

ALLES, WAS EIN Potter-Fan WISSEN MUSS

Über 150 magische Fakten rund um die Welt von Hogwarts



riva

PEMERITY EAGLE

PEMERITY EAGLE

ALLES, WAS EIN Potter-Fan WISSEN MUSS

Über 150 magische Fakten rund um die Welt von Hogwarts



riva

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Für Fragen und Anregungen

info@rivaverlag.de

Wichtiger Hinweis

Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wurde auf eine genderspezifische Schreibweise sowie eine Mehrfachbezeichnung verzichtet. Alle personenbezogenen Bezeichnungen sind somit geschlechtsneutral zu verstehen.

1. Auflage 2022

© 2022 by riva Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH

Türkenstraße 89

80799 München

Tel.: 089 651285-0

Fax: 089 652096

Dieses Buch ist kein offizielles Lizenzprodukt und wurde weder von J. K. Rowling, ihrem Verlag noch von Warner Bros. Entertainment Inc. autorisiert, genehmigt oder lizenziert.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Redaktion: Tanja Schröder

Umschlaggestaltung: Karina Braun

Umschlagabbildung: shutterstock.com/karnoff, Andy Vinnikov, Victoria Bat

Abbildungen im Innenteil: Leeloo Molnár

Satz: Carsten Klein, Torgau

Druck: CPI

Printed in the EU

ISBN Print 978-3-7423-2233-3

ISBN E-Book (PDF) 978-3-7453-2008-4

ISBN E-Book (EPUB, Mobi) 978-3-7453-2007-7



Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter

www.rivaverlag.de

Beachten Sie auch unsere weiteren Verlage unter www.m-vg.de

INHALT

Vorwort	5
Kapitel 1: Grundsätzliches	6
Kapitel 2: Die wichtigsten Charaktere	18
Kapitel 3: Magische Orte	38
Kapitel 4: Die 10 bedeutendsten magischen Artefakte	54
Kapitel 5: Magische Wesen	66
Kapitel 6: Magische Pflanzen und ihre Wirkung	82
Kapitel 7: Die 20 unvergesslichsten Momente	100
Das Quiz für ultimative Potterheads	134
Auflösung und Auswertung	140
Über die Autorin	143



VORWORT

Als Potterheads werden Fans des Pottermore bezeichnet, die als wahre Experten der magischen Welt gelten. Sie kennen alle Fakten zu Harry und seinen Freunden, wissen über jeden Zauberspruch Bescheid und könnten mit verbundenen Augen in Hogwarts den Raum der Wünsche finden.

In diesem Buch findest du alles, um zu einem wahren Potterhead zu werden: Grundlegendes Wissen, die wichtigsten Charaktere, magische Pflanzen und fabelhafte Tierwesen sowie die unvergesslichsten Momente aus Büchern und Filmen warten darauf, von dir entdeckt zu werden. Am Ende findest du ein Wissensquiz, mit dem du testen kannst, ob du ein echter Experte bist.

Auch eingefleischte Fans finden hier noch die ein oder andere Überraschung. Außerdem kannst du in Erinnerungen schwelgen und all die lieb gewonnenen Personen, Orte und Augenblicke noch einmal wiedererwecken, die dich am Pottermore so begeistern. Denn nicht umsonst haben wir alle die Bücher und Filme bereits mehrmals verschlungen. Harry Potter und seine Abenteuer laden immer wieder aufs Neue dazu ein, in die magische Welt abzutauchen und sich verzaubern zu lassen.

Werde zum waschechten Potterhead und lass dich überraschen, was für interessante Details und Zusammenhänge dir bisher vielleicht noch verborgen geblieben sind!

Ich wünsche dir viel Vergnügen dabei!

Deine Penemity Eagle



◆ Kapitel 1 ◆

GRUNDSÄTZLICHES





Die Welt von Harry Potter ist voller tiefgreifender Magie und bezaubernder Detailfülle. Da ist es ratsam, sich erst den Grundlagen zuzuwenden, ehe es ans Eingemachte geht. In diesem Kapitel lernt der angehende und auch fortgeschrittene Potterhead deshalb alles Wissenswerte rund um die magische Welt kennen.



