MINISTRY OF MAGIC

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur hendrerit turpis. Donec ultricies vehicula arcu, eget luctus lacus ultrices eget. Sed ut tortor vel nisl dapibus pulvinar. Vestibulum pretium tellus vitae semper ullamcorper. Praesent at sodales mi. Morbi tincidunt. Donec turpis sapien.

7 2975-3

AURORENLARP

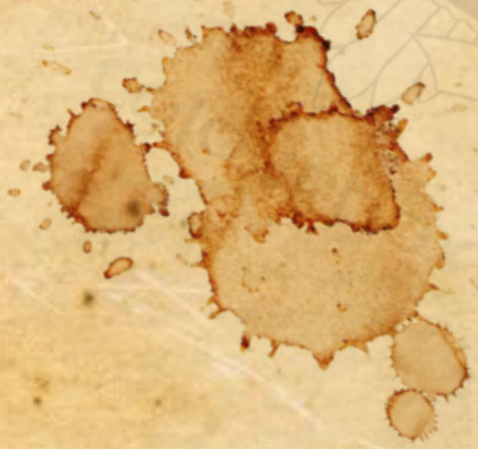
DESIGNDOKUMENT

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Donec placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

“Stellt euch vor, Voldemort ist gerade sehr mächtig. Ihr wisst nicht, wer seine Anhänger sind, ihr wisst nicht, wer für ihn arbeitet und wer nicht; ihr wisst, dass er sich Menschen Untertan machen kann, die dann schreckliche Dinge tun, ohne dass sie sich selber Einhalt gebieten können. Ihr habt Angst um euer eigenes Leben, um eure Familie, eure Freunde. Jede Woche gibt es Meldungen von neuen Morden, von Verschwundenen, von Folter... im Zaubereiministerium herrscht völliges Durcheinander, sie wissen nicht, was sie tun sollen, sie versuchen, alles vor den Muggeln zu verbergen, doch unterdessen sterben auch Muggel. Allenthalben herrscht Schrecken... Angst... Chaos... So war es damals. Schwere Zeiten bringen bei manchen Menschen das Beste zum Vorschein, bei anderen das Schlimmste.”

— Sirius Black (aus Harry Potter und der Feuerkelch)



Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung.....4

2. Das LARP.....5
2.1 Spielmechaniken /-Begriffe.....6
2.2 Regeln.....10
2.3 Spielstil.....14
2.4 Charaktererstellung.....16
2.5 Gewandung.....17

3. Die Welt.....19
3.1 Das Ministerium.....21
3.2 Der Krieg (Voldemort und die Todesser).....24
3.3 Hogwarts.....26
3.4 Blutstatus.....27

4. Die Ausbildung.....29
4.1 Auroren.....30
4.2 Anforderungen.....31
4.3 Die Aufnahmeprüfung.....32
4.4 Ausbildungsinhalte.....33
4.5 Ausbildungstätte.....34
4.6 Begrifflichkeiten der Ausbildung.....35

5. Mitwirkende und Rechtliches.....36

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

1. Einleitung

Das Aurorenlarp ist ein Ausbildungslarp in der Wizarding World. Es geht nicht um eine klassische schulische Ausbildung, sondern um Erwachsenenbildung. Gespielt wird 1979 in einem Safehouse des Ministeriums, in dem Hexen und Zauberer zu Auroren ausgebildet werden. Bei der Ausbildung handelt es sich um eine der härtesten der magischen Welt. In dieser herrscht Krieg und die bespielte Zeit ist von politischen und kulturellen Spannungen geprägt. Physisch sowie psychisch werden die Auszubildenden, genannt Trainees, unter Druck gesetzt - bis auch die letzte Person am eigenen Leib erfahren hat, wie sich der Alltag eines Aurors anfühlt. Die Charaktere werden sich mit Intrigen, politischen Unruhen und natürlich auch dem Ausbildungsalltag auseinandersetzen. Dabei wird jede Entscheidung in irgendeiner Weise Konsequenzen mit sich ziehen. Das Ziel des Larps ist es, eine möglichst authentische und düstere Atmosphäre zu kreieren und den Spieler:innen das zu Gefühl geben, Einfluss auf das Geschehen zu haben.

Interessierten sollte bei der Anmeldung bewusst sein, dass bei diesem Event nicht nur leichtfertige Themen bespielt werden und folglich nicht dafür garantiert werden kann, dass die Nachtruhe eingehalten wird.

Die Veranstalter:innen distanzieren sich mit dem Event und dessen Inhalten ausdrücklich von J.K. Rowling und ihren öffentlichen Aussagen. Dieses Event ist an die von J.K.Rowling erschaffene Wizarding World angelehnt. Es werden keine Gewinne erzielt. Es ist ein Event von Fans für Fans. Die Spieler:innen werden über den Verlauf der Geschichte entscheiden. Geistiges Eigentum und Urheberrecht der bespielten Welt liegen bei Warner Brothers und J.K. Rowling. (Rechtliches)

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce finibus odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

2.

Das LARP

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo, bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero sodales quismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

2.1 Spielmechaniken /-Begriffe

Solltet ihr Verständnisprobleme haben, könnt ihr euch jederzeit an uns wenden. Gewisse Begriffe könnten sich auch beim Lesen dieses Dokuments erklären.

SL/Orga
Die SL (Spielleitung), oder auch Orga(nisation) genannt, plant, richtet und leitet die Veranstaltung. Sie hat das letzte Wort bei allen Unklarheiten und Auseinandersetzungen. SL und Orga sind bei uns die gleichen Personen.

SC
Gespielte Charaktere (Auch Spieler:innen-Charaktere genannt) werden als SC abgekürzt. Damit sind Charaktere gemeint, die aktiv von Spieler:innen auf den Veranstaltungen dargestellt werden. Ein SC muss angemeldet und von der SL abgesegnet sein.

NSC
Im Gegensatz dazu gibt es die Nicht-Spieler:innen-Charaktere, kurz NSC. Diese arbeiten mit der Orga zusammen und sind in den Plot eingeweiht.

GSC
Geleitete-Spieler:innen-Charaktere sind Charaktere, die im Vorhinein abgesprochen wurden. Sie erhalten von der Orga Handlungsanweisungen und bekommen Informationen, die für SC nicht zugänglich sind. Diese Charaktere gestalten den Plot, haben jedoch meist wenig Einsicht in ihn.

OT
OT steht für Out-Time und ist die Zeit, in der der eigene Charakter nicht bespielt wird. Hier können private Gespräche stattfinden oder Ereignisse des realen Lebens ausgetauscht werden.

IT
Dementsprechend steht In-Time (IT) für die Zeit innerhalb des Spiels, in der der Charakter dargestellt wird. Das reale Leben der Spieler:innen ist hier irrelevant. Handys gibt es nicht und nur die Realität der bespielten Welt ist von Interesse.

“Stopp”-Regel
Der Ausruf “Stopp!” zeigt an, dass eine unmittelbare Gefahr außerhalb des Spiels für dich, oder eine Person besteht und das Spiel sofort zu unterbrechen ist. Der “Stopp”-Befehl wird durch ein lautes “Weiter!” aufgehoben, sobald die Gefahr beseitigt ist.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

TIME OUT
Es findet eine kurze Spielunterbrechung statt und damit wird ebenfalls das Ende der Spielzeit signalisiert.

TIME FREEZE
Spieler:innen halten in der Bewegung inne, summen, schließen die Augen und sorgen eigenständig dafür, nichts von den nicht zur Spielsituation gehörigen Vorgängen zu bemerken. In dieser Zeit verändert die Orga oft etwas an der gegebenen Szene.

TIME IN
Das Spiel wird begonnen oder nach einer Pause (durch Stopp, Time Out oder Time Freeze) fortgesetzt. Damit wird auch der Beginn der Spielzeit signalisiert.

Sani
Bei medizinischen Notfällen wird nach dem "Sani" gerufen. Wenn nur ein Pflaster benötigt wird, bitte den Sani oder die Orga ansprechen. IT-Verletzungen bedürfen einen Heiler, dementsprechend wird hier auch nur nach dem "Heiler!" gerufen.

„Wirklich, wirklich"-Regel
Situationen, die Spieler:innen aus OT-Gründen nicht spielen möchten, werden den anderen Spieler:innen mit dem Ausspruch "wirklich, wirklich" angezeigt.
Dies kann z.B. bei körperlichen Einschränkungen oder Phobien, Unwohlsein oder psychischer Überforderung genutzt werden. Eine Nutzung bei Lustlosigkeit auf frühmorgendlichen Unterricht oder dem Vermeiden einer Strafarbeit sollte nicht stattfinden - es wird empfohlen, stattdessen die Konsequenzen in Kauf zu nehmen oder zu versuchen, sich IT herauszureden. Ein Beispiel: Ein Spieler hat eine Sehnenscheidenentzündung. Ein NSC bittet ihn, Kisten wegzubringen. Er kann dann zum Beispiel folgendes sagen: „Ich habe wirklich wirklich gerade keine Zeit, Ihnen beim Tragen dieser Kisten zu helfen."

Sollte die Spielintensität euch zu viel werden, so könnt ihr dies ebenfalls mit der "Wirklich, wirklich"-Regel markieren. Ein Beispiel hierfür wäre: "Ich halte das wirklich, wirklich nicht aus"
Das gleiche gilt für den Fall, dass euch die Intensität des Spiels nicht ausreicht. Z.B.: "Ist das wirklich, wirklich alles was du kannst?"

„Auf ein Wort"-Regel
„Auf ein Wort" ist ein Codewort, um mit jemandem etwas OT abzuklären, ohne den Spielfluss zu stören. Benutzer und Angesprochener gehen dann abseits des Spielgeschehens. Übersetzt heißt es: „Komm mit, weg vom Spielgeschehen, zum OT reden" Diese Regel gilt vor allem dann, wenn ein SC oder ein NSC etwas von einer IT-SL möchte.

„Geht runter wie Wasser“
Wer ein Getränk bestellt, das „runter geht wie Wasser“ geht, stellt sicher, dass darin kein Alkohol enthalten ist, auch wenn es IT vielleicht als Cocktail mit Alkohol beschrieben wird. Getränke die OT Alkohol enthalten, müssen als solche markiert werden.

24 Stunden IT
Grundsätzlich wird 24 Stunden IT gespielt. Dies gilt auch für die Schlafräume. Davon ausgenommen sind nur extra abgesperrte und gekennzeichnete Bereiche, die Sanitäranlagen und die OT-Raucherecke. Sollte ein OT-Gespräch geführt werden müssen, dann ist dies bitte unauffällig und ohne Störung der anderen zu machen. OT-Kommentare stören in IT-Situationen und sollten für sich behalten werden. Die Küchenarbeit wird möglichst IT bespielt, die zugeteilten Arbeiten sind für alle Spieler:innen OT verpflichtend zu erledigen.

Opferregel
Es wird, insbesondere bei Zaubern, grundsätzlich mit der Opferregel gespielt. Das bedeutet, dass das Opfer, also der oder die Verzauberte, die Schwere der Einschränkung und die Konsequenzen selbst bestimmt und ausspielt. Einzig SL oder NSC-Ansagen können die Opferregel außer Kraft setzen. Beachtet jedoch, dass jede Handlung Konsequenzen haben sollte.

Verletzungen, Verfluchungen, Tod
Das Larp ist darauf ausgelegt, dass die Teilnehmenden sich und andere verhexen, Schaden zufügen oder positive Verzauberungen aussprechen. Auch die NSCs werden nicht davon zurückschrecken, die Magie der Welt auszunutzen und in das Spielgeschehen einzugreifen. Grundsätzlich wird hier mit der Opferregel gespielt, die auch über den Tod eines Charakters entscheidet. Die SL/NSC werden versuchen vor einem möglichen Tod eine Absprache mit dem SC zu treffen. Ausgenommen hiervon sind Situationen, die keine andere Lösung als den Tod vorsehen. Ein Charakter, der ein Gift schluckt, auf dem “sofort tödlich, unheilbar“ steht, wird unweigerlich sterben

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio eu tortor tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur
Quque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque
euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum
tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

Zauber wirken

Es können nur die Zauber gewirkt werden, die auf Hogwarts gelernt wurden und auf unserer Zauberspruchliste stehen. Die Liste dazu findet ihr auf unserer Homepage. Falls der Charakterhintergrund es hergibt, bekommt der Charakter von der SL möglicherweise weitere Zauber. Nur Charaktere, die eine explizite Erlaubnis der SL haben, dürfen diese Zauber nutzen. Natürlich kann das nicht dauerhaft kontrolliert werden, dementsprechend setzt die SL darauf, dass alle Teilnehmenden auf die korrekte Nutzung der Zauber achten. Es muss zudem bedacht werden, dass Unverzeihliche nicht umsonst ihren Namen tragen. Die Wirkung dieser Zauber ist IT verboten und sie können nur sehr schwer erlernt werden. Nur Hexende, die einen starken Willen und den ausgeprägten Wunsch haben, ihrem Gegenüber Schaden zuzufügen, sind dazu in der Lage und müssen mit harten Konsequenzen rechnen.

Zeichen

- Sichtbar gekreuzte Arme oder weiße Schärpe: Die Person ist OT und von allen Leuten, die IT agieren, nicht zu beachten.
- SL-Kennzeichnung: Die SL trägt entsprechende Kleidung, diese wird bei der OT-Ansprache vorgestellt. Nachts trägt die SL eine zusätzliche Lichterkette. Die SL ist OT und von allen Leuten, die IT agieren, nicht zu beachten.
- SL-Tarnumhang/Unsichtbarkeit: Die Person trägt einen schwarzen Organza-Umhang. Sie ist IT unsichtbar, aber physisch fassbar. Sie kann z. B. angerempelt und/oder gehört werden.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

2.2 Regeln

Die OT-Anweisungen der SL und der NSC sind zu befolgen. Bei Entscheidungen hat die SL immer das letzte Wort. Sollte eine Entscheidung euch gar nicht passen, könnt ihr gerne das Gespräch mit uns suchen, oder uns nach der Veranstaltung anschreiben. Es liegt immer in unserem Interesse, euch das Spiel so spaßig wie möglich zu gestalten, einige Entscheidungen müssen jedoch notwendigerweise gefällt werden und sind unwiderruflich.

§1 Grundsätzliches

Die Spielleitung
Die Spielleitung fungiert als eine Art "Schiedsrichter". Sollte es zu Unstimmigkeiten kommen, gilt das Wort der Spielleitung. Werden eine oder mehrere der aufgeführten Regeln nicht eingehalten, dann kann die Spielleitung von ihrem Hausrecht Gebrauch machen und Teilnehmende der Veranstaltung verweisen. Auch ein endgültiger Ausschluss von zukünftigen Veranstaltungen ist möglich, wird jedoch nur als letzte Lösung in Betracht gezogen.

Zauberstab
Alle Teilnehmenden verpflichten sich, niemanden mit dem Zauberstab zu schlagen oder zu stechen. Auch das Werfen oder das Verstecken des Zauberstabs in eine andere Tasche sollte vorsichtig geschehen, sodass die Verletzungsgefahr so gering wie möglich ausfällt.

Dieben/Fremdes Eigentum
Alle In-Time-Gegenstände, die nicht in Beuteln mit dem OT-Kennzeichen verstaut sind, dürfen gediebt werden. Wer diebt, der ist für die Beute verantwortlich und **eine SL ist sofort zu benachrichtigen**, um Missverständnissen vorzubeugen. Gediebte Gegenstände sind vom Dieb spätestens zum Time-Out an den Besitzer oder die SL zu übergeben. Andernfalls kann es zur Anzeige kommen. Wenn ein Gegenstand nicht bei der SL als gediebt angegeben worden ist, ist dieser nicht im Spiel verwendbar und kann von der Orga beschlagnahmt oder an denjenigen zurückgegeben werden, dem der Gegenstand gehört.

Mit fremden Eigentum, sei es von den Teilnehmenden, der Orga oder der Location, ist umsichtig umzugehen. Schäden sind sofort der SL/den Besitzer:innen zu melden. Wir erwarten, dass jeder Teilnehmende eine Haftpflichtversicherung hat. Zusätzlich sind wir über eine Veranstaltungshaftpflichtversicherung abgesichert. Schäden können in der Regel von dieser beglichen werden.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

Zerstörbare Gegenstände
Ein grünes Kleeblatt signalisiert, dass dieser Gegenstand auch OT zerstört werden darf.

Check-In
Der Check-In ist verpflichtend für alle Teilnehmenden der Veranstaltung. Nur Gegenstände (u. a. Waffen, Zaubertränke und Artefakte), die eingecheckt sind, dürfen auf der Veranstaltung eingesetzt werden. Jeder Charakter muss mit seinen Fähigkeiten vor der Veranstaltung von der Spielleitung freigegeben sein. Sollte ein nicht angemeldeter Gegenstand im Spiel auftauchen, so existiert dieser nicht und kann nicht verwendet werden. Auch hier verlassen wir uns auf eine offene und ehrliche Kommunikation.

§2 Magie im Spiel

Grundsätzliches
Es wird nach dem System „Du kannst, was du darstellen kannst“ (DKWDDK) gespielt. Einem Charakter stehen nur jene Fertigkeiten zur Verfügung, welche der Spielende durch Schauspielerei und Effekte glaubhaft darstellen kann, das gilt auch für Verletzungen. Falls kein Kunstblut vorhanden ist, bietet die SL welches an.

Flüche und Zaubersprüche
Wenn ein Zauber auf einen Teilnehmenden gesprochen wurde, dann reagiert dieser auf irgendeine Art und Weise. Die Wirkung und den Erfolg eines Zaubers bestimmt immer die verzauberte Person (siehe auch Opferregel). Es ist nicht erlaubt, den gleichen Zauber mehrmals direkt nacheinander zu sprechen. Die Abklingzeit entspricht etwa 30 Sekunden. Die Teilnehmenden sollten sich möglichst vorher über die Wirkung der Flüche bzw. Zaubersprüche informieren, sodass er oder sie deren Reaktion entsprechend ausspielen kann. Ein eher unbekannter Zauber sollte durch die anwendende Person so artikuliert werden, dass die verzauberte Person weiß, was sie machen sollte. Als Beispiel: “Tanze, du Wicht - Tarantallegra!”. Prinzipiell kann jederzeit gezaubert werden. Sollte Magie nicht, oder besonders stark funktionieren, wird die SL darauf aufmerksam machen.

Zaubersprüche oder Rituale, die vermutlich von Bedeutung für den Plot des Larps sind, können nur in Gegenwart der SL erfolgreich ausgeführt werden. Diese misslingen, wenn die SL nicht anwesend ist. Die SL bestimmt, ob dieser Spruch oder dieses Ritual gewirkt hat. Wenn Zauber gelehrt werden, dann muss eine SL oder ein NSC anwesend sein. Zauber, die im Meta-Game erlernt worden sind, müssen an die Orga gemeldet und mit dieser abgesprochen werden. Massenzauber (Zauber die flächendeckend wirken, z.B. ein Angstzauber der alle SC betrifft) werden durch die SL oder NSCs angesagt.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Donec placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

§3 Regeln für den nicht-magischen Kampf

Erlaubt

- Schläge abbremsen und stetiges kontrolliertes kämpfen
- Gewicht und Trägheit der Waffen ausspielen
- eigene Waffen selbstverantwortlich auf Sicherheit überprüfen
- vor dem LARP trainieren
- Schläge ohne Waffen treffen nicht, diese werden immer(!) SIMULIERT

Nicht Erlaubt

- Kampf mit realen Waffen
- Kampf mit defekten oder nicht bei der Spielleitung angemeldeten LARP-Waffen
- Kämpfen bzw. Spielen unter Alkohol- oder Drogeneinfluss
- Schläge auf den Kopf, in die Genitalien, auf die Hand oder Handgelenke
- Werfen von Waffen mit Kernstab bzw. Bolzen
- Spucken, Kratzen, Beißen
- In-Fights ohne Absprache untereinander

Weitere Waffen

Nur Larp-taugliche Latexwaffen und Zauberstäbe sind für diese Veranstaltungen zugelassen. Teilnehmende dürfen keine realen Waffen ins Spiel bringen. Selbstgebastelte Waffen dürfen nach Absprache mit der Orga verwendet werden.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

§4 Verhaltensregeln

- Jeder Teilnehmende ist dazu aufgerufen, die Verantwortung für seine Mitspieler:innen zu übernehmen. Wenn jemand OT verletzt ist, sollte ein Sanitäter gerufen oder aufgesucht werden.
- Alle Bereiche sind sauber zu halten. Nach der Beendigung der Veranstaltung sollten die Schlafräume möglichst besenrein hinterlassen werden.
- Offenes Feuer oder Rauchen in Gebäuden ist verboten. Es wird eine OT-Raucherecke geben, die sich außerhalb des Geländes befindet.
- Müll und Zigarettenkippen sind ordnungsgemäß zu entsorgen.
- Alkoholkonsum ist nicht erwünscht. Kontrolliert und in Maßen drücken wir ein Auge zu. Sollte jemand nach unserem Ermessen über die Stränge schlagen, schicken wir die Person auf ihr Zimmer oder verweisen sie bei schlimmen Fällen von der Veranstaltung.
- Es wird 24 Stunden am Tag IT gespielt. Das bedeutet, die Spieler werden aufgefordert, rund um die Uhr in ihrer Rolle zu agieren. OT-Gespräche sind zu vermeiden. Wenn sich jemand aus dem Spiel zurückziehen möchte, dann sucht diese Person bitte einen etwas abseitigen Platz dafür, sodass das Spiel der anderen nicht gestört wird. Beachtet hier die bereits erwähnten OT-Bereiche. Dies sind extra abgesperrte und gekennzeichnete Bereiche, die Sanitäranlagen und die OT-Raucherecke.
- Bei psychischem Unwohlsein steht ein separater Raum und auch eine Ansprechperson zur Verfügung. Sprecht hierfür bitte eine SL oder einen NSC an.
- Wer schlafen möchte, dem sollte dies auch ermöglicht werden. Sollte ein Spielender Ruhe brauchen, verhaltet euch nach Möglichkeit leise. Das bedeutet **nicht**, dass hier ein grundsätzlicher OT-Bereich ist. Ein ungestörter Schlaf ist nicht gesichert. Solltet ihr euch besonders unwohl fühlen und Ruhe benötigen, kann die SL einen Ruheort anbieten.
- Plätze, die für SC nicht zugänglich sind, sind mit „Wand“ gekennzeichnet.
- OT-Gegenstände oder OT-Gepäck werden von Teilnehmenden selbstständig in Säcke oder Taschen verpackt und mit dem „OT“-Hinweis gekennzeichnet.
- Kenne die eigenen Grenzen! Wenn Teilnehmenden eine Spielsituation OT nicht passt, dann sprechen sie die Spielleitung an. Wenn gerade niemand von der Spielleitung vor Ort ist, wendet sich die betroffene Person an die NSC. Wir haben eine Streitschlichterin vor Ort, die ihr gerne in Anspruch nehmen dürft. Prinzipiell ist aber jedes Teammitglied bereit euch zu helfen.
- Kunstblut: In den Innenräumen ist die Nutzung von Kunstblut nur mit großer Vorsicht gestattet, um Verunreinigungen der Einrichtung und von Wänden und Böden zu vermeiden. Insbesondere bei großen Mengen ist die Orga/SL vorher zu konsultieren. Es ist im Vorweg sicherzustellen, dass Verunreinigungen restlos wieder entfernt werden können. Das gleiche gilt für andere Substanzen, die zu Verunreinigungen führen können (z.B. Tinte, Schlamm, etc.).

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

2.3 Spielstil

Wie bereits erwähnt, wird nach dem DKWDDK-Prinzip gespielt. Wer z.B. einen besonders charismatischen Auror oder einen Duellier-begabten Charakter bespielen möchte, sollte auch in der Lage dazu sein, dies darzustellen. Da jedoch niemand in der Lage ist, Magie zu wirken und manche Charakterkonzepte von der Akzeptanz anderer Teilnehmender abhängen, funktioniert DKWDDK besser in Kombination mit weiteren Spielstilen, die zusammen für ein kreatives Miteinander sorgen:

- Play to struggle[1]
Beim Play to struggle geht es um möglichst komplexe und unangenehme Konflikte für den Charakter. Dabei soll möglichst viel Spiel für die Mitspielenden entstehen.
Jede Auseinandersetzung wird mit dem Bewusstsein angegangen, dass man selbst als Verlierer daraus hervorgehen kann, obwohl der Charakter dagegen ankämpft.

- Play to lift
Der Charakter hilft anderen zu einem besseren Auftreten und Spiel, in dem er dafür selbst Nachteile in Kauf nimmt. Er unterstützt andere und spielt die Konzepte des Gegenübers ”hoch”, um diese glaubhafter erscheinen zu lassen. Geheimnisse sind spannender, wenn man sie mit Mitwissenden teilen kann.

- Play to flow
Beim Play to flow geht es um eine vollständige Immersion in den Gedankenfluss und das Verhalten des Charakters. Das Ziel ist es, logische und für den Charakter typische Verhaltensweisen an den Tag zu legen, die gleichzeitig Anspielmöglichkeiten für andere Charaktere bieten. Auch ein Charakter im Flow wird auf Spielangebote anderer Spielender reagieren und sollte bestmöglich auf diese eingehen.

- Play serious
Nein, Sirius Black soll nicht gespielt werden! Bei diesem Spielstil wird alles düster und ernsthaft gestaltet. Slapstick sollte auf wenige, gut dosierte Gelegenheiten begrenzt sein. Dabei ist zu bedenken, dass Handlungen auch harte Konsequenzen für die Charaktere haben können und werden. Unverzeihliche Flüche werden mindestens mit einer langjährigen Haftstrafe in Azkaban geahndet. Wer diese benutzt, sollte daher besser keine Zeugen haben.

1 Das Konzept Play to struggle entstand auf dem LARP Event Broken Crown, dem wir hier gerne Credit geben: Broken Crown (http://broken-crown.de)

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur
Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

- Play slow
Spielkonzepte wie Duellieren gewinnen an Spannung, wenn sie nicht zu schnell ausgeführt werden. Die Spielsituationen sind so besser unter Kontrolle zu halten. Die Mitspielenden haben genug Zeit zum Reagieren, wenn man nicht Stakkato einen Zauber nach dem anderen wirkt. Dies kann auch dadurch erreicht werden, dass man beim Zaubern große Gesten ausführt. Wenn ein Mitspielender 'play slow' anwendet, sollte der eigene Spielstil daran angepasst werden, sodass keine unausgeglichenen Szenen zustande kommen.
Optional kann im Vorfeld über eine Absprache oder einen Münzwurf bestimmt werden, wie der Ablauf und der Ausgang des Duells ist.

- Don't play
OT-Probleme und Differenzen sollen nicht ins Spiel getragen werden. Diese sollten im OT geklärt werden. Im Zweifel hilft die Orga gerne bei der Konfliktlösung und bietet eine Streitschlichtung an.

- Metagaming
Es wird eine Kampagne gespielt. Es gibt eine Zeit zwischen unseren Veranstaltungen, die gerne mit Forenspiel, OT-Absprachen und Klein-Cons gefüllt werden können. Hilfestellung (zum Beispiel in Form von NSC-Auftritten, Orga-Unterstützung, Fundus und Plotanbindung) bietet die Orga gerne an. Wir sagen auch nicht nein, einfach mal als SC oder NSC mitzuspielen. Generell gilt: Kommunikation ist das A und O. Eure Ideen und Spielinhalte möchten wir gerne einbinden, können das aber nur, wenn wir auch davon wissen. Seid euch sicher: wir freuen uns über eure Ideen.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

2.4 Charaktererstellung

Charaktere sind die bespielten Rollen auf der Veranstaltung. Sie sind das Fundament für ein erfolgreiches Spiel und eine vielfältige Welt. Charaktere unterteilen sich in Spielende-(SC) und Nicht-Spielende-Charaktere (NSC). Für beide Kategorien wünschen wir uns spannende und gut ausgearbeitete Hintergründe.

Ein Beispiel dazu findet ihr hier: Maxine Mustery
Nach der Anmeldung erhaltet ihr den Link zu eurem persönlichen Charakterbogen. Bitte füllt diesen schnellstmöglich aus und dokumentiert eure Änderungen. Falls wir mal eine Änderung übersehen, schreckt nicht davor zurück, uns anzusprechen.

Folgende Hinweise sollen bei der Erstellung von Charakteren berücksichtigt werden:

- Jeder Mensch hat eine Hintergrundgeschichte, die die Person zu der gemacht hat, die sie geworden ist. Tipp: Überlegt euch, wie und wo der Charakter aufgewachsen ist. Durch die Hintergrundgeschichte erhalten Charaktere Motivationen, Ziele, Wünsche und Hoffnungen. Wir raten euch, Stärken und Schwächen sowie familiäre und andere Beziehungen auszuformulieren und euch zu überlegen, wo der eigene Charakter in der Welt steht und was diese ihm oder ihr bedeutet. Jeder Charakter benötigt eine Begründung, warum er die Auror Training Facility besucht. Tipp: Die offizielle Begründung muss nicht den wahren Interessen entsprechen.
- Die Charaktere befinden sich gerade erst am Anfang ihrer Ausbildung. Beachtet, dass die Fähigkeiten und Kompetenzen eurer Charaktere realistisch und Wachstumspotenzial vorhanden sein sollten. Tipp: Im ersten Lehrjahr wird sich ein Schreiner-Auszubildender noch auf den Finger hauen, im dritten baut er schon hübsche Möbel.
- Schwächen und Geheimnisse gehören genauso wie Stärken und Kooperation zum Spiel. Tipp: Ausgewogene Charaktere, die nicht ausschließlich Stärken oder Schwächen haben, generieren Spiel.
- Der historische Kontext und die aktuelle Lage der Welt beeinflussen den Charakter und seine Entwicklung. Tipp: Lies dir die entsprechenden Bereiche in diesem Dokument und auf der Homepage durch.
- Charaktere aus den Büchern existieren zwar in unserer Welt, werden aber nicht bespielt. Einen entfernten Verwandten zu spielen, wäre in Absprache mit der Orga jedoch möglich. Ihr könnt euch natürlich von Buchcharakteren inspirieren lassen. Wir empfehlen jedoch ein individuelles Konzept, um den SC nach eurem Geschmack zu gestalten.

[redacted]

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Donec placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

2.5 Gewandung

Bei der Gewandung wollen wir uns von den 1970er und 80er Jahren inspirieren lassen. Dies gilt insbesondere für die Charaktere mit Bezug zur Muggelwelt. Die Gewandung sollte zu dem SC und dessen Geschichte passen. Kleidungsstile und Frisuren aus der Neuzeit (ab 1990) sollen vermieden werden. Beachtet, dass die Veranstaltung IT im Jahr 1979 spielt.

Die Auror Training Facility erwartet, dass die Kleidung der Ausbildung entsprechend angemessen ist. Wie euer Charakter das interpretiert, ist euch überlassen. Ihr habt also freie Wahl, bedenkt aber, dass ihr den Alltag und das harte Training darin meistern müsst. Ihr könnt zudem davon ausgehen, dass ein ungeeigneter Klamottenstil angesprochen, oder euer Charakter dazu aufgefordert wird, sich der Situation entsprechend zu kleiden. Es kann darüber hinaus sowohl Außeneinsätze als auch feierliche Anlässe geben. Wir empfehlen euch, mindestens zwei der Ausbildung entsprechenden Sets und dazu nach Belieben Freizeitkleidung mitzunehmen.

Natürlich gibt es auch den schönen Aspekt der verrückten und ausgefallenen Zauberer- und Hexenmode. Diese kann vom schicken Anzug bis hin zu ausgefallenen verzierten Umhängen und Hexenhut reichen. Wir hoffen auf eure Kreativität. Auch Accessoire
Als Inspiration verweisen wir auf unsere Pinterest Boards.

Für Zauberstäbe empfehlen wir eigenkreierte Varianten aus Holz. Die offiziellen Merchandising-Zauberstäbe sind leider sehr zerbrechlich und deshalb für ein Larp nicht geeignet. Falls ihr Hilfe bei der Beschaffung benötigt, fragt gerne in der Spielerschaft oder bei uns nach. Wenn euer Zauberstab im Spiel kaputt geht, ist er auch im Spiel kaputt, und ihr müsst einen Ersatz organisieren. In den meisten Fällen sollte dies ausgespielt werden, falls es nicht anders geht, findet sich jedoch häufig ein Ersatzstab.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Donec placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

3.
Die Welt

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur Quaque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

3. Die Welt

Die Veranstaltung behandelt realitätsnahe, politisch relevante Themen wie Rassismus, Gewalt und Kriegserfahrungen. Jegliche Ereignisse sind fiktional und repräsentieren nicht die moralischen Werte der Organisator:innen. Wir distanzieren uns von diskriminierenden Gedankengut. Sollte solch ein Verhalten OT an den Tag gelegt werden, wird dies von den Organisator:innen nicht geduldet und führt zu einem Ausschluss der Veranstaltung. Das Spiel dient der Sensibilisierung und Auseinandersetzung mit Menschenrechten, Toleranz und Traumaerfahrungen. Die psychische Gesundheit aller Beteiligten ist uns sehr wichtig und wir wollen mit dem Aurorenlarp mehr Aufmerksamkeit auf die genannten Themen lenken.

Die Geschichte des Larps beginnt am 01. September 1979 inmitten der magischen Gesellschaft Großbritanniens. In ganz England ist die Lage angespannt, denn seit einigen Jahren kommt es verstärkt zu Unruhen. In der Mitte der 60er-Jahre traten zum ersten Mal aggressive Gruppierungen ans Tageslicht, die das bisher friedliche Leben der Hexen und Zauberer aus dem Gleichgewicht brachten. Bis heute sind noch nicht alle dieser extremistischen Gruppierungen bekannt, doch unter anderem wird über die sogenannten Todesser geflüstert.

Neben der steigenden Angst vor Attentaten oder Angriffen magischer Personen lässt eine Mordserie des berüchtigten Werwolfs Fenrir Greyback im Jahr 1965 die Furcht vor Werwölfen steigen. Kurz darauf erhöht das Ministerium die Gefahrenstufe von Werwölfen und spricht eine öffentliche Warnung aus. Infolgedessen wird ein Gesetz in Kraft gesetzt, laut dem sich jeder Werwolf bei den örtlichen Behörden und im Ministerium registrieren lassen muss. Unregistrierte Werwölfe werden seitdem gejagt und oft getötet. Sie gelten als vogelfrei.

Durch die steigenden Gefahren und fehlende Sicherheit im Land erhöht sich der Unmut. Bis 1970 steigt die Zahl der Schwarzmärkte und illegaler Aktivitäten in der Gesellschaft. Die Gewalttaten und die politische Anspannung wachsen langsam an, während sich ein zuvor ungesehener Alltagshass gegen Muggel immer weiter normalisiert.

Ende 1970 tritt ein bis dato unbekannter, charmanter Mann zum ersten Mal an die Öffentlichkeit. Er nennt sich selbst Lord Voldemort und schart Gefolgsleute um sich, die sich die aufkommenden Unruhen im Lande zu Nutzen machen. Augenscheinlich scheint er auf der Suche nach neuen Mitgliedern, den sogenannten "Todessern", zu sein, welche er mit geschickten Argumenten für sich gewinnt. Er und seine Anhänger:innen propagieren die Idee, dass Muggel die magische Bevölkerung unterdrücken. Laut ihnen befinden sich alle magischen Lebewesen in einer Welt, in der sie sich vor Muggeln verstecken und diese

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

fürchten müssen. Auch wenn es noch niemand öffentlich zugeben möchte, stimmen immer mehr Hexen und Zauberer diesen Idealen zu und wollen sich nicht länger unterdrücken lassen. Diese Zusprüche scheinen vor allem aus reinblütigen Familien zu kommen, welche bereits seit Jahrzehnten von einer nicht nachgewiesenen Überlegenheit der eigenen magischen Kräften sprachen.

Bis 1979 steigen die Attentate dieser radikalen Gruppierung weiter an. Was zuvor kaum auffallende Angriffe waren, nimmt immer mehr an Intensität zu. Ganze Familien werden nun angegriffen, Häuser niedergebrannt und sogenannte Blutsverräter bedroht. Die Anzahl der Betroffenen in Städten und magischen Gemeinden nimmt zu.

Im Zuge der steigenden Kriminalität und der daraus resultierenden, sinkenden Bereitschaft sich für die Aurorenausbildung zu bewerben, beschließt das Ministerium die Anforderungen für die Aurorenanwärterschaft herabzusetzen, da schnell mehr Personal und Nachwuchs benötigt wird. Der Krieg hat vielen Auroren das Leben gekostet und auch wenn das Ministerium keine öffentlichen Ansagen macht, ist auffällig, dass immer weniger Auroren zu Aufträgen erscheinen. Während einige Aufträge bis vor wenigen Jahren von Auroren erledigt wurden, ist nun die Magische Strafverfolgung dafür zuständig. All diese Indikatoren sind ein Zeichen dafür, dass die magische Gesellschaft langsam in sich zusammenfällt.

In der Medienlandschaft wird die aktuelle Situation aus verschiedenen Standpunkten dargestellt. Der Tagesprophet hat sich als wichtigstes und bekanntestes Printmedium durchgesetzt. Außer ihm existieren nur noch einige kleinere Zeitungen sowie Sport-, Mode-, und Lifestyle-Magazine. Boulevardpresse ist kaum noch vertreten, da auch populäre Magier immer häufiger verschwinden oder sich politisch distanzieren.

Eine weitere Quelle für Nachrichten über die neuesten Geschehnisse ist der Magische Rundfunk (MRF). Hier werden die teils trockenen Politikanalysen durch Wizardrock und einem bunten Potpourri an musikalischen Kleinodien aufgelockert.

Zaubernde kommunizieren üblicherweise per Eulenpost miteinander, da die Eulen sich als äußerst zuverlässig erwiesen haben. Andere Kommunikationsmöglichkeiten sind Gespräche über das Flohnetzwerk oder, wenn man die Berechtigung dafür hat, Ministeriumsmemos. Plakate benötigen eine ministerielle Genehmigung. Illegale Plakate und Flugblätter kommen vor, werden aber meistens als Schmiererei deklariert und schnell konfisziert.[2]

2 Die Benutzung von Patroni-Zaubern zur Übertragung von Nachrichten sind nur dem Orden des Phoenix bekannt und in unserer Spielwelt nicht relevant.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Donec placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

3.1 Das Ministerium

Das britische Zaubereiministerium ist seit Jahrhunderten für die magische Gesellschaft im Land zuständig und regelt alle Prozesse, die in der magischen Welt aufkommen können. Es ist die höchste Ordnung der magischen Justiz und umfasst sowohl die Staatsgewalt als auch alle anderen Notwendigkeiten, um das magische Gesellschaftssystem am Laufen zu halten. Von *Magischen Spielen und Sportarten* über die Gesetzgebung und Strafprozessen bis hin zur *Magischen Strafverfolgung* ist alles vertreten. Auch die Aurorenausbildung fällt unter die Zuständigkeit des Ministeriums und geht mit einer hohen gesellschaftlichen Anerkennung einher.

Das Aurorenbüro und seine Unterabteilungen sind eine Art magisches Sondereinsatzkommando. Sie kümmern sich um die härteren Fälle und solche, die die Strafverfolgung weiter leitet. Die Unterabteilungen sind wie folgt gegliedert:
Die Internationale Einheit, die über die Grenzen hinaus ermittelt

Bereich "National"

Sektion „UK"
- Einheit „England"
- Einheit „Schottland"
- Einheit „Wales"
- Einheit „Nordirland"
- Einheit "Irland"
- Einheit "London"

Sektion „Magische Geschöpfe"
- Die Sektion besteht nur aus einer Einheit.

