Beziehungen

$A \rightarrow B$ = A ist in B verliebt

$A \leftrightarrow B$ = A und B sind in einander verliebt

$A \wedge B$ = A und B sind zusammen

$A \vee B$ = A und B sind befreundet

$A \oplus B$ = A und B sind Geschwister

$A \rightarrow B$ = A und B waren zusammen

$A \rightarrow B$ = A und B hassen sich

Luna & Ellen

Geburtstage

19. Januar: Jack Thunder (M)

21. Juni: Ellen Jean Potter (W) & Luna Potter (W)

31. Oktober: Arabella Swirle (W)

31. Dezember: Laura Rose White (W)

2. August: Benjamin Derulo (M)

1. April: Clove May (W)

10. Februar: Emma Rose Malfoy (W) & Lyanna Kassiopeia Malfoy (W)

27. September: Rune Libra (M)

13. März: Hawk Remus Black (M)

30. Oktober: Mia Longbottom (W)

1. April: Tyler John Joseph (M)

3. April: Jacob McEvilly (M)

Kapitel 14

Wer spielt wen?

Aqua: Luna Potter (W), Lyanna Kassiopeia Malfoy (W),

Air: Ellen Jean Potter (W),

Sonnenfell: Jack Thunder (M), Mia Longbottom (W),

Marple: Arabella Swirle (W),

Moon: Laura Rose White (W),

Kiki: Benjamin 'Ben' Derulo (M),

Alice: Clove May (W),

Mira: Emma Rose Malfoy (W),

Jule Elsa: Rune Libra (M),

Hawk: Hawk Remus Black (M), Tyler John Joseph (M),

Jacob: Jacob McEvelly (W),

Fliegt bald raus

Entschuldigt:

18. - 25. August (Hawk)

Kapitel 15

News!

Was bisher geschah:

- Das RPG ist eröffnet!
 - Air hat als ersten Charakter Ellen Jean Potter (W) erstellt
 - Aqua hat als ersten Charakter Luna Potter (W) erstellt
 - Sonnenfell hat sich mit Jack Thunder (M) angemeldet. Willkommen!
 - Marple hat sich mit Arabella Swirle (W) angemeldet. Willkommen!
 - Moon hat sich mit Laura Rose White (W) angemeldet. Willkommen!
 - Kiki hat sich mit Benjamin 'Ben' Derulo (M) angemeldet. Willkommen!
 - Alice hat sich mit Clove May (W) angemeldet. Willkommen!
 - Mira hat sich mit Emma Rose Malfoy (W) angemeldet. Willkommen!
 - Jule Elsa hat sich mit Rune Libra (M) angemeldet. Willkommen!
 - Aqua hat Lyanna Kassiopeia Malfoy (W) erstellt
 - Hawk hat sich mit Hawk Remus Black (M) angemeldet. Willkommen!
 - Sonnenfell hat Mia Longbottom (W) erstellt
 - Hawk hat Tyler John Joseph (M) erstellt
 - Jacob hat sich mit Jacob McEvelly angemeldet. Willkommen!
-
- Arabella ist in der Winkelgasse in Flurish & Blotts uns unterhält sich mit Jack
 - Luna und Ellen sind gerade mit Flohpulver in die Winkelgasse gereist. Und sind bei Flurish & Blotts gelandet. Jetzt gehen sie nach Gringotts
 - Luna und Ellen haben in Flurish & Blotts ihre Bücher gekauft und fahren in der Apotheke fort, indem sie Zutaten einkaufen.
 - Emma und Lyanna reisen mit Flohpulver in die Winkelgasse
 -

Events und Termine

(Ihr könnt auch selbst Ideen nennen oder eine Party veranstalten ect.)

Kapitel 16

Der Hauspokal

Gryffindor:

Hufflepuff:

Ravenclaw:

Slytherin: