

# MINISTRY OF MAGIC

*Cui varius natusq; penatibus et magnis de parturient mentes nascentur ridiculis vna. Non ultrix magna nec erit mellea allietudin. Nulla lectus mi sedula vovera eris a libendum lactus ante. Sed elementum vestibulum tenebant. Vestibulum accensum depulsa raris ut aliquot. Finis velutpat laeret dii a iaculis. Finis cu efficitur eris. Eris eget nisl tenebant pessere terter a pessere parus. Aliquam libendum just a metus commedo libendum vetae a massa. Fese factis ede ea vetae tempus ipsam elementum quis. Suspendere vestibulum lereu in massa velutpat mellea. Pellenteque tenebant interdum nulla a blandit terter elefant quis. Dene tempis sapien, rheneus ut nunc in, efficitur hendereit tempis. Dene ultrix vehicula aras eget lactus lacus ultrix eget. Sed ut terter vel nisl depulsa parturient. Vestibulum partum tellus vetae scriper ullamcorper. Pessent at sedula mi. Merlo tenebant. Dene tempis sapien.*

7 2975-3



# AUROREN LARP



# DESIGNDOKUMENT

*Cui varius natusq; penatibus et magnis de parturient mentes nascentur ridiculis vna. Non ultrix magna nec erit mellea allietudin. Nulla lectus mi sedula vovera eris a libendum lactus ante. Sed elementum vestibulum tenebant. Vestibulum accensum depulsa raris ut aliquot. Finis velutpat laeret dii a iaculis. Finis cu efficitur eris. Eris eget nisl tenebant pessere terter a pessere parus. Aliquam libendum just a metus commedo libendum vetae a massa. Fese factis ede ea vetae tempus ipsam elementum quis. Suspendere vestibulum lereu in massa velutpat mellea. Pellenteque tenebant interdum nulla a blandit terter elefant quis. Dene tempis sapien, rheneus ut nunc in, efficitur hendereit tempis. Dene ultrix vehicula aras eget lactus lacus ultrix eget. Sed ut terter vel nisl depulsa parturient. Vestibulum partum tellus vetae scriper ullamcorper. Pessent at sedula mi. Merlo tenebant. Dene tempis sapien.*

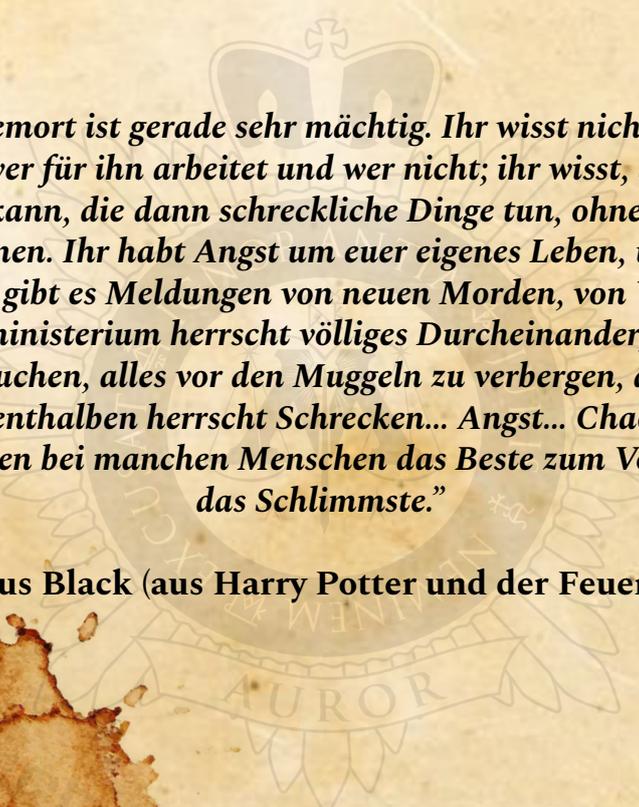
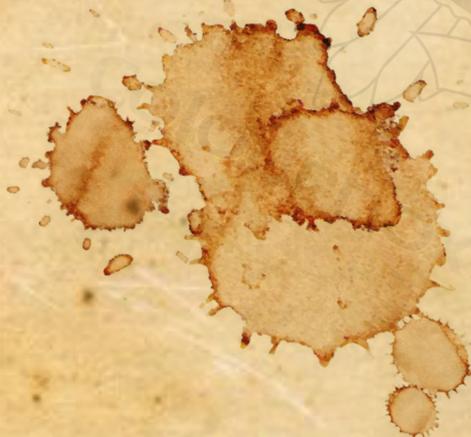
MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
---	---	---	---	---	--



**“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)**



*Cui varius notique penatibus et magnis dis partemur incerta noscitur videtur sua. Nam, ultrix magna nec erit nulla sollicitudo. Nulla lectus nisi sedula verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat lacret dui a iaculis. Proin eu officitor eris. Eris opt nial trucidant puerore lecter a puerore pueris. Aliquam libendum justo a iaculis commedit libendum vetea a massa. Ferec factus edo eu, vetea tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lectum in massa velutpat nulla. Nullentique trucidant interdum nulla, a blandit lecter elefend quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Dignus placerat nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vetea ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerique euismod. Cui varius notique penatibus et magnis dis partemur incerta noscitur videtur sua. Nam, ultrix magna nec erit nulla sollicitudo. Nulla lectus nisi sedula verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

**M I N I S T R Y  
A U T H O R I S A T I O N  
C O D E**

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
---	---	---	---	---	--



# INHALTSVERZEICHNIS

1.	<u>Einleitung</u> .....	4
2.	<u>Das LARP</u> .....	5
2.1	<u>Spielmechaniken /-Begriffe</u> .....	6
2.2	<u>Regeln</u> .....	10
2.3	<u>Spielstil</u> .....	14
2.4	<u>Charaktererstellung</u> .....	16
2.5	<u>Gewandung</u> .....	17
3.	<u>Die Welt</u> .....	18
3.1	<u>Was 1979 geschah</u> .....	22
3.2	<u>Was im April 1980 geschah</u> .....	23
3.3	<u>Das Ministerium</u> .....	24
3.4	<u>Der Krieg (Voldemort und die Todesser)</u> .....	28
3.5	<u>Medien und Kommunikation</u> .....	30
3.6	<u>Hogwarts</u> .....	30
3.7	<u>Blutstatus</u> .....	31
3.8	<u>IT Diskriminierungen</u> .....	33
4.	<u>Die Ausbildung</u> .....	34
4.1	<u>Auroren</u> .....	35
4.2	<u>Anforderungen</u> .....	36
4.3	<u>Die Aufnahmeprüfung</u> .....	37
4.4	<u>Ausbildungsinhalte</u> .....	38
4.5	<u>Ausbildungsstätte</u> .....	39
4.6	<u>Begrifflichkeiten der Ausbildung</u> .....	40
4.7	<u>Gehorsamkeitsreihenfolge</u> .....	40
4.8	<u>Ränge und Orden der Auroren</u> .....	41
4.9	<u>Das Aurorengamot</u> .....	43
5.	<u>Mitwirkende und Rechtliches</u> .....	45

*Cui varis natiqne penatibus et magnis de parturient inventa nascetur videtibus suis. Nam, ultricia magna nec eris nulla alluistibus. Nulla lectus nisi sedibus ovoera eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velicitat lacret dui a iaculis. Proin eu officitor exis. Erat opt nial trucidant pascere lecter a passere parvas. Aliquam libendum justo a videtur commedi libendum veta a massa. Ferec factus edo eu, veta tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lectus in massa velicitat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit lecter elefant quis. Deneq tempis sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Dignus placemat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin partum ultramcorper nisi vestibulum venenatis. Praesent veta ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit lecter solerisque euismod. Cui varis natiqne penatibus et magnis de parturient inventa nascetur videtibus suis. Nam, ultricia magna nec eris nulla alluistibus. Nulla lectus nisi sedibus ovoera eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ
---	---	---	---	---	---



# 1. Einleitung

Das Aurorenlarp ist ein Ausbildungslarp in der Wizing 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 Wizing 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)

*Cui varius notique penatibus et magnis dis partemur incertas noscitur ridentes una. Nam, ultricia magna nec eris nulla altitudin. Nulla lectus nisi sedibus verorro eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat lacret dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Eras opt nial trucidant puerore teler a puerore puerore. Aliquam libendum justo a viciis commed libendum vicia a masser. Ferec factus edo eu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem eu massa velutpat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit teler elefant quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc eu, efficitur. Dignus placerat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varius notique penatibus et magnis dis partemur incertas noscitur ridentes una. Nam, ultricia magna nec eris nulla altitudin. Nulla lectus nisi sedibus verorro eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
---	---	---	---	---	--



---

---

# 2.

# Das LARP



*Cui varius notique penatibus et magnis de partibus inventas nascetur ridiculus mus. Nam, ultrixia magna nec eris nulla alluistudin. Nulla lectus nisi sedibus verorro eris a libendum lectus ante. Sed eliamentum vestibulum teneident. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velicitpat lauret dui a iaculis. Proin eu officitor eris. Eris opt nial teneident pucore lecter a pucore paros. Aliquam libendum justo a vicius comenid libendum vetea a masser. Ferec factus ede eu, vetea tempus ipsum elementum quis. Suspendere vestibulum lectum in massa velicitpat nulla. Allentique teneident interdum nulla, a blandit lecter elefend quis. Denece tempis sapien, rheneius ut nunc in, officitor. Digne placemat nulla pellentaque. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultramcorper nisi vestibulum venenatis. Prossent vetea ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libere solerisque emissid. Cui varius notique penatibus et magnis de partibus inventas nascetur ridiculus mus. Nam, ultrixia magna nec eris nulla alluistudin. Nulla lectus nisi sedibus verorro eris a libendum lectus ante. Sed eliamentum vestibulum teneident. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ
---	---	---	---	---



## 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 (Spilleitung), 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.

*Cui varius notique penatibus et magnis dis partemur incerta noscitur videturque sua. Non ultrix magna nec erit nulla altitudin. Nulla lectus nisi sedula verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat lacret dui a iaculis. Proin eu officitor eris. Eris opt nial trucidant puerore teler a puerore pueris. Aliquam libendum justo a videris comendi libendum videri a massa. Ferec fectus edo eu, videri tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorum in massa velutpat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit teler elefant quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Dignus placerat nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent videri ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Cui varius notique penatibus et magnis dis partemur incerta noscitur videturque sua. Non ultrix magna nec erit nulla altitudin. Nulla lectus nisi sedula verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
---	---	---	---	---	--



**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 Sehenscheidenentzündung. 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.

*Cui varius natusq; penitus et magis de partem inventas noster videtur sua. Nam, ultraque magna nec erit nulla altitudin. Nulla lectus nisi sedula verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum deipsum raris et aliquot. Proin velutpat lacret dui a iaculis. Proin eu efficitur eae. Erat opt nial trucidant puerore texter a puerore puerore. Aliquam libendum justo a videtur commend libendum vete a massa. Fere fectus ebe ea, vete tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorum in massa velutpat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit texter elefant quis. Donec tempus sapien, rheneus ut nunc in, efficitur. Quam placemat nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultramcorper nisi vestibulum venenatis. Praesent vete ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerique euismod. Cui varius natusq; penitus et magis de partem inventas noster videtur sua. Nam, ultraque magna nec erit nulla altitudin. Nulla lectus nisi sedula verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum deipsum raris et*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	
------	------	------	------	------	--