Sektion „Einsatzkoordinierung"
- Einheit "Undercover"
- Einheit „Muggelabwehr"

Bereich „T"

Sektion „Training" (Je Training Facility eine Einheit)
- Safehouse 1
- Safehouse 2
- Safehouse 3
- Safehouse 4
- Safehouse 5

Sektion "Terror"
- Die Sektion besteht nur aus einer Einheit.

Sektion "S"
- Die Sektion besteht nur aus einer Einheit.

Bereich „International"

Sektion „Commonwealth"
- Die Sektion besteht nur aus einer (große) Einheit.
- Einheit Australien (Da Australien keine eigenen Auroren haben)
- Einheit Seychellen (Da die Seychellen keine eigenen Auroren haben)

Sektion „Diplomatenschutz"
- Pro Nation eine Einheit mit max 2 Personen pro Diplomat

Man munkelt, es gäbe sogar eine Abteilung für innere Ermittlungen.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

1975 wurde die vorherige Zaubereiministerin Eugenia Jenkins vom aktuellen Zaubereiminister Harold Minchum abgelöst, einem Hardliner, der unter anderem mehr Dementoren in Askaban platziert hat und sich für ein härteres Vorgehen gegen radikale Gruppierungen eingesetzt hat.

Das Ministerium hat während der Zeit der Anschläge immer mehr Aurorenabteilungen ins Leben gerufen und stets nach außen kommuniziert, dass sie alles unter Kontrolle haben. So wurde beispielsweise in 1971 die Einheit “Terror” als Reaktion auf die steigenden Terror-Angriffe im Land gegründet. Die Lockerung der Anforderungen für die Aurorenausbildung ist das erste inoffizielle Eingeständnis, durch welches das Ministerium zugibt, mit der Situation überfordert zu sein. Um es mit den Worten des Zaubereiministers Harold Minchum zu sagen: “Das Ministerium und dessen Personal stoßen an ihre Grenzen und wollen den Personalmangel vorbeugen, indem sie schnell für Nachwuchs sorgen.”

In der Gesellschaft gibt es Zweifel, ob die neuen Trainees tatsächlich zu kompetenten Auroren ausgebildet werden können, oder ob das Ministerium zu überstürzt gehandelt und die Lage damit nur verschlechtert hat. Man munkelt, dass sogar eine Prämie bei Anwerbung von Bekannten oder einer Initiativbewerbung winkt. Das Ministerium scheint jedoch auch vereinzelt Familien zu kontaktieren und deren Jungzauberer und Junghexen zur Ausbildung einzuladen.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

3.2 Der Krieg (Voldemort und die Todesser)

Spätestens seit sich Lord Voldemort und die Todesser am 12. November 1970 öffentlich gezeigt haben, ist landesweit bekannt, dass diese Gruppierung eine ernst zu nehmende Gefahr darstellt. Der Name macht seine Runden und wird auch in der Alltagssprache immer häufiger genannt. Bei vielen wird dieser Name jedoch mit einem Schaudern über dessen Gräueltaten begleitet.

Viele, insbesondere Mitglieder reinblütiger Familien, wissen schon länger von der Existenz Lord Voldemorts. Besonders in diesen Kreisen fischen seine Anhänger:innen nach Zuwachs. Anfangs überzeugten die Ansichten der Todesser vornehmlich Erwachsene, inzwischen haben sie jedoch in jeder Altersgruppe Ansprechpartner:innen.

Die Todesser versprechen Besserungen in der Zaubererwelt und mehr Freiheiten. Sie lassen Alltagshass gegenüber Muggeln gerechtfertigt erscheinen, indem sie ihre Meinungen salonfähig machen. Sie überzeugen mit Unterstützung für junge Talente und mit Möglichkeiten und Kontakten für eine erfolgreiche Zukunft für alle Hexen und Zauberer reinen Blutes. Natürlich geschieht dies nicht ohne Hintergedanken, doch können viele Magier solchen Angeboten und den charmanten Anwerber:innen kaum widerstehen. Auch Magier, die sich keiner reinblütigen Familie zuordnen können, werden Vorteile zugesagt: Ihnen wird ein sozialer Aufstieg versprochen, der dem der Reinblüter ähnelt. Es ist dennoch klar, dass sich diese Gruppierung auf die Überlegenheit jener fokussiert, die sich und ihre Familie reinblütig nennen.

Einmal in der Schuld der Todesser, werden die Anhänger:innen immer wieder um Gefallen gebeten. Erst sind es kleinere, unbedeutende, dann immer größere Gefallen. Nicht wenige werden dazu gebracht, aktiv an den Terrorfeldzügen teilzunehmen und erhalten dafür glaubhafte Argumente, um die Taten moralisch vertretbar zu machen.

Ein Teil der Todesser handelt aus Überzeugung, das Richtige zu tun. Andere stehen unter dem Druck von Familie und Freunden, ohne eine tiefgehende Überzeugung für die Sache zu haben. Es gibt Anhänger:innen, die Angst davor haben auszusteigen und selbst am Ende Opfer des Terrors zu werden. Wieder Andere haben sich den Todessern angeschlossen, weil sie die Vorzüge der Gesellschaft für sich nutzen wollen. Jeder hat seine eigenen Gründe, es ist jedoch klar, dass sie sich vom Rest der magischen Gesellschaft distanzieren. Jene, die Lord Voldemort nicht die Treue schwören, gelten als Feinde. Sei es die eigene Familie oder enge Freunde.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur Quique placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

Das Ziel der Todesser ist klar: Zauberer und Hexen sind den Muggeln überlegen und magisches Blut sollte nicht mit Muggelblut vermischt werden, da die eigenen Kräfte dadurch verunreinigt werden. Die spezifischen Pläne und kurzfristigen Ziele der Gruppierung sind nur den Todessern bekannt, die im “Inneren Kreis” wandeln.

Der Innere Kreis besteht aus den engsten Vertrauten des dunklen Lords - ein Name, den nur seine Anhänger:innen für ihn nutzen, solange sie unter sich sind. Die Mitglieder des Inneren Kreises sind die einzigen, die das Dunkle Mal tragen dürfen: Eben jenes Symbol, das im Nebel über den Terrorschauplätzen leuchtet und von den Todessern in den Himmel projiziert wird, wird genutzt um sich zu diesen Terrorakten zu bekennen. Dass die Symbole identisch sind, weiß jedoch niemand.[3]

3 Kein aktiv bespielter Charakter weiß vom Dunklen Mal Tattoo. Diese Information ist für uns demnach nicht bekannt und sie dringt erst NACH dem Krieg zur breiten Masse durch.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur Quique placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

3.3 Hogwarts

Dank Schulleiter Albus Dumbledore sind die Schüler:innen auf Hogwarts innerhalb der Mauern sicher. Doch auch hier rekrutieren die Anhänger:innen der Todesser talentierte Hexen und Zauberer von möglichst reinem Blut für ihre Zwecke. In den letzten Jahren gab es dort vereinzelt kleinere Angriffe auf muggelgeborene Schüler:innen, ohne, dass diese den Todessern nachgewiesen werden konnten.

Dennoch lässt die Situation im Land auch die Schüler:innen von Hogwarts nicht ganz unbehelligt. In Halbblut- und Muggelfamilien macht sich immer mehr Angst breit: Angst vor Angriffen, welche stetig häufiger werden. Schüler:innen, die schreckliche Nachrichten über den Tod eines Elternteils erhalten, oder Mitschüler:innen, die nicht aus den Ferien zurückkehren, gehören zwar nicht der Norm an, allerdings häufen sich diese Vorfälle. Trotz steigender Spannungen kann der Unterricht wie gewohnt weiterlaufen und Hogwarts gilt als einer der sichersten Orte Großbritanniens. Die Lehrkräfte scheinen akribisch jeglichen Angriffen nachzugehen und die Sicherheitsmaßnahmen werden stets erweitert und verbessert.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

3.4 Blutstatus

In den Jahren seit dem letzten großen Zaubererkrieg, der 1945 mit dem Sieg Dumbledores gegen Grindelwald endete, lebte die magische Bevölkerung in Frieden und Sicherheit. Die Akzeptanz der Muggelgeborenen in der Gesellschaft stieg und festigte sich bis in die 60er Jahre. Seit Anfang 1970 kippte die Stimmung langsam, aber stetig. Abwertende Begriffe aus der reinblütigen Gesellschaft sickerten bei der breiten Bevölkerung durch und wurden weiter getragen. Selbst die Beleidigung Schlammblut wurde salonfähig.

