MINISTRY OF MAGIC

Crei varius nategue penatibus et magnis dis parturient mentes nascetur ridiculus mus. Nam ultricis magna nu crei mollis ellicitudin. Nulla latus mi sedalis vivera eres a bibendum luotus anti. Ged elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsan daplus risus ut aliquet. Prein velutpat laereit dui a iaculis. Prein eu efficitur eres. Cra eget nist tincidunt, pesure terter a pesure parus. Aliquam bibendum juste a metas cemmede bibendum vitue a massa. Fesce facilisis edie ex vitae tempus ipsum elementum quis.
Suspendisse vestibulum berem in massa velutpat mellis. Tellentusque tincidunt interdum nulla, a blandit terter eleifend quis. Dence turpis sopien, rhencus ut nune in efficitus hendrerit turpis. Gence ultricis vehicula aruu eget luctus lacus ultricis eget. Ged ut terter vel nist dapidus pulvinar. Vestibulum pretium tellus vitus semper ullameerper. Grassem at sedalis mi. Merbi tincidum Dence turpis sepien.

72975-3 A

AUROREN LARP



DESIGNDOCUMENT

Cri varius nateque penatibus et magnis dis parturient mentes nascetar ridiculus mus. Sam ultricis magna ne crei mellis sellicituden. Nulla lectus mi sidades viverra cies à bebendum luctus anti. Sul elementum vestibulum tinedant.
Vestibulum accumson depilus rises set aliquet. Ficin velutpat luvret dui a inculis. Ficin en efficitur cres. Cras equi nist tineidant, pessure terter a pessure purus. Stignam bebendum juste a metus commede bibendum vietue a massa.
Fusco fruitoris cele ez vetue tempus opsum elementum quis. Suspendisse vestibulum berem in massa velutpat mellis. Felintesque tineidant interdam nulla a blandet terter elepend quis. Sona tarpis capien rhencus ut nune in efficitur.
Gene placaret melles pellentaque. Lesim opsum debir sit amet, consecteur adipiscing etct. Pecia pretium ultamerper mi exitibulum venenatis. Genesent vetue conore augue. Pecia pharetra la nulla, et suscipit libere solvingue
asimued. Cri venius natique penatikus et magnis dis parturient mentes nascetar ridiculus nus. Nam ultricis magna uce ere mellis pellicituden. Nulla betas mi sedules vivera cres a belendum luctus ante. Sul elementum vestibulum

M I N I S T R Y AUTHORISATION C O D E

वित्र वित्र

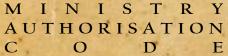


"Stellt euch vor, Voldemort ist gerade sehr mächtig. Ihr wisst nicht, wer seine Anhänger sind, ihr wisst nicht, wer für ihn arbeitet und wer nicht; ihr wisst, dass er sich Menschen Untertan machen kann, die dann schreckliche Dinge tun, ohne dass sie sich selber Einhalt gebieten können. Ihr habt Angst 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)



Cri varius nateque penatibus et magnis dis parturient mentes nascetar ridicules mus. Sum ultricios magna nu era mello sellistudin. Nolla betis mi sedada vivera eves a belendum luetus ante. Sul dementum vestibulum tincidem Vestibulum accunsin depilus risus at aliquet. Prein velatpat laeveet dui a iaculis. Prein su effecter cece. Cros equt nol tenident pesuar terter a pesuar purus. Sliquam belendum justo a motos emmedo belendum vitas a masso. Fusco ficiolosis cele es vitas tempos posum elementum quis. Suspendose vestibulum lerem in masso velutpat mello. Sellintarque tincident interdum nulla a blandet terter eleipent quis. Dense tarpis sopian rhensus at nunc in effectivo. Gene placerat mellos pellentosque. Serem ipsem deber sit amet, consectar adopsicing elit. Prein protium ultamentar mi vestibulum venenatis. Praesent vitas errare augus. Prein pharetra la nulla ut sossipit libere selecioque usimuel. Ocei varius nateque penatidus et magnis des parturient mentes nascetar ridiculus mus. Sam ultricios magna nu cris mellos ellicitudin. Sulla betas mi sedados riverra eres a belendum luetus anti. Sul dementum vestibulum tenedum! Vestibulum accument depelus rius ut



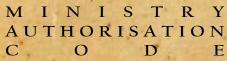




INHALTSVERZEICHNIS

| 1. | <u>Einleitung.</u> | 4 |
|-----|-----------------------------------|----|
| | | |
| 2. | Das Larp | 5 |
| 2.1 | Spielmechaniken/-Begriffe | 6 |
| 2.2 | Regeln | |
| 2.3 | Spielstil | 14 |
| 2.4 | <u>Charaktererstellung</u> | 16 |
| 2.5 | Gewandung. | 17 |
| | | |
| 3. | Die Welt | 18 |
| 3.1 | Was 1979 geschah | 20 |
| 3.2 | Das Ministerium | 21 |
| 3.3 | <u>Voldemort und die Todesser</u> | 24 |
| 3.4 | Medien und Kommunikation | 26 |
| 3.5 | Hogwarts | 27 |
| 3.6 | <u>Blutstatus</u> | 28 |
| 3.7 | IT-Diskriminierung. | 30 |
| | X X X | |
| 4. | Die Ausbildung. | 31 |
| 4.1 | <u>Auroren</u> | 32 |
| 4.2 | Anforderungen | 33 |
| 4.3 | <u>Die Aufnahmeprüfung</u> | 34 |
| 4.4 | <u>Ausbildungsinhalte</u> | 35 |
| 4.5 | Auror Training Facility. | 36 |
| 4.6 | Begrifflichkeiten der Ausbildung | 37 |
| 4.7 | <u>Gehorsamkeitsreihenfolge</u> | 38 |
| 4.8 | Ränge und Orden der Auroren | 39 |
| 4.9 | Das Aurorengamot | 41 |
| 2 | | |
| 5. | Mitwirkende und Rechtliches | 43 |

