Niemand

Von Kizunafan

Kapitel 55: Das Quidditchspiel

Kapitel 56

Alle Ränge im Stadium waren voll besetzt. Es war ein sonniger, etwas kühler Herbsttag und das Spiel würde in Kürze beginnen.

Lee Jordan machte es sich mit seinem verzauberten Mikrofon bequem, hinter ihm war wie immer Professor McGonagall und unten auf dem Spielfeld Madame Hooch als Schiedsrichterin.

In den Garderoben wurde das letzte Mal die Spielstrategie besprochen. Draco wandte sich an die Truppe.
"Ich weiß es und ihr wisst es! Wir haben es nicht vor und werden auch nicht gegen Gryffindor verlieren! Bletchley, jeden Quaffel den du durchlässt, werde ich dir heimzahlen! Ich habe
mit Potter um etwas äußerst Wichtiges gewettet, also werde weder ich noch ihr versagen!"

Bei der Gryffindor Truppe hätte es ungefähr ähnlich geklungen, wenn Ginny nicht jedem eine furchtbare Rache angedroht hätte, der ihrem Dracomäuschen auch nur ein Haar krümmte. Und so gingen sie eben ohne eine genauere Strategiebesprechung aus der Garderobe.

"Und nun kommen die Spieler aufs Feld.

Heute spielt Gryffindor gegen Slytherin.

Die Kiste mit den Bällen wird auf das Feld gebracht und die Mannschaftskapitäne begrüßen sich. Die diesjährige Aufstellung des Teams ist wie folgt, bei den Gryffindors:

Als Sucher, der immer wieder erfolgreiche
Harry Potter,
als Hüter Cormac McLaggen,
als Treiber die allseits beliebten Weasley Zwillinge,
Fred und George Weasley
und als letztes das bezaubernde Jägerinnentrio,

Demelza Robins, Ginny Weasley und Katie Bell!!!"

Rauschender Applaus aus dem Gryffindorsektor und Buhrufe aus dem Slytherinrang.

"Und bei den Slytherins,
als Sucher Draco Malfoy,
als Hüter Miles Bletchley,
als Treiber Vincent Crabbe und Gregory Goyle
und als Jäger Manfred Urquhart, Bernhard Vaisey und Adrian Pucey!"

Begeisterter Beifall von den Slytherins und das mürrische Murren von den Gryffindors.

Die Spieler stiegen auf ihre Besen und flogen los, die Klatscher wurden los gekettet, der Schnatz
frei gelassen und der Quaffel in die Luft geworfen.

Das Spiel begann.

Und was für ein Spiel!
Während Draco und Ryan hoch oben herum kreisten, kamen von McLaggen unablässig Kommentare wie:

"Nein, nicht die Kurve neben der Kurve nehmen, macht eine Schwalbe, eine Taube, einen Turmfalken!!
Fred, schmeiße den Klatscher auf Pucey, mach schon! George, wenn vor dir ein Klatscher fliegt und du ein Treiber bist, müsstest du wissen wo der Klatscher hingehört!"

Die beiden Teams schenkten sich wirklich nichts, zeitweise vergaß Ginny das sie als Jägerin für
den Quaffel verantwortlich war und jagte stattdessen Draco, der weiterhin verbissen nach den Schnatz Ausschau hielt.

Immer wieder warfen die Jäger beider Mannschaften Tore, wenn die Hüter gerade von den Klatschern abgelenkt wurden.

°°°°°°°

Währenddessen, rannte Hermine so schnell wie möglich zum Ziel. Sie hatte letzte Woche in einem alten Buch einen Zauber gefunden, der sie vor Geistern und Portraits tarnte. Zu ihrem Glück, waren alle Anderen gerade beim Quidditch.

Völlig außer Atem gelangte sie beim Spielfeld an, suchte sich ein Versteck und sandte ihrem Golem den Befehl, nach dem Spiel dort unauffällig aufzutauchen. Danach löste sie den Zauber der über dem Schnatz lag.