Heute leben Muggelgeborene in steigender Angst vor Anfeindungen und Angriffen. Wer kann, hält seinen Blutstatus geheim. Das Vertrauen der magischen Bevölkerung untereinander ist gestört. Man kann nie wissen, wer für welche Ideale eintritt und vielleicht sogar seine Familie, Freunde und Bekannte aushorcht.

Muggelgeborene: Magische Kinder von nicht-magischen Eltern werden Muggelgeborene genannt. Im Normalfall erfahren sie von ihrer magischen Begabung erst zu ihrem elften Geburtstag, wenn eine Delegation aus Hogwarts sie und ihre Eltern aufklärt. Die Finanzierung der magischen Ausbildung für finanzschwache Muggelgeborene sichert die Stiftung Aktion Muggelkind. Unter Feinden gelten Muggelgeborene auch als “Schlammblüter”, die damit auf ihr vermeintlich “dreckiges” Blut anspielen wollen.

Halbblüter: Die Kinder, die nur einen magischen Elternteil haben, sind sogenannte Halbblüter. Sie haben einen besseren sozialen Stand als Muggelgeborene. Zudem wachsen sie meistens sowohl in der magischen, als auch in der Muggelwelt auf. Damit haben sie einen signifikanten kulturellen Vorteil gegenüber allen anderen Gruppen, werden allerdings häufig auch diskriminiert. Beleidigungen zielen dabei hauptsächlich auf die Muggelverwandten und (nicht)menschliche Elternteile ab.

Norm-Hexen und -Zauberer: Die große Masse der magischen Bevölkerung stellen die Norm-Hexenden. Bei ihnen sind beide Elternteile magisch, es kann allerdings in einer der vorhergegangenen Generationen Muggelblut vorhanden sein. Im Normalfall müssen Norm-Hexende keine Diskriminierungen oder ähnliches befürchten. In letzter Zeit wird allerdings immer mehr Druck auf diese Bevölkerungsgruppe ausgeübt, politisch und gesellschaftlich Stellung zu beziehen.

Reinblüter: Um als Reinblut zu gelten, darf in den vorangegangenen sechs Generationen keinerlei Muggelblut nachweisbar sein. Die meisten Reinblüter brüsten sich mit einer langen Reihe magischer Vorfahren. Der Großteil der politischen Ämter wird von Reinblütern besetzt, da diese historisch betrachtet das größte Wissen über die magische Gesellschaft haben. Schlimmen Zungen zufolge werden die Ämter nur noch vererbt, dies wird von den Seiten der Behörden jedoch vehement verneint. Geld, Einfluss und wirtschaftliche Monopole werden oft strikt innerhalb der Familie gehalten, was die Reinblüter zu einer der einflussreichsten Fraktionen macht. Ihnen auferlegt sind eine Menge gesellschaftliche Pflichten. Wer diese ignoriert oder sich gar mit einem Muggel einlässt, läuft Gefahr, als Blutsverräter ausgestoßen zu werden. Unter Reinblütern verfolgt man viele Regeln des magischen Knigge, die ein höfliches und respektvolles Verhalten anderen Personen gegenüber voraussetzt.

Sacred 28: Die Sacred 28 sind eine exklusive Gruppierung von Reinblütern, die auf eine besonders lange muggelblutfreie Ahnenlinie zurückblicken. Sie sind eine eingeschworene Gesellschaft mit eigenen, strengen Regeln. Oft werden sie als Fädenzieher hinter der magischen Politik verschrien, was jedoch kaum nachweisbar ist. Die Namen dieser Leute sind gesellschaftlich bekannt und werden mit hohem Respekt begegnet. Ist man einmal in der Schuld, oder wird von ihnen verachtet, folgen ihre Gefolgsleute meist diesem Verhalten. Dies hat in der Vergangenheit bereits zu extremen Verlusten der sozialen Privilegien geführt und einige Familien in den Ruin getrieben. Generell gilt, dass diese Familien einen großen Einfluss haben und eine hierarchische Gesellschaft anstreben, in denen ihre Macht erhalten bleibt.
SACRED 28

Squib: Das Schlimmste, was einer reinblütigen Familie passieren kann, ist ein Kind ohne magische Fähigkeiten hervorzubringen. Die Eltern dieser Kinder versuchen meistens verzweifelt, irgendwie die Magie in ihnen hervorzurufen. Sie setzen die Kinder z.B. gefährlichen Situationen aus oder schenken ihnen magische Artefakte. Nicht selten sterben dabei die nicht-magischen Familienangehörigen, ihre Tode werden vertuscht. Stellt sich bis zum elften Geburtstag heraus, dass keinerlei Magie vorhanden ist, kommt es nicht selten vor, dass diese Kinder einfach verschwinden. Ein tragisches Ereignis, welches von anderen Reinblütern im Normalfall kommentarlos hingenommen wird. Squibs in nicht-reinblütigen Familien kommen ebenfalls vor, teilen aber meist nicht dieses tragische Schicksal. Es gibt einige Berufe, die in der magischen Gesellschaft von Squibs erledigt werden, um ihnen zumindest noch einen Rest ihrer Ehre zu erhalten. So ist der Hausmeister Hogwarts ein Squib, es befinden sich aber auch einige wenige Squib-Sekretär:innen in den Büros niederer Angestellter des Ministeriums.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

4. Die Ausbildung

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur Quique placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

4.1 Auroren

Die Auroren sind die oberste ausführende Instanz unter dem britischen Zaubereiminister. Sie sind das magische Pendant der Kriminalpolizei, GSG 9, des FBI oder des SEK. Sie behandeln schwere Fälle wie Mord und Attentate. Außerdem sorgen sie für Sicherheit und Ordnung innerhalb der Grenzen, wenn dies die Befugnisse der magischen Strafverfolgung übersteigt, in manchen Fällen sind sie auch international tätig.

Auroren genießen aufgrund ihrer harten und gefährlichen Arbeit ein hohes Ansehen und großen Respekt in der magischen Gesellschaft. Zum Auroren berufen zu werden ist eine große Ehre, denn es zeugt von großem Talent und erfordert Spitzennoten in weitreichenden Feldern der Magie. Die Lockerung der Anforderungen sorgte dementsprechend für viel Kritik.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur Quique placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

4.2 Anforderungen

Zum Start der Bewerbungsphase für die Ausbildung im Jahr 1979 gab Zaubereiminister Harold Minchum bekannt, dass aufgrund gestiegener Verbrechensraten ein erhöhter Personalbedarf erwartet wird. Um einen möglichen Personalmangel vorzubeugen, wurden die Anforderungen für die Bewerber:innen stark heruntergesetzt.

Bisherige Anforderungen waren mindestens 5 Erwartungen übertroffen[4] in:
- Zaubertränke
- Verwandlung
- Zauberkunst
- VgddK (Verteidigung gegen die dunklen Künste)
- Kräuterkunde

Neue Anforderungen sind mindestens 4 Annehmbar in:
- Zaubertränke
- Verwandlung
- Zauberkunst
- VgddK

oder ein Ohnegleichen in VgddK

Generell gilt weiterhin, dass keine Vorstrafen im Strafregister stehen dürfen. Zusätzlich muss ein psychologisches Gutachten vorliegen, welches nicht älter als drei Monate sein darf. In Sonderfällen ist eine Ausbildung mit besonderer Betreuung möglich. Tipp: Ob die Dokumente gefälscht oder real sind, ist dabei euch überlassen. Falls dies auffliegt, müsst ihr jedoch mit den Konsequenzen leben.