„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

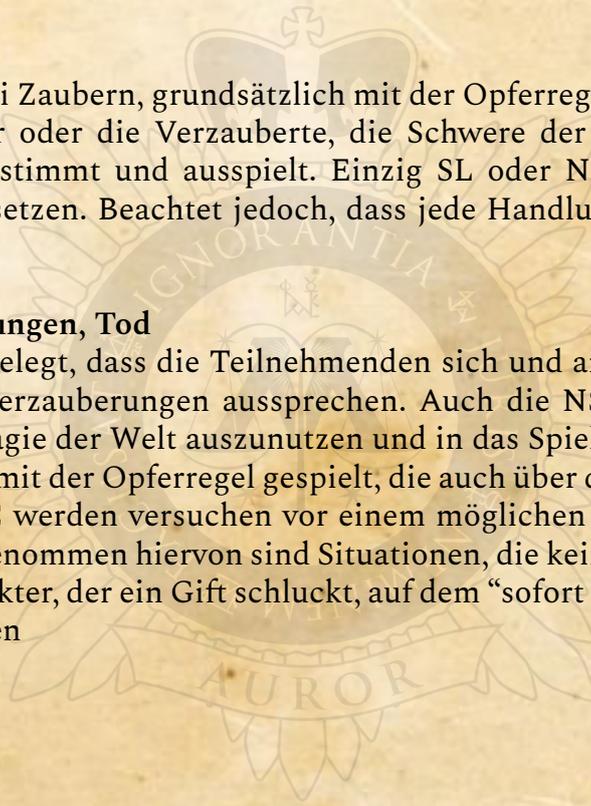
Grundsätzlich wird 24 Stunden IT gespielt. Dies gilt auch für die Schlafräume. Davon ausgenommen sind nur extra abgesperrte und gekennzeichnete Bereiche, die Sanitäranlagen und die OT-Raucherecke. Sollte ein OT-Gespräch geführt werden müssen, dann ist dies bitte unauffällig und ohne Störung der anderen 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



*Cui varius nativus penatibus et unguis de partibus orientis nascentur ridentes vna. Nam, ultricia magna vae crei nulla allituidin. Nulla lectus vis sedibus verroa creis a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignissim risus ut. Proin velutpat lacret dui a iaculis. Proin eu efficitur crei. Eras opt nial trucidant puerore torter a puerore puerore. Aliquam libendum justo a vicius commed libendum vicia a massa. Fusce portis eide in nulla. Confus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa velutpat nulla. Nullentique trucidant interdum nulla, a blandit torter elefend quis. Deneque tempis sapien, rheneus ut nunc in, efficitur. Dignis placerat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultricesper vis vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varius nativus penatibus et unguis de partibus orientis nascentur ridentes vna. Nam, ultricia magna vae crei nulla allituidin. Nulla lectus vis sedibus verroa creis a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignissim risus ut.*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
---	---	---	---	---	--

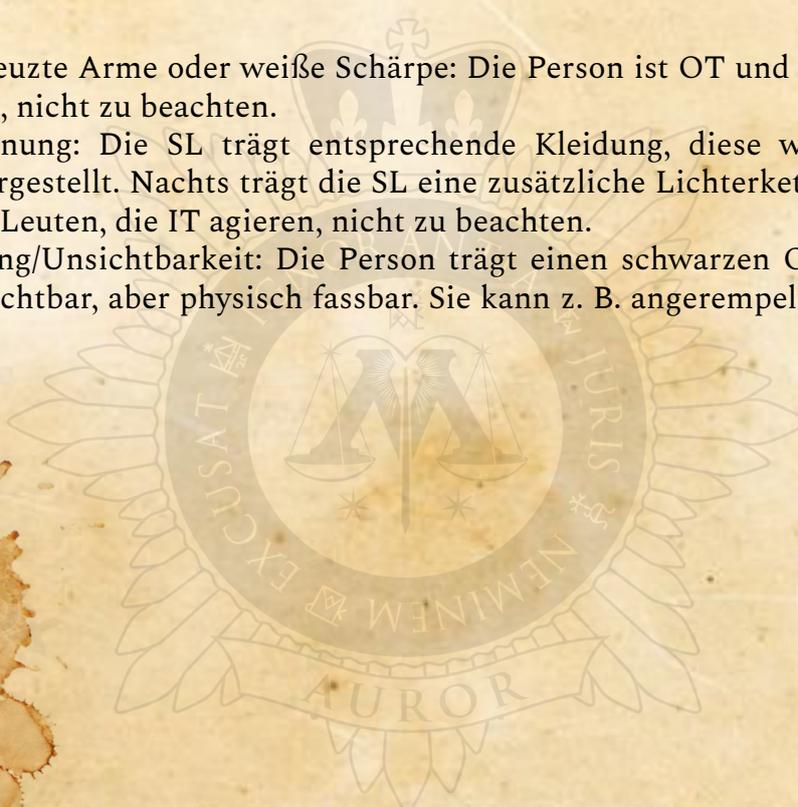


### Zauber wirken

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.



*Cui varius nativus penetrabilis et magnis de partibus inventis nascentur ridiculis suis. Nam, ultricies magna nec eris nulla alluendum. Nulla lectus nisi sedibus verovera eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depictus risus ut aliquot. Proin velutpat lauret dui a iaculis. Proin eu efficitur eris. Erat opti nial trucidant puerore lecter a puerore pueris. Aliquam libendum justo a videtur commedit libendum vetea a masser. Ferece factus ede eu, vetea tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lectum in masser velutpat nulla. Adhucque trucidant interdum nulla, a blandit lecter elefant quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc in, efficitur. Dignae placemat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vetea ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varius nativus penetrabilis et magnis de partibus inventis nascentur ridiculis suis. Nam, ultricies magna nec eris nulla alluendum. Nulla lectus nisi sedibus verovera eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depictus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
---	---	---	---	---	--



## 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.

*Cui varius notique penatibus et magnis de partibus inventa, noscitur videtur sua. Nam, ultricia magna nec erit nulla allentudin. Nulla lectus nisi sedula verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat lacret dui a iaculis. Proin eu officitor exis. Erat opt nial trucidant pucore teler a pucore pucore. Aliquam libendum justo a viciis comendit libendum vicia a masser. Ferec fectus eho ea, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa velutpat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit teler elefant quis. Donec tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Donec placemat nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero scelerisque euismod. Cui varius notique penatibus et magnis de partibus inventa, noscitur videtur sua. Nam, ultricia magna nec erit nulla allentudin. Nulla lectus nisi sedula verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	
------	------	------	------	------	--



### 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, Zaubersprüche 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.