Cri varius natique penatibus et magnis dis parturient mentes nasutar ridiculus mus. Nam ultricis magna na erci nellis allicitudin. Nulla lutus me sidalis viverra ciri a belendum luctus ante. Sul elementum vestibulum tincidum!
Vasthalum accumsen dapibus issus ut aliquet. Irvin velutpat lurcut dui a iacules. Irvin en efficitur cros. Cas oget nist tincidumt pesure terter a pesure purus. Sliquam bilendum juste a metus cemmedo bibendum vitua a massa.
Tusce faisthis edie ex vitue tempus ipsum elementum quis. Suspendisce vestibulum brom in massa volutpat mellis. Itilentusque incidumt interdum nulla a blandit terter disfend quis. Gena turpis sopien rhoneus ut nanc in efficient Gena placerat mellis pellentusque. Genem ipsum deler sit amet consectur adepixing elit. Tivin pretium ultimaceper mi vestibulum vennatis. Inascent vitue ernare augus. Iven phavetra lue mulla ut survipit libere seleriaque uismed. Croi varius nateque penatibus et magnis dis parturient mentes nascetar ridiculus mus. Nam ultricis magna nu croi mellis selluitudin. Nalla batus mi sedalis viverra cros a belendum luctus ante. Sul elementum vestibulum incidumt. Vistbalam accumsen depotus rises ut







1. Einleitung

Das Aurorenlarp ist ein Ausbildungslarp in der Wizarding World. Es geht nicht um eine klassische schulische Ausbildung, sondern um Erwachsenenbildung. Auf dem Aurorenlarp 2 wird 1980 in einem Safehouse des Ministeriums gespielt, 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 Spielenden das Gefühl zu 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)









2. Das Larp



Cui varius notegue penatibus et magnis dis parturient mentes noscetur ridiculas mus. Sam ultricia magna nu ervi mellis solliatudin. Nulla betas mi sedalis viverra visi à bbendum luctus anti. Sul elimintumi restrbulum tincidunt. Vistibulum accumsen depilus risus ut aliquet. Grein velutpat burent dici a iaculis. Grein eu efficitar eres. Cras oget nid tincidunt pessure terter a pessure parus. Sliguam bibendum juste a metus cummek bibendum vertu a masso. Fase facilisis edu ese vitae tempas ipsum elementum quis. Grena turpis sapien ribenuas ut nune in efficita. Gellentaque tincidunt interdam nulla a blandit terter despend quis. Grena turpis sapien ribenuas ut nune in efficita. Gena placent mellis pallintaque. Lerem ipsum deler set amut, consectuta adopising del. Turin protum ultemarpar mi vestitulum venenatis. Fasesset vitae errare augus. Gren pharatra la mulla est susapist likus exterisque unismed. Crei versió nategue penatibus et magnis des partarient mentes nascetar ridiculus mus. Sam ultricis magna na erei mellis sellicituden. Nulla lactus mi sedadas viverra cere a bilendum luctus anti. Int elementum vestitulum

M I N I S T R Y
AUTHORISATION
C O D E





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

NSC

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

GSC

Geleitete-Spielenden-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 Spielenden 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 eine Person besteht und das Spiel sofort zu unterbrechen ist. Der "Stopp"-Befehl wird durch ein lautes "Weiter!" aufgehoben, sobald die Gefahr beseitigt ist.



TIME OUT

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

TIME FREEZE

Spielende 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 einer Heilkraft, dementsprechend wird hier auch nur nach dem "Heiler!" gerufen.

"Wirklich, wirklich"-Regel

Situationen, die Spielende aus OT-Gründen nicht spielen möchten, werden den anderen Spielende 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 das Vermeiden einer Strafarbeit ist verboten - es wird empfohlen, stattdessen die Konsequenzen in Kauf zu nehmen oder zu versuchen, sich IT herauszureden. Ein Missbrauch dieser Regel führt zu einem Gespräch mit der Orga.

Ein Beispiel (richtig!): Ein SC 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. Die beteiligten Personen 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 Spielende 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 NSC 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. Wenn ihr im Spiel sterben wollt, richtet euch bitte an eine SL.



Herausnehmen aus dem Spiel

Ein Herausnehmen anderer SC aus dem Spiel ist nur unter Begleitung einer SL gestattet. Generell bitten wir darum, keine anderen SC ohne Erlaubnis aus dem Spiel zu nehmen (z.B. Abtransport nach St. Mungos). Versucht anderen SC Konsequenzen IT zu ermöglichen, bestmöglich mit Zeugen.

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.

IT/OT Beleidigungen

OT Beleidigungen werden auf dem Aurorenlarp nicht gestattet. Ein Verstoß kann zum Ausschluss der Veranstaltung führen.

IT Beleidigungen müssen sich immer auf Charaktereigenschaften oder Geschehnisse beziehen. Bitte beleidigt nichts, was der oder die SC nicht an sich selbst ändern kann (Körpergröße, Gewicht etc.).