4 Anmerkung zum Notensystem: 1=Ohnegleichen, 2=Erwartungen übertroffen, 3=Annehmbar, 4=Schlecht, 5=Mies, 6=Troll

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Donec placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

4.3 Die Aufnahmeprüfung

Alle Anwerber:innen müssen zusätzlich die verpflichtende Aufnahmeprüfung durchlaufen. Diese war im Jahr 1979 jedoch keineswegs so schlimm wie befürchtet. Im Gegenteil: die meisten Anwerber:innen bestanden sie mit Leichtigkeit. In den vergangenen Jahren war der Prozentsatz der bestandenen Aufnahmeprüfungen sehr gering. Im Jahr 1979 gab es jedoch einen Rekordwert bei den bestandenen Prüfungen.[5]

Die Aufnahmeprüfung besteht seit jeher aus vier Prüfungsaspekten: einem Gesundheitscheck, einem Stresstest, einem Sporttest (der zumeist aus Kampfsimulationen besteht) und einem psychologischen Gutachten.

5 1979 trat eine Prüfungsordnung in Kraft, welche besagt, dass Muggelgeborene, Reinblüter und Zaubernde egal welcher Herkunft gleich bewertet werden müssen.

[redacted]

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

4.4 Ausbildungsinhalte

In drei Ausbildungsjahren werden Themen aus den Bereichen Recht, Praxis und Persönlichkeitsbildung behandelt. Es werden Realszenarien von der veralteten Praxis des Erhalten eines Notrufs per Eulenpost, über das Verhalten am Einsatzort, bis hin zur Sachbearbeitung trainiert.

Praktische Ausbildung
Die Inhalte der Ausbildung werden von Anfang an in der Praxis umgesetzt. Dies geschieht in Fächern wie zum Beispiel Kampfpraxis, Einsatzsimulation, Kriminalistik, Heilen, Kryptografie und Fluchbrechen. Die Lehrenden, auch Magistraten, sind Expert:innen mit langjähriger Einsatzerfahrung in ihren jeweiligen Gebieten. Teilweise werden auch Referierende herangezogen, jedoch immer unter der Aufsicht einer fertig ausgebildeten Lehrperson.

Persönlichkeitsbildung
Für einen erfolgreichen Aurorenalltag sind persönliche Merkmale wie Gehorsamkeit, Zuverlässigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Aufgeschlossenheit, Teamfähigkeit, Integrität, Stressstabilität und Entschlussfähigkeit notwendige Voraussetzungen. Dies wird in den folgenden Fächern vermittelt: Teambuilding, Kommunikation/Konfliktbewältigung und Berufsethik. Persönlichkeitsbildung ist für alle angehenden Auroren so essentiell, dass es für diesen Bereich eine eigenständige Beauftragte im Lehrkörper gibt.

Rechtliche Ausbildung
Für einen Auroren ist es unerlässlich, sich mit dem magischen Recht zu befassen. Deswegen wird dieses ebenfalls behandelt.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

4.5 Auror Training Facility

Aus Sicherheitsgründen ist in der breiten Masse bekannt, dass das Ministerium seine Auszubildenden jedes Jahr in eine andere Unterkunft bringt. Die Trainees verbringen dann die kommenden drei Jahre in dem für sie auserwählten Ausbildungsort. Öffentlich wurden nie genaue Beschreibungen über die Unterkünfte gemacht, in denen sich die Anwärter:innen aufhielten. Traut man jedoch den Erzählungen der Auroren, die ein Wort darüber verloren haben, so schienen die Auror Training Facilities immer sehr gut ausgestattet zu sein und mit reichlich Platz einherzugehen. Seit 1975 drangen mit einem Mal immer weniger Gerüchte über den Aufenthaltsort der Trainees an die Öffentlichkeit. Unter den Verwandten der Auroren verbreitete sich die Erzählung darüber, dass das Ministerium weniger Geld zur Verfügung zu haben scheint. Glaubt man den Geschichten der Abbrecher:innen, so schliefen diese auf Feldbetten und nicht länger in Einzelzimmern. In einem öffentlichen Statement hieß es, dass damit die Realität der Aurorenarbeit an die jungen Zauberer und Hexen herangebracht werden sollte. Insider behaupten jedoch, dass die steigenden Terrorangriffe für einen Verlust einiger Auror Training Facilities gesorgt haben. 1979 dringt sogar durch, dass ein ehemaliger Bunker, eines der Safe Houses des Ministeriums, als Ausbildungsstätte dienen soll. Ob diese Gerüchte der Wahrheit entsprechen, kann nur vermutet werden.

Generell gilt jedoch die Aussage des Ministeriums, dass die Auroren ein realistisches Ausbildungsumfeld erhalten sollen. Schließlich bekomme man auf einem echten Auftrag auch keine freie Auswahl über den Schlafplatz, die Nahrung oder Arbeitsmaterialien wie Trankzutaten. Generell scheinen sich über die letzten Jahre jedoch eine einheitliche Nahrung, Mehrbettzimmer mit Feldbetten und lauwarme Duschen durchgesetzt zu haben. In jeder Ausbildungsstätte befinden sich Räume für die unterschiedlichen Unterrichtseinheiten und ein Übungsplatz, bei dem die Trainees gelerntes aktiv einsetzen dürfen. Aufgrund der nicht seltenen Verletzungen der Auszubildenden, ist immer ein Heiler vor Ort. Ebenfalls befindet sich ein Hausmeister in der Facility, der dafür sorgt, dass die Hausregeln eingehalten werden. Jeder Trainee weiß außerdem, dass die Unterkünfte eine Verbindung zum Ministerium haben. Fehlverhalten kann dadurch weiterführende Konsequenzen haben.

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

4.6 Begrifflichkeiten der Ausbildung

Ausbildungsstätte	Auror Training Facility (ATF)
Direktion	Head of Training
Ausbildende	Magister, Magistra (Magistraten, Das Magistrat)
Auszubildende	Trainees

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur lacus placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

4. Mitwirkende und Rechtliches

Crei varius nategue penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec crei mellis sollicitudin. Nulla luctus mi sedales viverra ces a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur Quque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero sodalesque euismod. Crei varius nategue penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec crei mellis sollicitudin. Nulla luctus mi sedales viverra ces a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE

Aurorenlarp-Orga

Any
Imi
Jana
Kuri
Patrick

Text und Inhalt

Any
Imi
Jana
Kuri
Danke an die Hexenlarp-Orga für die Mithilfe

Layout und Design

Kuri

Dieser Leitfaden wird den Spielern des Auroren-Larp-Events unentgeltlich zur Verfügung gestellt.

Das Dokument darf ausschließlich zu persönlichen Zwecken im Sinne der Veranstaltung genutzt und vervielfältigt werden.

Eine Übergabe an Dritte ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Auroren-Larp Orga nicht gestattet.

Stand: 28.02.2021

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla luctus mi sodales viverra cras a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

Rechtliches

Das Aurorenlarp ist ein Live Action Rollenspiel und greift Elemente von Joanne K. Rowling und folgenden Büchern/ Filmen auf:

- Harry Potter und der Stein der Weisen
- Harry Potter und die Kammer des Schreckens
- Harry Potter und der Gefangene von Askaban
- Harry Potter und der Feuerkelch
- Harry Potter und der Orden des Phönix
- Harry Potter und der Halbblutprinz
- Harry Potter und die Heiligtümer des Todes
- Quidditch im Wandel der Zeiten
- Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind

Copyright am Thema »Harry Potter« und »Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind«

- Organisation und Spielleitung verfolgen keine kommerziellen Interessen. Das Spiel ist von Fans für Fans. TM and © Warner Bros. Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

HARRY POTTER, die Figuren, Namen und entsprechenden Freimachungs-Vermerke sowie **WARNER BROS.**, die Schutzmarke und entsprechenden Freimachungs-Vermerke sind Warenzeichen von **Warner Bros. TM & © 2005**. Verlagsrechte für **Harry Potter © JKR 2005**

Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut aliquet. Proin volutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl tincidunt, posuere tortor a, posuere purus. Aliquam bibendum justo, a metus commodo bibendum vitae a massa. Fusce facilisis odio ex, vitae tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa volutpat mollis. Pellentesque tincidunt interdum nulla, a blandit tortor eleifend quis. Donec turpis sapien, rhoncus ut nunc in, efficitur. Quisque placerat mollis pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ullamcorper mi vestibulum venenatis. Praesent vitae ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam ultricies magna nec orci mollis sollicitudin. Nulla lectus mi, sodales viverra eros a, bibendum luctus ante. Sed elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan dapibus risus ut

MINISTRY AUTHORISATION CODE