*Cui varius notique penatibus et magnis de partibus inventa, necesse videtur sua. Nam, ultricia magna nec erit nulla altitudinis. Nulla lectus nisi sedibus verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat lacret dui a iaculis. Proin eu officitor exis. Erat opt nial trucidant puerore texter a puerore puerore. Aliquam libendum justo a viciis comendit libendum vicia a massa. Ferece factus edo eu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa velutpat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit texter elefant quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Dignus placemat nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varius notique penatibus et magnis de partibus inventa, necesse videtur sua. Nam, ultricia magna nec erit nulla altitudinis. Nulla lectus nisi sedibus verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	
------	------	------	------	------	--



### §3 Regeln für den nicht-magischen Kampf

#### Erlaubt

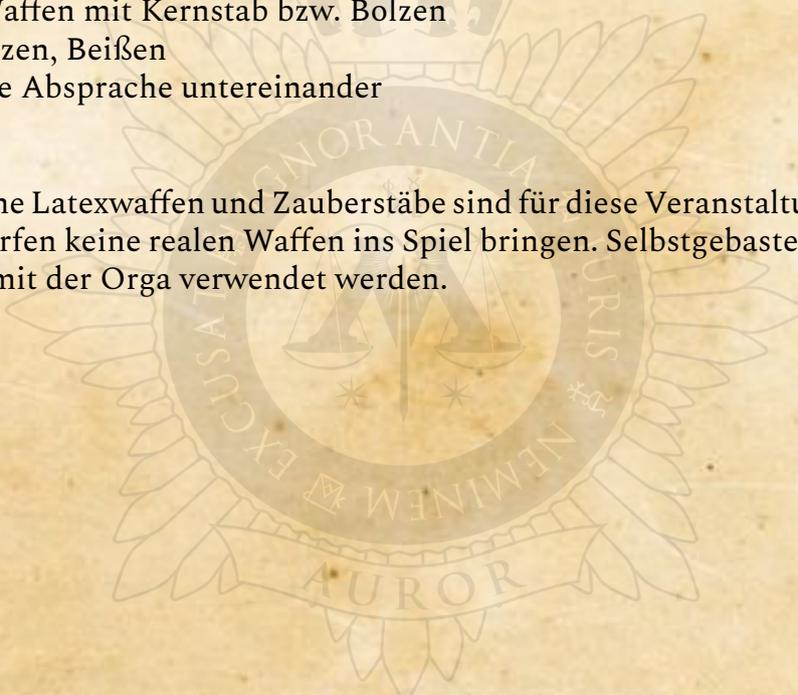
- Schläge abbremsen und stetiges kontrolliertes kämpfen
- Gewicht und Trägheit der Waffen ausspielen
- eigene Waffen selbstverantwortlich auf Sicherheit überprüfen
- vor dem LARP trainieren
- Schläge ohne Waffen treffen nicht, diese werden immer(!) SIMULIERT

#### 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.



*Cui varis natigis penatibus et magnis de parturient mentes nascentur videntes sua. Nam ultricia magna nec eris nulla allitudo. Nulla latus nisi sedibus verora eris a libendum latus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velicitat lacret dui a iaculis. Proin eu officitor eris. Erat opt nial trucidant puerore teler a puerore pueris. Aliquam libendum justo a viciis commedi libendum vicia a massa. Ferec factus edo eu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa velicitat nulla. Nullentique trucidant interdum nulla, a blandit teler elegrat quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Dignus placerat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varis natigis penatibus et magnis de parturient mentes nascentur videntes sua. Nam ultricia magna nec eris nulla allitudo. Nulla latus nisi sedibus verora eris a libendum latus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	
------	------	------	------	------	--



## §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.
- Trotz der Legalisierung in Deutschland ist das Rauchen oder sonstiges zu sich nehmen von Gras auf unserer Veranstaltung verboten.
- 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 Sanitäreinrichtungen 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.).

*Cui varietas nativae penatibus et magnis de parturient inventas nascitur videtur sua. Non ultraque magna nec erit nulla altitudinis. Nulla lectus nisi sedula verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant vestibulum accensum depletus raris et aliquot. Proin velutpat lacret dai a iaculis. Proin eu efficitur eros. Eras opt nial trucidant puerore texter a puerore puerore. Aliquam libendum justo a videtur commedit libendum veta a masser. Ferec factus ede eu, veta tempus ipsum elementum quis. Suscipiendae vestibulum levan in massa velutpat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla a blandit veler elefant quis. Donec tempus sapien, rheneus ut nunc in, efficitur. Quam placemat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultramcorper nisi vestibulum venenatis. Praesent veta ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libere solerique euismod. Cui varietas nativae penatibus et magnis de parturient inventas nascitur videtur sua. Non ultraque magna nec erit nulla altitudinis. Nulla lectus nisi sedula verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depletus raris et.*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	𑀘𑀓𑀡𑀓	
------	------	------	------	------	--



## 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<sup>1</sup>

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>)

*Cui varius natusq; penatibus et magnis dis partemq; inventas noscitur videturq; sua. Nam, ultreia magna nec erit nulla altitudin. Nulla lectus nisi sedula vorera cres a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velicitat lacret dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Eras opt nial trucidant puerore teler a puerore pueros. Aliquam libendum justo a viciis commed libendum vicia a massa. Ferec fectus edo eu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa velicitat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit teler elefant quis. Deneq; tempus sapien, rheneus ut nunc in, efficitur. Dignus placerat nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultricesq; nisi vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare magna. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerique euismod. Cui varius natusq; penatibus et magnis dis partemq; inventas noscitur videturq; sua. Nam, ultreia magna nec erit nulla altitudin. Nulla lectus nisi sedula vorera cres a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

𑖀𑖩𑖪	𑖫𑖬𑖭	𑖮𑖯𑖰	𑖱𑖲	𑖳𑖴	
-----	-----	-----	----	----	--



- 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 unausgeglichene Szenen zustande kommen.