Hexen und Zauberer

Hexen und Zauberer sind Menschen mit angeborenen magischen Fähigkeiten. Mit der richtigen Ausbildung lernen sie, diese Fähigkeiten zu ihren Gunsten zu kontrollieren. Sie leben in ihrer eigenen magischen Welt, die wiederum Teil der uns bekannten nicht magischen Welt ist. Nachdem Zauberer und Hexen einige Jahrhunderte lang von den Muggeln verfolgt wurden, hat sich die magische Welt dazu entschlossen, ihre Existenz vor den Muggeln zu verbergen, was in der Regel gut gelingt. Doch es gibt hin und wieder kleine Pannen, bei denen die magische Welt sichtbar wird. »Ausrutscher« dieser Art können aber meist sehr gut mit den entsprechenden Vergessenszaubern neutralisiert werden. Ohnehin sind viele Muggel in der heutigen Zeit auf ihrem magischen Auge »blind« geworden, was ein Eingreifen oft hinfällig macht.

Bei den Zauberern und Hexen unterscheidet man zwischen Reinblütern (die Eltern sind oder waren ebenfalls Zauberer und Hexen), Halbblütern (mit einem magischen Elternteil) und den Muggelstämmigen (beide Elternteile sind oder waren Muggel). Diese Unterscheidungen führen leider immer wieder zu Auseinandersetzungen und Diskriminierungen (in diesem Punkt unterscheiden sich Zauberer und Hexen in ihrem Verhalten kaum von Muggeln).

Muggel

Muggel sind nicht magische Menschen, die meistens keine Ahnung von der Existenz der magischen Welt haben – und auch gar nicht haben wollen. Sie leben in ihrer eigenen Welt, in der Zauberei und Magie in der Regel keinen Platz haben – außer vielleicht in Zaubershows ...

Nur wenigen Muggel, etwa den Eltern magiebegabter Kinder, ist der Einblick in die magische Welt vergönnt. Da sämtliche Versuche, ein friedliches Zusammenleben mit den Muggeln zu ermöglichen, bis heute gescheitert sind, gilt die Verordnung des Zaubereiministeriums: Zauberer und Hexen dürfen keinen Kontakt zu Muggeln aufnehmen – von dringenden Ausnahmen einmal abgesehen.

Squib

Squibs sind Menschen, die eigentlich aus einer Zaubererfamilie stammen, aber dennoch keine magischen Fähigkeiten besitzen. Deshalb werden sie oft – vor allem von Reinblütern – diskriminiert und zu niederen Arbeiten verpflichtet. In seltenen Fällen werden Squibs sogar aus der magischen Gesellschaft verbannt und müssen ihren Platz in der Muggelwelt suchen. Warum Squibs, trotz ihrer magischen Abstammung, keine Fähigkeit zum Zaubern entwickeln können, ist nicht bekannt.

Animagus

Ein Animagus kann sich allein durch seine Willenskraft in ein bestimmtes Tier verwandeln. Dieser Vorgang ist zwar grundsätzlich erlernbar, setzt aber eine starke, angeborene Fähigkeit zur Magie voraus. (Es sind schon viele magische Menschen bei dem Versuch, zum Animagus zu werden, gescheitert.) Der Animagus hat keinen Einfluss darauf, in welches Tier er sich verwandeln kann: Dies ist ihm vorbestimmt und wird durch seinen Charakter festgelegt. Dies ist einer der Gründe, warum sich so wenige Zauberer und Hexen für

eine Ausbildung zum Animagus entscheiden. Es wäre schließlich rufschädigend, wenn sich herumspräche, dass es sich bei dem eigenen Tier etwa um ein Faultier handelte!

Metamorphmagus

Der Metamorphmagus besitzt eine angeborene Fähigkeit, die es ihm erlaubt, jederzeit jede beliebige Gestalt oder Form anzunehmen. Die Verwandlungen unterliegen lediglich seinem Willen. Ein Metamorphmagus kann für seine Umgebung durchaus anstrengend sein, die ständige Veränderung seiner Erscheinung führt mitunter zu einiger Verwirrung.