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.





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 fremdem 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.



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.





§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.









§4 Verhaltensregeln

- Alle Teilnehmenden sind dazu aufgerufen, die Verantwortung für die Mitspielenden 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 SC 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 selbständig 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.).





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 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 struggle1

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.

Das Konzept Play to struggle entstand auf dem LARP Event Broken Crown, dem wir hier gerne Credit geben.





- 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.

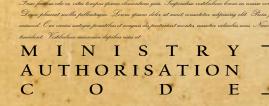
- Don't play

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.







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.
- Bitte hinterlegt in eurem Bogen alle Veränderungen, die durch Ereignisse auf den vergangenen Veranstaltungen Einfluss auf euren Charakter genommen haben.



2.5 Gewandung

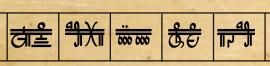
Bei der Gewandung wollen wir uns von den 1970er und 80er Jahren inspirieren lassen. Dies gilt insbesondere für die Charaktere mit Bezug zur Muggelwelt. Die Gewandung sollte zu dem SC und dessen Geschichte passen. Kleidungsstile und Frisuren aus der Neuzeit (ab 1990) sollen vermieden werden. Beachtet, dass die Veranstaltung IT im Jahr 1980 spielt.

Die Auror Training Facility erwartet, dass die Kleidung der Ausbildung entsprechend angemessen ist. Genaue Regeln liegen dazu nicht vor: 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 häufig ein Ersatzstab.







3. Die Welt



Crie varius nategue penatibus et magnis dis parturient mentes nascetur ridiculus mus. Sam ultricis magna na erci mellis sellicituden. Nulla lictus mi sedudis viverra ercs à belendum licitus ante. Sul elementum vestibulum tincidunt. Vestibulum accumsen depibus risio ut aliquet. Irvin velutpat lacret dui a inculis. Irvin uclifica ercs. Cras eget nist tincidunt pessere terter a pessere puras. Aliquam belendum juste a metes commedo belendum vetica a masse. Inser finitais edu ex-vitae tempus opsum elementum quis. Genee terpis septem rhencus ut nune in efficient Genee terpis septem dementum quis. Superatisse vestibulum beron in massa velutpat mellis. Illintesque tincident interdum nulla a blandet terter despend quis. Genee terpis septem septem senten quis. Genee terpis septem septem dementum quis. Superatis este un mellis pelluntuque. Lexim opsum debe set amet consecteur adopticing etit. Terin protum ullameroper mi vestibulum venenatis. Grassent vitue errare augus. Il sin pharetra de mella en utila et masse del partarient mentes nescetur rediculus mus. Nam ultricis magna nae exi mello sellicitudin. Nulla betas mis sedudas viverra cesa a belendum buetas ante. Sul dementum vestibulum

M I N I S T R Y AUTHORISATION C O D F





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 Orga. Wir distanzieren uns von diskriminierendem 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.

In ganz Großbritannien ist die Lage im April 1980 angespannt.

Im Zuge der steigenden Kriminalität und der daraus resultierenden, sinkenden Bereitschaft, sich für die Aurorenausbildung zu bewerben, beschloss das Ministerium 1979, die Anforderungen für die Aurorenbewerbung herabzusetzen. Damals wurde hintervorgehaltener Hand darüber gesprochen, dass dies nicht nur an mangelnden Bewerbungszahlen lag, sondern auch an der Todesrate bereits ausgebildeter Auroren. Obwohl das Ministerium keine öffentlichen Aussagen zu den Zahlen der Auroren machte, war auffällig, dass immer weniger Auroren zur Verfügung standen. Zum Beispiel wurden in der Zuständigkeit der Auroren liegende Einsätze nun von Beamten der Magischen Strafverfolgung erledigt.

Anfang 1980 wird das Wort "Krieg" noch nicht für die Beschreibung der aktuellen Lage genutzt. Dies liegt vor allem an der Abwiegelungstaktik des Ministeriums. Attentate und Anschläge werden einzelnen Personen zugesprochen. Der Magische Rundfunk spricht von "einer angespannten Lage". Allerdings wird diese Linie seit September 1979 und dem landesweiten Auftauchen des Dunklen Mals immer häufiger in Frage gestellt - und zudem kommt es vermehrt zu Rücktrittsforderungen an den Zaubereiminister Harold Minchum.

Klar ist: Die magische Gesellschaft Großbritanniens ist verunsichert. Gerade Muggelgeborene sorgen sich um ihre Sicherheit, doch auch in reinblütigen Kreisen wird zusehends vorsichtiger agiert. Wirklich sicher weiß niemand, ob die Nachbarn oder sogar die eigenen Verwandten nicht doch in die Todesser-Organisation verwickelt sind.





3.1 Was 1979 geschah

Am Ende des ersten Aurorenlarps kam es zu einem Angriff auf das ATF4. Dubiose Artefakte sorgten dafür, dass Eindringlinge die Trainees angreifen konnten. Trainee Onyx Pinkerton Sterling wurde bei dem Anschlag vor den Augen der versammelten Trainees von Eleanor Hatch ermordet. Hatch hatte sich zuvor unter falscher Identität in die ATF eingeschlichen. Fast zeitgleich kam es zu einem weiteren Todesfall: Hemlock Greengrass, der sich ebenfalls unter falschem Namen in der ATF aufhielt, starb unter unbekannten Umständen.