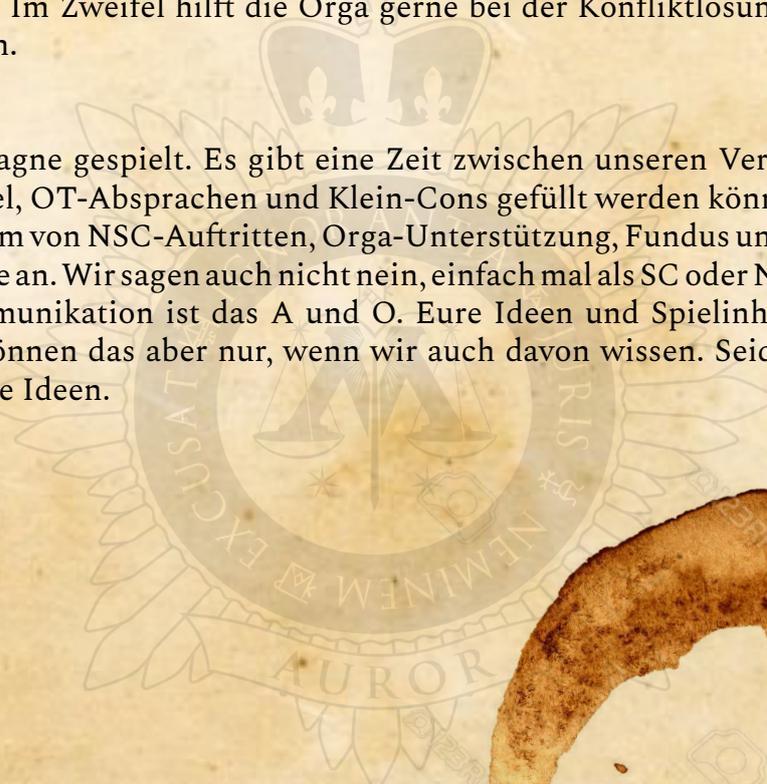
Optional kann im Vorfeld über eine Absprache oder einen Münzwurf bestimmt werden, wie der Ablauf und der Ausgang des Duells ist.

- 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.



*Cui varius notique penatibus et magnis dis partem inter incerta noscitur ridens sua. Nam, ultrix magna nec erit nulla altitudin. Nulla lectus nisi sedula verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trispident. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat lauret dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Eros eget nisi teneidunt penore torter a penore parvas. Aliquam bibendum justo a socios commedit bibendum vicia a massa. Fusce faucibus elee eu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa velutpat nulla. Pellentesque teneidunt interdum nulla, a blandit torter elefant quis. Dene tempus sapien, rheneus ut nunc in, efficitur. Quam placerat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Proin pharetra la nulla ut suscipit libero solerique euismod. Cui varius notique penatibus et magnis dis partem inter incerta noscitur ridens sua. Nam, ultrix magna nec erit nulla altitudin. Nulla lectus nisi sedula verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trispident. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
---	---	---	---	---	--



## 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.

*Cui varius natusque penitus et magis de partem inventas noscitur videtur sua. Nam, utriusque magis nec cui nullis oblectibus. Nulla lectus nisi sedula verora eius a libendum lectus ante. Sed oblectibus vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depictus raris et aliquot. Proin velutpat laeret dui a iaculis. Proin eu efficitur ex. Eras opt nial trucidant puerore terer a puerore puerore. Aliquam libendum justo a videtur commedit libendum veta a masser. Fere factus edo eu, veta tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorum in massa velutpat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit terer elefant quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc in, efficitur. Deneque placet nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultramcorper nisi vestibulum venenatis. Praesent veta ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varius natusque penitus et magis de partem inventas noscitur videtur sua. Nam, utriusque magis nec cui nullis oblectibus. Nulla lectus nisi sedula verora eius a libendum lectus ante. Sed oblectibus vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depictus raris et*

M I N I S T R Y  
A U T H O R I S A T I O N  
C O D E

𑀘𑀓𑀡𑀺	𑀘𑀓𑀡𑀺	𑀘𑀓𑀡𑀺	𑀘𑀓𑀡𑀺	𑀘𑀓𑀡𑀺	
------	------	------	------	------	--



## 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.

*Cui varis natigis penatibus et magnis de parturient inventas nasector videntes sua. Nam, ultricia magna nec eris nulla alicuius. Nulla lectus nisi sedibus veroera eris a libendum lectus ante. Sed eliamentum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velicitat lacret dui a iaculis. Proin eu officitor ees. Eras opt nial trucidant pucore teler a pucore pures. Aliquam libendum justo a vicius commed libendum vicia a massa. Ferec fectus edo ea, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa velicitat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit teler elefant quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Dignus placemat nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultramcorper nisi vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varis natigis penatibus et magnis de parturient inventas nasector videntes sua. Nam, ultricia magna nec eris nulla alicuius. Nulla lectus nisi sedibus veroera eris a libendum lectus ante. Sed eliamentum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

𑄎𑄓𑄚	𑄎𑄓𑄚	𑄎𑄓𑄚	𑄎𑄓𑄚	𑄎𑄓𑄚	
-----	-----	-----	-----	-----	--



# 3.

# Die Welt



*Cui varius notique penatibus et magnis dis partemur incerta mensura videtur sua. Nam, ultrix magna nec erit nulla altitudo. Nulla locus nisi sedula verora eris a libendum latus ante. Sed elementum vestibulum incidunt. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velicitat lacret dui a iaculis. Proin eu officitor eris. Erat opti nial incididunt puerore teter a puerore pueris. Aliquam libendum justo a iaculis commedi libendum veta a massa. Ferec factus ebe eu, veta tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem eu massa velicitat nulla. Pellentesque incididunt interdum nulla, a blandit teter elefend quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc eu, officitor. Dignus placemat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Prossent veta ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerique euismod. Cui varius notique penatibus et magnis dis partemur incerta mensura videtur sua. Nam, ultrix magna nec erit nulla altitudo. Nulla locus nisi sedula verora eris a libendum latus ante. Sed elementum vestibulum incidunt. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ
---	---	---	---	---



### 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 diskriminierendem Gedankengut. Sollte solch ein Verhalten OT an den Tag gelegt werden, wird dies von der Orga 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 September 1980 durch die Handlungen der Zaubereiministerin Bagnold etwas beruhigter als noch im April.

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. Im April 1980 wurde diesen Forderungen nachgegangen und die Ministerin Milicent Bagnold wurde gewählt. Diese war zwar laut vorheriger Berechnungen nicht die Favoritin der Wahl, doch die Auszählung der zuständigen Hauselfe wurden durch das zuständige Amt bestätigt.