°°°°°°

Fast gleichzeitig entdeckten Draco und Ryan den Schnatz neben der Tribüne der Slytherins. Kaum waren sie losgeflogen, gerieten sie in einen Klatscherhagel und wurden massiv von den zwei Kugeln bedrängt. So kam es zu einer Art Luftkeilerei zwischen den Treibern, während das Jägerteam der Slytherins drei Tore in Folge schoss.

Inzwischen stand es 250 : 210 für Slytherin.

Ryan, der etwas lädiert von einem direkten Treffer war, sah wieder eine Chance auf den Schnatz, als er plötzlich Ginny über das ganze Feld kreischen hörte:

"Fred, George! Wenn ihr nochmals meinen Dracischatz mit dem Klatscher abschießt, werde ich euch so verfluchen, dass ihr nicht mehr gehen könnt und euch vor Angst vor mir in die Hosen macht. Lasst.Meinen.Draco.In.Ruhe!!!"

Fassungsloses Schweigen und hämisches Lachen war die Folge.

Kurze Zeit später sah Ryan den Schnatz wieder. Er schwebte direkt neben Ginny. In der Zwischenzeit hatten die Gryffindors zwei Tore geschossen.

Draco hatte inzwischen auch den Schnatz entdeckt. Seufzend dachte er an seine Wette, beschloss mal kurz auf jeden Stolz zu verzichten und rief :
"Oh meine liebste Ginny, wenn du mir versprichst, Harry nicht in deine Nähe zu lassen, werde ich heute mit dir ausgehen und dir 1000 Rosen schenken! Ich habe dich lieb mein Schatz!"

Bei Ginny setzte darauf jedes verbliebene Fünkchen Verstand aus. Sie sah nur noch Herzchen und Draco, sie verfluchte mal eben so die zwei Klatscher, so das diese mit Karacho auf Ryan losgingen und fegte mit dem Schnatz im Gefolge mit Vollgas in Richtung Draco.

Der fing den Schnatz und das Spiel war beendet. Na ja fast. Nach etwa einer halben Stunde konnte man Ginny überreden, den Klatscherfluch zu lösen und danach konnte ein etwas mehr als lädierter Ryan das etwas kaputte Spielfeld verlassen.

Mit der Aussicht auf eine Intensivwoche mit Ginny.

°°°°°°

In der Zwischenzeit war es Hermine dank dem allgemeinen Chaos gelungen, ihren Golem weg zu zaubern und so zu tun, als wäre sie nie weg gewesen. Nachdenklich sah sie zu Harry, der gerade vom Spielfeld ging. Irgendwie musste sie sowohl ihm als auch Fawkes helfen. Das ging natürlich erst, wenn das Zauberstabproblem beseitigt war. Nach dem Essen würde sie in der Bibliothek nach einer Möglichkeit suchen, die Verbotene Abteilung unbemerkt zu betreten.

°°°°°°

Nach einer unangenehmen Stunde in der Krankenstation war es für Ryan an der Zeit,

seine Wettschuld einzulösen. Er traf sich mit Draco und trank mit ihm eine Runde Doubletrank. Der Rest der Spione wusste schon Bescheid über den Ausgang der Wette. In dieser Hinsicht würde es keine Probleme geben. Ryan seufzte. Die Aussicht auf ein Date mit Ginny plus 1000 Rosen war nicht unbedingt seine Definition von Spaß...

°°°°°°

Hermine saß mit ihren Hausaufgaben in der Bibliothek und blätterte nach nützlichen Zaubern, als sie einen hilfreichen entdeckte. Wenn man innerhalb einer Burg oder eines Hauses schnell von einem Punkt zum andern wollte, brauchte man ein Objekt vom Ort wohin man wollte und ein Stück Stein oder Holz von diesem Ort. Wenn man punktgenau dorthin wollte, musste man ein Zeichen malen und das Gegenstück dieses Zeichens an den Ort der Abreise. Man musste sich entspannen und sich mit Hilfe eines Spruches durch Haus oder Burg denken, an den Ort wo man hin wollte.

Anfänger würden an diesem Ort nur in Seelenform auftauchen, könnten aber trotzdem ganz normal handeln, als wären sie wirklich dort. Jetzt brauchte sie nur noch einen passenden Zeitpunkt, an dem sie alleine und ungestört war.