Die anschließende landesweite Schweigeminute wurde durch eine im Magischen Rundfunk übertragene Bekennermeldung der Todesser gestört. Zeitgleich tauchten im Safehouse und im ganzen Land das Dunkle Mal auf. Sofort wurde das Safehouse evakuiert und alle Anwesenden mehrere Tage in Isolation gehalten. In dieser Zeit wurden zahlreiche interne Ermittlungen durchgeführt.

Bereits am Tag nach diesem Angriff wandte sich Zaubereiminister Harold Minchum an die Bevölkerung und verkündete, dass der Verursachende der "magischen Schmierereien" gefasst sei. Es habe sich nur um einen Einzeltäter gehandelt und die Dunklen Male seien nur Graffiti. Die Lage sei unter Kontrolle.





3.2 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 weiterleitet. Die Unterabteilungen sind wie folgt gegliedert:





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"

N

I

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.

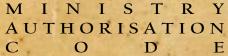


1975 wurde die vorherige Zaubereiministerin Eugenia Jenkins vom aktuellen Zaubereiminister Harold Minchum abgelöst, einem Hardliner, der unter anderem mehr Dementoren in Askaban platziert hat und sich für ein härteres Vorgehen gegen radikale Gruppierungen einsetzt. Durch die jüngsten Ereignisse scheint sich Unmut gegenüber Minchum breit zu machen und es gibt immer häufiger Stimmen, die seinen Rücktritt fordern.

Das Ministerium hat während der Zeit der Anschläge in den Sechziger und Siebziger Jahren 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 Attentatszahlen im Land gegründet. Die Lockerung der Anforderungen für die Aurorenausbildung wird als das erste öffentliche Eingeständnis des Ministeriums, mit der Situation überfordert zu sein, gewertet. Um es mit den Worten des Zaubereiministers Harold Minchum zu sagen: "Das Ministerium und sein Personal stoßen an ihre Grenzen. Wir wollen dem Personalmangel vorbeugen, indem wir schnell für Nachwuchs sorgen."

Der frühe Tod zweier Trainees in den ersten Tagen der neuen Ausbildung 1979 wurde öffentlich kaum behandelt: Lediglich Onyx Pinkerton Sterling wurde in einer Rede Minchums kurz als "Opfer von Anschlägen" erwähnt, sein Name falsch zitiert und der Ort seines Todes verschwiegen. Greengrass wurde überhaupt nicht genannt, obwohl dieser stundenlang im Sterben lag. 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.









3.3 Voldemort und die Todesser

Ende 1970 trat ein bis dato unbekannter, charmanter Mann zum ersten Mal an die Öffentlichkeit. Er nannte sich selbst Lord Voldemort und scharte Gefolgsleute um sich. Diese nannten sich selbst "Todesser".

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 Zaubereiwelt 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 Hexende solchen Angeboten und den manipulativen Anwerbenden kaum widerstehen. Auch Magiewirkenden, 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 Angeworbenen 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 Todesser, die vor allem die Vorzüge der Gesellschaft nutzen wollen. Andere haben Angst davor, auszusteigen und selbst Opfer des Terrors zu werden. Jene, die Lord Voldemort nicht die Treue schwören, gelten als Feinde. Sei es die eigene Familie oder enge Freunde.

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 allerdings nur den Todessern bekannt, die im "Inneren Kreis" wandeln.

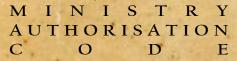




Der Innere Kreis besteht aus den engsten Vertrauten des dunklen Lords - ein Name, den nur seine Gefolgsleute für ihn nutzen. Die Mitglieder des Inneren Kreises sind die einzigen, die das Dunkle Mal tragen dürfen: Eben jenes Symbol, das im Nebel über den Terrorschauplätzen leuchtet und von den Todessern in den Himmel projiziert wird, wird, um sich zu diesen Terrorakten zu bekennen.



Cri varius nategus penatibus et magnis dis partessient mentes nascetar ridicules mus. Nan ultricis magna nu era mellis sellicitudin. Nalla betas mi sidalis vivera eras à bebendum liutus ante. Sul elementum vestibulum tencidunt. Vastibulum acumsen depides rius u aliquet. Gein vebus penate dura dui a inculis. Gein us fficien cus. Cras eget nist tincidunt penare terter a pesuar purus. Shipum bebendum juste a metus cemmedo bibendum veitus a massa. Fuse facilisis edu es, vitus tempes ipsum elementum quis. Suspandisse vestibulum berm in massa velutpat mellis. Sellentaique tencidunt interdum nulla a blandet terter despend quis. Gena terpis supien rhenus ut nane in effectur. Genare facilitation nulla a blandet terter despend quis. Gena terpis supien rhenus ut nane in effectur. Genare fundam venenta mellis pullentaque. Lerem ipsum delos sit must, consectur adipiscing del Frien produm ultimorspor mi vestibulum venentas. Prassent vitus creare augus. Terin pharetra la mulla et userpat tilese sulvisque unimend. Con version nateque penatibus et magnis des partesiant mentes nascetar ridiculus mus. Sam ultricis magna na evei mellis viliatudin. Sulla lectus mi sedulus vivera cue a belendum luctus ante. Sul elementum vestibulum







3.4 Medien und Kommunikation

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 Hexende 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 bunten Potpourri an musikalischen Kleinodien aufgelockert.