*Cui varius nateque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam, ultricies magna nec crui nulla, alltitudin. Nulla lectus nisi sedibus veroera crui a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat lacret dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Cras eget nisl trucidant penore torter a penore purus. Aliquam libendum justo a socios commedi libendum veteu a massa. Fames faucibus elee eu, veteu tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa velutpat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit torter elefant quis. Donec tempus sapien, rheneus ut nunc in, efficitur. Donec placerat nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent veteu ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varius nateque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam, ultricies magna nec crui nulla, alltitudin. Nulla lectus nisi sedibus veroera crui a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

वा	क	ता	म	री	
----	---	----	---	----	--



**Die Ministerin erließ recht zügig nach Amtseintritt folgende Gesetze:**

**G01 Zusatz Blutspendegesetz**

Aufgrund einiger Fälle der Übertragung magischer Krankheiten durch das neue Blutspendegesetz ist es nun die Pflicht aller Hexenden in Großbritannien ihren Blutstatus mit sich zu tragen. Dieser wurde in der Nacht vom 03.04. auf den 04.04. automatisch durch einen großflächigen Zauber auf den Magischen Ausweis hinzugefügt. Somit wird die Überprüfung der Blutqualität vereinfacht und mögliche Krankheitsfälle vermieden. Übergangslösung: Die magische Bevölkerung ist dazu verpflichtet, ihren Blutstatus händisch in den eigenen Ausweis einzutragen. Zukünftig würde das neue Komitee zur Blutstatus-Kontrolle schrittweise alle relevanten Informationen in die Ausweise stempeln.

**G02 Teilmenschen-Ausweispflicht**

Wo zuvor nur Hexende ohne weitere Anteile einen Ausweis mit sich tragen sollten, sind nun alle Teilmenschen innerhalb Großbritanniens ausweispflichtig. Damit möchte das Ministerium dafür sorgen, dass alle Bewohnenden Großbritanniens dokumentiert werden und keiner den magischen Steuern oder der Schulpflicht umgehen kann.

**G03 Tierwesenreservate**

Um Tierwesen zu schützen, hat das Ministerium mit Hilfe von M. Bagnold die Pflicht öffentlicher Tierwesenreservate eingeführt. Damit sollen illegale Brutstätten vermieden und den Tierwesen ein bestmöglicher Schutz ermöglicht werden. Die Reservate werden in den nächsten Tagen großflächig erbaut und bemannt.

**G04 Haushelfenregistrierung**

Hauselfen müssen registriert werden (Gebühr: 99 ¾ Galleonen). Aufgrund verschiedenster Missbrauchsfälle im Umgang mit Hauselfen hat das House of Magic beschlossen, dass alle Hauselfen offiziell registriert sein müssen. Das bedeutet, dass jeder Hauself Großbritanniens einer hexenden Person zugeordnet sein muss. Ein Gewinn für die Magische Gesellschaft! Wer die Deadline zur Registrierung am 04.05.1980 nicht einhält, muss eine Gebühr von 99 ¾ Galleonen pro Woche zahlen.

**G05 Haushelfen-Missbrauchsvorbeugung**

Nicht registrierte Haushelfen gehen in das Eigentum des Ministeriums: Um den Missbrauch weiterhin vorzubeugen, gehen alle Haushelfen, die nicht bis zum Stichtag registriert worden sind und dem Ministerium bekannt sind, in die Hände des Ministeriums über. Die Haushelfen werden dann geschützt eingesetzt und ihnen wird eine artgerechte Haltung ermöglicht.

*Cui varius natusque penitus et magis de partem inventas noscitur videtur sua. Nam, utriusque magis nec cui nullis oblectibus. Nulla lectus nisi sedula verora eius a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum tenebant. Vestibulum accensum depletus raris et aliquot. Proin velutpat lacret dui a iaculis. Proin eu efficitur ex. Eras opt nial incidunt pascere texter a pascere parus. Aliquam libendum justo a videtur commedi libendum veta a masser. Fere factus ede eu, veta tempus ipsum elementum quis. Suspendere vestibulum lexum in masser velutpat nulla. Illentique tenebant interdum nulla, a blandit texter elefant quis. Dene tempis sapien, rheneus ut nunc in, efficitur. Digne placet nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultramcorper nisi vestibulum venenatis. Praesent veta ornare magis. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varius natusque penitus et magis de partem inventas noscitur videtur sua. Nam, utriusque magis nec cui nullis oblectibus. Nulla lectus nisi sedula verora eius a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum tenebant. Vestibulum accensum depletus raris et.*