Quidditch

Quidditch ist die beliebteste und bekannteste Sportart in der magischen Welt – vergleichbar z. B. mit Fußball in der Muggelwelt –, die mit insgesamt vier Bällen gespielt wird. Quidditchfelder befinden sich etwa 50 Meter über dem Boden, in dieser luftigen Höhe versuchen sich zwei gegnerische, auf Besen reitende Mannschaften zu besiegen, indem sie möglichst viele Punkte erzielen. Eine Mannschaft besteht insgesamt aus sieben Spielern. Das Feld ist in zwei Hälften unterteilt, in denen sich die jeweiligen Tore (drei Ringe, die auf 20 Meter langen Pfosten befestigt sind) befinden, die es zu treffen gilt. Jedes Tor wird von einem Hüter bewacht. Ein Tor gilt als erzielt, wenn ein Spieler der gegnerischen Mannschaft es schafft, am Hüter vorbei den sogenannten Quaffle (einen roten Ball von der Größe eines Muggelfußballs) durch eines der Ringtore zu schießen. Für jedes Tor mit dem Quaffle erhält eine Mannschaft zehn Punkte.

Die Bemühungen der Jäger, Tore zu erzielen, werden durch Klat- scher erschwert, kleine schwarze Bälle, hart wie Eisen und äußerst wendig. Sie sind verhext und versuchen, die Spieler (egal welcher Mannschaft) von ihren Besen zu werfen. Sie in Schach zu halten, ist Aufgabe der Treiber – jeweils zwei Teammitglieder versuchen, mit einer Art Baseballschläger die aggressiven Klatscher auf die Spieler der gegnerischen Mannschaft zu schießen, um diese im Idealfall von ihren Besen zu werfen.

Eine weitere Möglichkeit, das Spiel für sich zu entscheiden, besteht darin, den goldenen Schnatz zu fangen, einen kleinen goldenen Ball mit silbernen Flügeln, der derart schnell und wendig ist, dass er wie aus dem Nichts auftauchen und ebenso schnell wieder verschwinden kann. Gelingt es dem Sucher einer Mannschaft, den Schnatz zu fangen, erhält diese 150 Punkte, das Spiel ist beendet.

Trimagisches Turnier

Das Trimagische Turnier findet alle drei Jahre statt und wurde das erste Mal vor etwa 700 Jahren ausgetragen. Der traditionsreiche Wettkampf, in dem jeweils nur ein Champion als Stellvertreter für die gesamte Schule teilnimmt, wurde allerdings für einige Jahrhunderte ausgesetzt, da die Teilnahme als zu gefährlich galt. In Harry Potters viertem Schuljahr wird das Trimagische Turnier unter neuen und verbesserten Sicherheitsauflagen wiederaufgenommen. In *Harry Potter und der Feuerkelch* ist Harry – zu seinem Schrecken und aufgrund der Manipulation eines Todessers – unter den Champions. Normalerweise werden die Teilnehmer durch ein magisches Auswahlverfahren bestimmt: Die Namen der in Frage kommenden Teilnehmer (sie müssen mindestens 17 Jahre alt sein) werden in den

Feuerkelch geworfen. Derjenige, dessen Name der magische Kelch wieder ausspuckt, ist verpflichtet, als Champion am Trimagischen Turnier teilzunehmen. Es gibt kein Zurück!

Das Turnier erstreckt sich über ein ganzes Schuljahr, in dem die drei Auserwählten in drei verschiedenen Disziplinen um den Trimagischen Pokal kämpfen. Die zu bewältigenden Aufgaben sind alles andere als einfach – und teilweise schlachtweg lebensgefährlich.

Als Harry das Turnier für sich – und damit für Hogwarts – entscheiden kann, spendet er die gesamte Siegerprämie den Zwillingen Fred und George Weasley als Starthilfe für die Gründung ihres Geschäfts für zauberhafte Scherzartikel in der Winkelgasse.

Todesser

Lord Voldemorts treue Anhänger nennen sich selbst Todesser und kämpfen mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln für die Übernahme der Macht in der magischen Welt. Die Treue mancher Todesser beruht allerdings auf purer Angst davor, von ihrem Meister hingerichtet zu werden, sobald sie sich seinem Willen widersetzen. Bei ihren geheimen Treffen tragen die Todesser lange Kutten und Masken, sodass sich selbst in den eigenen Reihen nicht alle kennen. Sie treiben ihre Opfer mit den unverzeihlichen Flüchen in den Wahnsinn oder gar in den Tod. Fast alle Mitglieder tragen das dunkle Mal des Lord Voldemort am linken Arm.

Der Orden des Phönix

Die schlagkräftige Gruppierung um Albus Dumbledore nimmt in der gleichnamigen Geschichte den Kampf mit den Todessern auf.