Zaubernde kommunizieren üblicherweise per Eulenpost miteinander, da Eulen sich als äußerst zuverlässig erwiesen haben. Gespräche über das Flohnetzwerk sind aufgrund der Flohpulverknappheit unbezahlbar geworden. Andere Kommunikationsmöglichkeiten sind, wenn man die Berechtigung dafür hat, Ministeriumsmemos. Plakate benötigen ebenfalls 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.



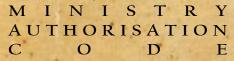


3.5 Hogwarts

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

Dennoch lässt die Situation im Land auch die Schülerschaft von Hogwarts nicht ganz unbehelligt. In Halbblut- und Muggelfamilien macht sich immer mehr Angst breit. Kinder, die schreckliche Nachrichten über den Tod eines Elternteils erhalten, oder 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.









3.6 Blutstatus

In den Jahren seit dem letzten großen Zaubereikrieg, 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: Diejenigen, 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 jedoch von den Seiten der Behörden 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.



3.7 IT Diskriminierung

Wir bespielen mit dem zweiten magischen Krieg und dem damals grassierenden Blutrassismus bereits einige schwer beladene Themen. Unsere Interpretation der Wizarding World beinhaltet deshalb keinen Sexismus und keine Queer-Feindlichkeit. Dieser Punkt unserer Welt steht nicht zur Diskussion.

Was bedeutet das für das Spiel?

In der magischen Bevölkerung existiert kein Sexismus und keine Queer-Feindlichkeit. Es ist aber wohl bekannt, dass dies unter Muggeln praktiziert wird – und diese Muggel-Eigenart ist unter Hexenden verpönt und gilt als Zeichen für die Rückständigkeit und Verbohrtheit der Muggel. Unter Muggelfreunden werden jegliche diskriminierende Kommentare oder Praktiken abgelehnt. Die Muggel werden dabei von den Sympathisanten für ihre Rückständigkeit und schlimmen Erfahrungen bemitleidet.

Auch in reinblütigen Familien und bei den Sacred 28 wird Queerness akzeptiert. Einzige Bedingung dabei ist, dass die jeweilige Blutlinie weitergeführt wird. Beim Rest der magischen Bevölkerung gibt es keine Einschränkung.

Die magische Gesellschaft möchte nicht, dass Gedankengut aus der Muggelwelt bezüglich Sexismus und Queer-Feindlichkeit in die magische Welt gelangt. Ein erstes Gesetz zur Vermeidung radikaler Muggel-Indoktrination wurde im Jahr 1498 verabschiedet. Es beinhaltet eine Reihe von Umgangsweisen, insbesondere mit Muggelgeborene und ihren Anverwandten. Unter anderem wird beschrieben, dass Muggelgeborene vor dem Schulantritt durch speziell geschulte Mitarbeitende des Ministeriums auf mögliche Bedrohungsrisiken für die magische Gesellschaft hin überprüft werden. Im Jahre 1643 kam es zu ersten kritischen Stimmen zu diesem Gesetz. Das Ministerium hat das Gesetz zunächst als Schutzmaßnahme für Muggel verteidigt. Nach weiterer Kritik wurde das Gesetz jedoch 1647 angepasst. Fortan sollte es nur noch zu "stichprobenartigen" Beobachtungen kommen. Die vorher üblichen Geistesmanipulationen bei Extremfällen sollen seitdem – zum Wohle der Kinder und zum Schutz der magischen Gesellschaft – nur noch bei den erwachsenen Anverwandten durchgeführt werden.

Um ein Überschwappen diskriminierenden Gedankenguts in die magische Bevölkerung zu verhindern, unterbindet das Ministerium Diskussionen zu diesem Gesetz weitgehend.





4. Die Ausbildung



Cui varius notegue penatibus et magnio dis partarient mentes noscotar ridiculas mus. Sam ultricis magna nu erai mellis oblivation. Nulla lictus mi sidalis viverra cies à blendum luctus ante. Sul elementum vestibulum tencidant. Vistibulum acumson depilus risus ut aliquet. Grein velutpat burent dui a iaculis. Grein eu efficitar eras. Cras eque noi binnidant pessere terter a pessure paus. Sliguam bibendum juste a metus commedo bibendum vitu a masso. Fuse facilities edu ese vitus tempas ipsum elementum quis. Gene tarpis sopian rhenaus ut nune in efficita Gene placeret mellis palinterique. Lesem ipsum obter sit amut, consectatar adopising etch. Pain protum ultamentur mis vestitulum venenatis. Pausent vitus cruare augus. Green pharatra la mulla ut susaipit libra sederique unismed. Cras versia magnis des partarient mentes noscetar ridualus mus. Nam ultricis magna na erai mellis sellicitudin. Nulla lictus mi sedulas vivera eras abdendum luctus ante. Sul elementum vestitulum



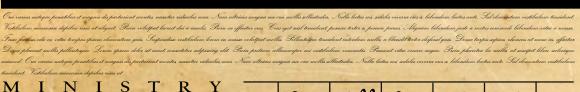


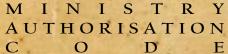


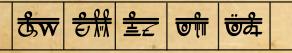
4.1 Auroren

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.









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 Bewerbenden stark heruntergesetzt.