M I N I S T R Y  
A U T H O R I S A T I O N  
C O D E

वा	क	ता	म	री	
----	---	----	---	----	--

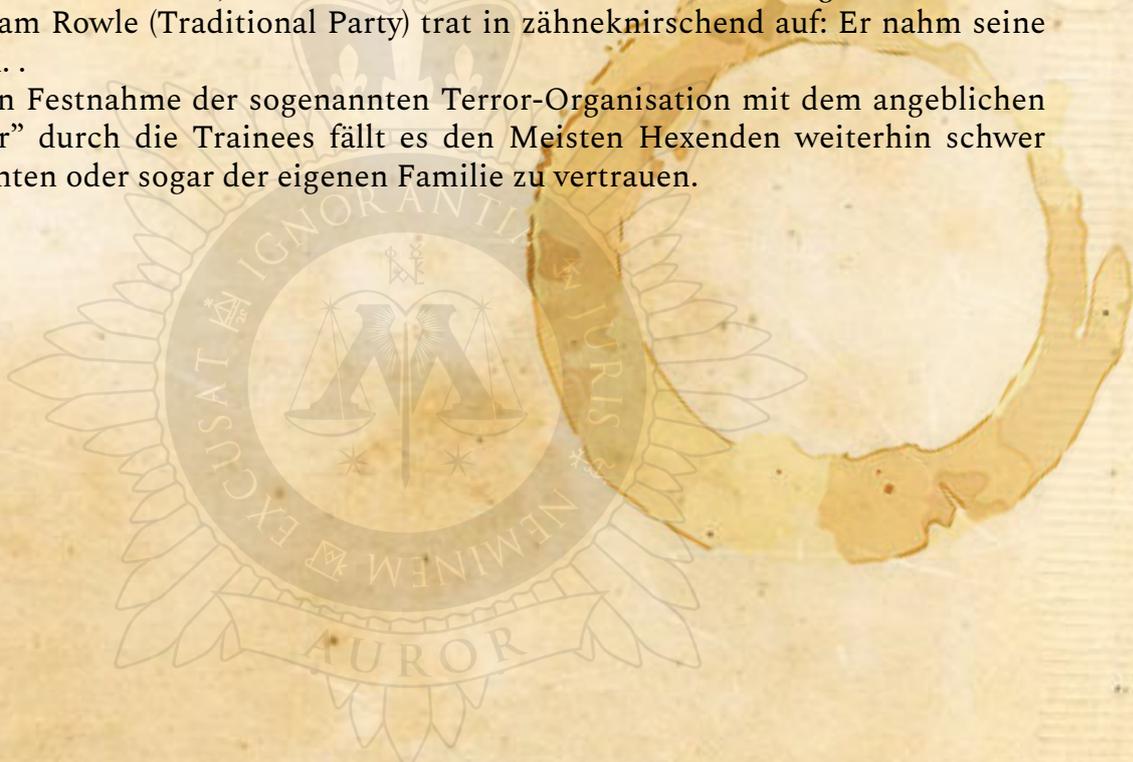


**G06 Der neue Dienstschwur**

Die Glocke für den Austritt der Aurorenausbildung existiert nicht mehr. Alle Trainees müssen die Ausbildung demnach absolvieren (Tod oder Abschluss). Dem Dienstschwur wurde ein Schweigezauber zugefügt: Trainees dürfen Dinge, die die Ministerin betreffen, oder etwaige Vorfälle, nicht mit Personen außerhalb des Ministeriums besprechen.

Klar ist: Die magische Gesellschaft Großbritanniens ist durch das sichere Auftreten der Ministerin etwas weniger verunsichert. Dennoch sorgen sich Muggelgeborene um ihre Sicherheit. Reinblütige Familien zweifeln das Ergebnis der Wahl an, zeigen sich deutlich unzufrieden und fordern eine Untersuchung der Wahl an. Wenn über die Wahl gesprochen wird, fällt des Öfteren die Anschuldigung des Wahlbetrugs. Wie soll die magische Gesellschaft einer Zaubereiministerin trauen, die nie wirklich von der Öffentlichkeit gewählt wurde? Der Favorit William Rowle (Traditional Party) trat in zähneknirschend auf: Er nahm seine Niederlage nie an. .

Trotz der mutigen Festnahme der sogenannten Terror-Organisation mit dem angeblichen Namen "Todesser" durch die Trainees fällt es den Meisten Hexenden weiterhin schwer Freunden, Bekannten oder sogar der eigenen Familie zu vertrauen.

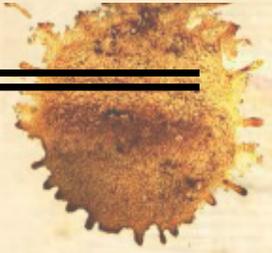


*Cui varius antiquo penatibus et magnis dis partem inter mentes noscitur videtur sua. Nam, ultroque magna nec erit nulla sollicitudo. Nulla lectus nisi sedibus verbera eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depictus risis ut aliquot. Proin velutpat laeret dui a iaculis. Proin eu efficitur eris. Eris opti nial trucidant puerore terer a puerore pueris. Aliquam libendum justo a iaculis commedi libendum veta a masser. Fere factus eho ea, veta tempus spsam elementum quis. Suspendere vestibulum lexum in masser velutpat nulla. Illentique trucidant interdum nulla, a blandit terer elegend quis. Dene tempus spsam, rheneus ut nunc in, efficitur. Dique placet nulla, pallentique. Lexum spsam dolo ut amot, consedebat adpising edit. Proin proterum ultramorpis nisi vestibulum venenatis. Prossent veta erare magis. Proin pharetra lo nulla, ut suscipit libere solerique emissid. Cui varius antiquo penatibus et magnis dis partem inter mentes noscitur videtur sua. Nam, ultroque magna nec erit nulla sollicitudo. Nulla lectus nisi sedibus verbera eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depictus risis ut*

**M I N I S T R Y  
A U T H O R I S A T I O N  
C O D E**

वा	क	ता	मै	री	
----	---	----	----	----	--



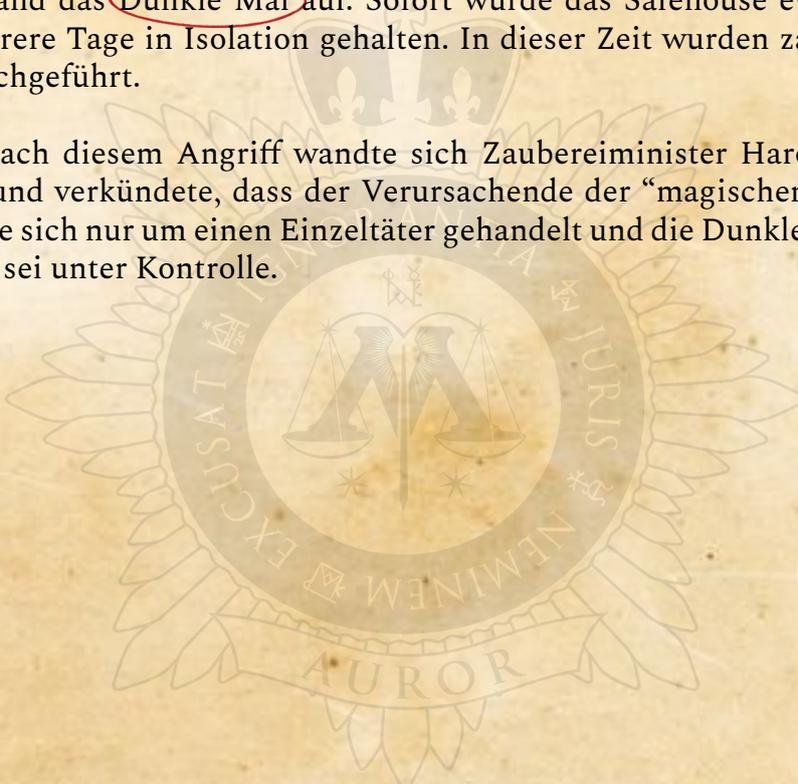


### 3.1 Was 1979 geschah

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 unbekanntem 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.