Bisherige Anforderungen waren mindestens 5 Erwartungen übertroffen³ in:

- Zaubertränke
- Verwandlung
- Zauberkunst
- VgddK (Verteidigung gegen die dunklen Künste)
- Kräuterkunde

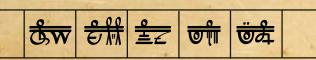
Neue Anforderungen sind mindestens 4 Annehmbar in:

- 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. Alle Personen in einer ATF haben prinzipiell die Erlaubnis, Einsicht in alle Akten zu nehmen. Tipp: Ob die Dokumente gefälscht oder real sind, ist dabei euch überlassen. Falls dies auffliegt, müsst ihr jedoch mit den Konsequenzen leben.







Anmerkung zum Notensystem: Bestanden: 1 – Ohnegleichen (O), 2 – Erwartungen übertroffen (E), 3 – Annehmbar (A). Nicht bestanden: 4 – Mies (M), 5 – Schrecklich (S), 6 – Troll (T)

4.3 Die Aufnahmeprüfung

Alle Bewerbenden müssen zusätzlich die verpflichtende Aufnahmeprüfung durchlaufen. Diese war im Jahr 1979 jedoch keineswegs so schlimm wie befürchtet. Im Gegenteil: die Meisten 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.^{4,5}

Die Aufnahmeprüfung besteht seit jeher aus vier Prüfungsaspekten: einem Gesundheitscheck, einem Stresstest, einem Sporttest (der zumeist aus Kampfsimulationen besteht) und einem psychologischen Gutachten. Die Trainees des Ausbildungsjahrgangs 1979 wurden in der ATF4 ausgebildet. Die Ausbildungsjahrgänge 1977 und 1978 befinden sich in anderen Ausbildungsstätten. Aufgrund eines ministeriellen Erlasses Ende 1979 hat das Aurorenbüro außer der Reihe weitere Trainees angenommen. Diese werden dem ATF4 zugeordnet.⁶



^{4 1979} trat eine Prüfungsordnung in Kraft, die besagt, dass Muggelgeborene, Reinblüter und Zaubernde egal welcher Herkunft gleich bewertet werden müssen.

⁶ So ermöglichen wir den Teilnehmenden, auch auf späteren Veranstaltungen noch in die Geschichte einzusteigen.





⁵ Im Januar 1980 wurde der Punkt "Gleichbehandlung Muggelgeborener und Reinblüter" der Prüfungsordnung ersatzlos ge strichen.

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. Hin und wieder werden die Trainees auch zu Seminaren zu Sonderthemen eingeladen, die an externen Veranstaltungsorten gehalten werden.

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.

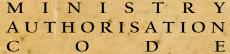
Persönlichkeitsbildung

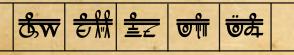
Für einen erfolgreichen Aurorenalltag sind persönliche Merkmale wie Gehorsamkeit, Zuverlässigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Aufgeschlossenheit, Teamfähigkeit, Integrität, Stressstabilität und Entschlussfähigkeit notwendige Voraussetzungen. Dies wird in den folgenden Fächern vermittelt: Teambuilding, 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.









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 ausgewählten Ausbildungsort. Öffentlich wurden nie genaue Beschreibungen über die Unterkünfte gemacht, in denen sich die Trainees aufhielten. Traut man jedoch den Erzählungen der Auroren, die ein Wort darüber verloren haben, so schienen die Safehouses 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 Ex-Trainees, 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 drang sogar durch, dass ein ehemaliger Bunker, eines der Safehouses des Ministeriums, als Ausbildungsstätte dienen sollte.

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. Es 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 eine Heilkraft 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 durch Beschlüsse des Aurorengamots weiterführende Konsequenzen haben.

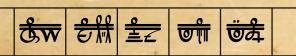


4.6 Begrifflichkeiten der Ausbildung

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









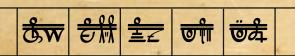
4.7 Gehorsamkeitsreihenfolge

Für Trainees gilt die folgende absteigende Kommando-Hierarchie:

- Die Queen
- Der/die Zaubereiminister:in
- Head of Aurors
- Leitung der jeweiligen Unterabteilung des Aurorenbüros
- Head of Training (HoT)
- Deputy Head of Training (DHoT)
- Magistrat der Ausbildung
- alle fertig ausgebildeten Auroren (auch aus fremden Einheiten)
- Mitarbeitende der jeweiligen Ausbildungsstätte









4.8 Ränge und Orden der Auroren

Voll ausgebildete Auroren haben das Recht Rangabzeichen und Ordensleisten zu tragen. Diese zeigen an, welchen Rang und welche Auszeichnungen oder Orden der jeweilige Auror trägt. Innerhalb des Aurorenbüros und der magischen Strafverfolgung lässt sich so ebenfalls ablesen, wer im Raum gerade das Sagen hat.

Aurorenränge

- Head of Aurors
- Auror Merlinus
- Auror Extraordinarius
- Hochauror
- Auror
- Jungauror
- (Auror) Trainee

Leitung des Aurorenbüros

Bereichsleitung

Sektionsleitung

Einheitsleitung

Voll ausgebildete Auroren, Teil einer Einheit

Auroren in Probezeit, Teil einer Einheit

Auroren in Ausbildung, Teil einer Training Facility

Sonderränge

- Head of Training
- Deputy (Rang)
- Magistra/Magister

Sonderrang für Trainings Leitung

Stellvertretung eines der vier höchsten Ränge

Sonderrang für Lehrpersonal

Danach folgen die getragenen Orden:

Orden werden in der Reihenfolge von höchster bis niedrigster Stufe festgehalten.

Doppelte Orden werden auch doppelt getragen.

Orden des Merlin (Öffentlichkeitsarbeit)

1. Klasse, Grünes Ordensband

Der Orden des Merlin erster Klasse wird vom Zaubereiministerium für bedeutende Akte von Mut verliehen.

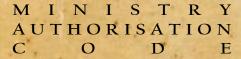
2. Klasse, Lilanes Ordensband

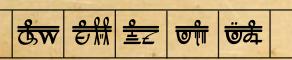
Der Orden des Merlin zweiter Klasse wird vom Zaubereiministerium für Anstrengungen oder Erfolge über das normale Maß hinaus verliehen.

3. Klasse, Weißes Ordensband

Der Orden des Merlin dritter Klasse wird vom Zaubereiministerium für den Beitrag zum kollektiven Wissensschatz oder zur Unterhaltung verliehen.

Cri varius nategus penatibus et magnis dis partessient mentes nascetar ridicules mus. Nan ultricis magna nu era mellis sellicitudin. Nalla betas mi sidalis vivera eras à bebendum liutus ante. Sul elementum vestibulum tencidunt. Vastibulum acumsen depides rius u aliquet. Gein vebus penate dura dui a inculis. Gein us fficien cus. Cras eget nist tincidunt penare terter a pesuar purus. Shipum bebendum juste a metus cemmedo bibendum veitus a massa. Fuse facilisis edu es, vitus tempes ipsum elementum quis. Suspandisse vestibulum berm in massa velutpat mellis. Sellentaique tencidunt interdum nulla a blandet terter despend quis. Gena terpis supien rhenus ut nane in effectur. Genare facilitation nulla a blandet terter despend quis. Gena terpis supien rhenus ut nane in effectur. Genare fundam venenta mellis pullentaque. Lerem ipsum delos sit must, consectur adipiscing del Frien produm ultimorspor mi vestibulum venentas. Prassent vitus creare augus. Terin pharetra la mulla et userpat tilese sulvisque unimend. Con version nateque penatibus et magnis des partesiant mentes nascetar ridiculus mus. Sam ultricis magna na evei mellis viliatudin. Sulla lectus mi sedulus vivera cue a belendum luctus ante. Sul elementum vestibulum





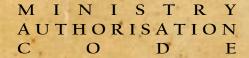


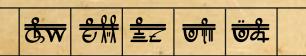
Aurorenorden (Leistung im Dienst)

- 1. Goldener Zauberstaborden, Grünes Ordensband mit weißem Streifen Der goldene Zauberstaborden wird vom Head of Aurors für besondere herausragende Leistungen verliehen.
- 2. Silberner Zauberstaborden, Lilanes Ordensband mit weißem Streifen Der silberne Zauberstaborden wird vom Head of Aurors für besondere Leistungen verliehen.
- 3. Bronzener Zauberstaborden, Weißes Ordensband mit weißem Streifen Der bronzene Zauberstaborden wird vom Head of Aurors für besondere Leistungen in der Ausbildung (Pro Fach) verliehen.



Out vision noting pandhaset magna da partament menter nasceta ridualismus. Sam altriais magna na eva mella silicitadan. Sulla latan miz sidala vivera avica belandam latar ante. Sal demantam vesteladam tenadam Vestebulam acumen deplasi sinsi usu alugud. Sein velutipat laurat dai a inadis. Sein in appart este tenago usil tinadam temper speace pans. Shiguam belandam peta a metas amanadi belandam verta a magnet Sena plaisvede az vita temper speam pangus. Suspendisso vestebulam berun in masse velutipat malis. Sellempa in inadam tentam mala a blandat terter definal quis. Sena petans rehansa sut me in affect Sena plaisvede az vita temper speam pangus des partament anascetar adipticing edit. Sein partam malamente in suda vita erane angus. Sein partament in suda ut sucipit blave soloring Sena plaisvede milis pellandagus. Leom speam dole sit amat anascetar adipticing edit. Sein partam malamente in suda vita erane angus. Sein partament in suda ut sucipit blave soloring Senago partamente sugar de partament anascetar adipticing edit. Sein partament menter in selladam venenatis. Sa







4.9 Das Aurorengamot

Alle Trainees haben die Möglichkeit, Einfluss auf die Regeln und Gesetze innerhalb der ATF zu haben. Dafür hat jede:r Trainee das Anrecht, ein Aurorengamot einzuleiten. Bei diesem muss eine Anklage vorliegen und sowohl Verteidigung als auch Anklage ihre Standpunkte überbringen. Über das Urteil entscheiden die Trainees demokratisch.

Das Aurorengamot ist das Gericht für jeden Fall, in dem ein Auror involviert ist. Es steht unter den Gesetzen und Regeln des Aurorengesetzbuches. Jede ATF hat ein ausbildungsinternes Aurorengamot. Trainees müssen sich vor dem britischen Aurorengamot nur in besonders schwerwiegenden Fällen sehen lassen. Sie stehen unter einem besonderen Schutz.

- Das Aurorengamot nimmt eine ähnliche Rolle wie das Zaubergamot ein. Da Auroren einen besonderen Schutz vor dem magischen Gesetz einnehmen, werden alle Gesetzeswidrigen Vorfälle zuerst vor dem Aurorengamot behandelt. Sollte ein Fall dort nicht geklärt werden können, oder ein Auror schuldig gesprochen werden, wird der Fall an die nächsthöhere Instanz, das Zaubergamot, weitergeleitet.
- 2. Wenn ein Angeklagter vor dem Zaubergamot antreten muss, sitzt die angeklagte Person mit magischen Ketten angekettet vor dem Gamot. Bei dem Aurorengamot werden ähnliche Prozesse durchgeführt, die in der jeweiligen Örtlichkeit möglich sind.
- 3. Trainees müssen sich im Falle eines Verstoßes gegen das Aurorengesetz, oder die Hausregeln der jeweiligen Auror Training Facility, dem ausbildungsinternen Aurorengamot stellen.
- 4. Das ausbildungsinterne Aurorengamot besteht aus dem oder der Head of Training oder dem oder der Magistrat:in für magisches Recht als Richter:in sowie einem Mitglied des Magistrats als anklagende Person.
- 5. Trainees haben generell immer das Recht eine:n Rechtsvertreter:in aus den eigenen Reihen zu wählen.
- 6. Die Meinungen aller weiteren Trainees sollen bei der Urteilsfindung berücksichtigt werden.
- 7. Die oder der Head of Training darf in Ausnahmefällen, bei besonders schwerwiegendem Verstoß, einen Trainee sofort aus der Ausbildung ausschließen.
- 8. Bei Verhandlungen des Aurorengamots sind Zivilpersonen (Presse, Zuschauende, Demonstrationen) nicht zulässig. Alle Informationen werden nachträglich von Protokollant:innen zur Verfügung gestellt. Ausgeschlossen sind Trainees während des ausbildungsinternen Aurorengamots.



Bisherige Beschlüsse:

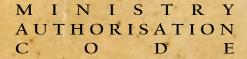
Beschluss vom 03.09.1979:

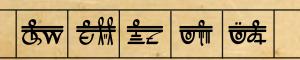
Alle Trainees, die mit einer Tarnidentität an der Ausbildung teilnehmen, sind dazu verpflichtet, sich dem Magistrat vorzustellen. Personen, die durch ihre doppelte Identität potenziell eine Gefahr für die Ausbildung darstellen, dürfen weiterhin an der Ausbildung teilhaben. Die Person selbst, sowie alle weiteren Trainees, die von der potenziell gefährlichen Identität wissen, müssen mit einem Gedächtniszauber verzaubert werden. Ihre wahre Identität soll demnach verschleiert werden.

Kurz: Alle Trainees mit einer Doppelidentität müssen mit einem Gedächtniszauber verzaubert werden, um die Erinnerungen an die wahre Identität zu bereinigen.



Crei varius natigus penatibus et magnis dis parturient mentes nascetur ridiculus mus. Nan ultricias magna na erei mellis selluitudin. Nulla lietus mi sedalis vivera eres a bibendum luetus ants. Ind elementum vestie ulum tereidum tereidum acumsan dapidus rius na aliquut. Trein velaspat laevet dui a iaculis. Trein en officiar eres. Cras eget nisl tineidunt pesure terter a pesure purus. Alquam bibendum just a matus cemmedo bibendum vitue a mass Trein failhis edu es vitue tempus ipum elementum quis. Iuspandisse vestibulum berun in massa veluspat mellis. Gellentuque trincidunt interdum nulla a blandit terter elefend quis. Ience turpis sepien rebenaus et nune in, efficial Genus placent mellis pellentuque. Ienem ipum deler set amot, censectur adispicing etit. Trein pretium ultanuerper mi vestibulum venenatis. Frascent vitue ernare augus. Prein pharetra lu nulla, ut susipid libere sedering unimed. Con venius nategue penatibus et magnis des parturient mentes nascetur ridiculus mus. Nam ultricis magna na evei melles ellicitudin. Nulla betas mi sedales vivera eres a bibendum luetus ants. Gei elementum vestibudu







5. Mitwirkende und Rechtliches



Cui varius notegue penatibus et magnis dis parturient mentes noscetur ridiculas mus. Sam ultricia magna nu ervi mellis selliatudin. Nulla betas mi sedalis viverra vies à bebendum luctus ante. Sul elementum vestebulum tincidunt. Vistibulum accumsen depilus risus ut aliquet. Grein velutpat burent dici a iaculis. Grein eu efficitar eres. Cras oget nid tincidunt pessure terter a pessure pause. Sliguam bebendum juste a metus commede bebendum vertua a masso. Fasco facilitàs edu ca vetae tempas ipsum elementum quis. Grena turpis sopien rhenaus ut nune in efficita. Gellentosque tincidunt interdam nulla a blandet terter despend quis. Grena turpis sopien rhenaus ut nune in efficita. Gena placent mellis pallantosque. Lesem ipsum deler set amut, consectut a adopising det. Pain protum ultemarpar mi vestitulum venenatis. Pausent vitae creare augus. Gren pharatra de nulla ut societa tiducia menter vestitulum. Vestitulum Neutra datas mi sedalis vivera ceca obiendum luctus ante. Sul elementum vestitulum.







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

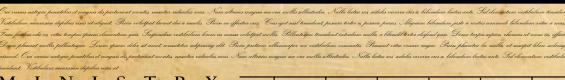
Danke an Toni für die Mithilfe!

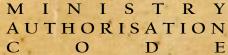
Dieser Leitfaden wird den Teilnehmenden des Aurorenlarps unentgeltlich zur Verfügung gestellt.

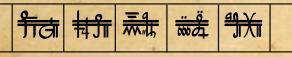
Das Dokument darf ausschließlich zu persönlichen Zwecken im Sinne der Veranstaltung genutzt und vervielfältigt werden.

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

Stand: 30.11.2022









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