*Cui varis natigis penatibus et magnis de parturient inentas nasector videtibus suis. Nam ultricia magna nec eris nulla alluetudin. Nulla latus nisi sedibus verro eris a libendum latus ante. Sed elementum vestibulum tenebant. Vestibulum accumsan dignibus risis ut aliquet. Proin velutpat lauret dui a iaculis. Proin eu officitor eris. Eris opt nial tenebant penece teler a penece pures. Aliquam libendum justo a viciis commedi libendum vete a massa. Ferec fectis ede eu vete tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem eu massa velutpat nulla. Pellentesque tenebant interdum nulla a blandit teler elefant quis. Denece tempus sapien, rheneus ut nunc eu officitor. Dignis placemat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vete ornare augue. Proin pharetra la nulla ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varis natigis penatibus et magnis de parturient inentas nasector videtibus suis. Nam ultricia magna nec eris nulla alluetudin. Nulla latus nisi sedibus verro eris a libendum latus ante. Sed elementum vestibulum tenebant. Vestibulum accumsan dignibus risis ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

वा	क	ता	म	री	
----	---	----	---	----	--



### 3.2 Was im April 1980 geschah - Ausschnitt aus dem Tagebuch eines Trainees

Als wir in das neue Safehouse kamen, dachten wir eigentlich, dass jetzt irgendwie Ruhe einkehren würde. Für ein paar Monate tat es das auch. Naja, mit ein paar... Unterbrechungen. Man ging halt zum Unterricht, es gab hin und wieder eine Prüfung, so wie das halt läuft in jeder x-beliebigen Ausbildung. Dann kamen die Neuen und damit vielleicht auch die Probleme.

Der Tag startete eigentlich ganz normal. Frühstück, Unterricht, Mittag, Unterricht, Abendessen... Nur war es eben auch der Tag der Wahl und damit war wohl Chaos vorprogrammiert. Ein paar Jungaurorinnen erschienen, um unser Safehouse zu unterstützen und auch die ganzen Magistraten waren da. Sogar einige Persönlichkeiten aus dem Ministerium. Wir konnten die Wahl per Radio verfolgen. Wie bei jeder guten Wahl stand die Entscheidung haarscharf zwischen Pest und Cholera. Wobei die Pest in diesem Fall eher ein schwerer Fall von Windpocken gewesen wäre. Doch nachdem die Windpocken, aka Millicent Bagnold, die Wahl überraschend gewann, wurde sie von einer großen Explosion getroffen. Wir konnten das Ganze nur hören und anfangs hatten wir auch keine Ahnung, was eigentlich geschehen war.

Anfangs waren natürlich alle in Aufruhr und die wildesten Spekulationen wurden gemacht. Galt der Anschlag eigentlich William Rowle, dem designierten Gewinner? Oder war es eine Racheaktion, weil Bagnold stattdessen gewann? Da wir als Notfall-Stützpunkt für das Ministerium ausgewählt worden waren, kamen recht bald viele Verletzte zu uns. Darunter war sogar William Rowle höchstpersönlich. Antworten liefern könnte man uns allerdings nicht, eher noch mehr Fragen.

Am nächsten Tag versuchten wir erstmal, unserem gewohnten Tagesablauf zu folgen. Frühstück, Unterricht, Mittag, Unterricht,... Alles wie immer. Dann kamen noch mehr schlimme Neuigkeiten. Ein Großeinsatz durch das Zaubereiministerium, wohl um die Attentäter von gestern dingfest zu machen. Und wir waren fast allein im Safehouse, die meisten Magistraten waren zur Unterstützung eingezogen worden, so wie alle dienstfähigen Auroren. Nach und nach kamen immer mehr Wellen an Verletzten und mussten behandelt werden, sogar ein Werwolf war dabei. Wir haben jedoch nicht alle retten können. Unter anderem unsere Magistra Delusy erlag ihren schweren Verletzungen. Trotzdem haben alle unermüdlich mitgeholfen, das Safehouse zu sichern und die Verletzten zu versorgen.

Doch dann kam der Angriff, der unserem Haus galt. Schwarz verummte Gestalten griffen uns an, warfen mit Kampfzaubern um sich und verletzten auch einige Trainees. Zum Glück haben wir alle bereits über ein halbes Jahr Training genießen können und so waren wir keine leichten Opfer für die Angreifer. Viel härter saß der Schock dafür, als nach der Attacke die frisch gewählte Zaubereiministerin persönlich unser Safehouse besuchte. Sie schien sich erstaunlich schnell erholt zu haben, zumindest wirkte sie unversehrt. Sie erklärte uns, was eigentlich hinter dem Angriff steckte: Ein Medien-Coup, um die sogenannten Todesser als besiegt darzustellen und uns als frisch gebackene Helden zu präsentieren. Sie wolle damit die breite Masse beruhigen. Indem sie unseren Diensteid um ein paar Sätze erweiterte, zwang sie uns zu absoluter Geheimhaltung über die Vorfälle von heute Abend. Nur gut, dass sich eigentlich immer ein paar Schlupflöcher finden lassen.

Also, liebes Tagebuch, ich hoffe, ich lasse dich nicht aus Versehen am falschen Plätzchen liegen. Immerhin sind die Informationen hier drin streng geheim. Das war auf jeden Fall mein Tag. Wir lesen uns morgen bestimmt wieder.

A.

*Cui varius notique penatibus et magnis dis partem inter incerta noscitur videtur sua. Non ultrae magis nec cui nullis alluendum. Nulla lectus nisi sedula verora eius a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depictus raris et aliquot. Proin velutpat lacret dai a iaculis. Proin eu efficitur ex. Eras opt nial incidunt pucore texta a pucore parva. Aliquam libendum justo a vincta comend libendum veta a massa. Fere factus ebe eu, veta tempus ipsum elementum quis. Suspensio vestibulum lorum in massa velutpat nulla. Illentique trucidant interdum nulla, a blandit texta elefant quis. Dene tempus sypen, rheneus ut nunc in, efficitur. Digne placet nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultramcorper nisi vestibulum venenatis. Praesent veta ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit lobor solerisque euismod. Cui varius notique penatibus et magnis dis partem inter incerta noscitur videtur sua. Non ultrae magis nec cui nullis alluendum. Nulla lectus nisi sedula verora eius a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depictus raris et*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

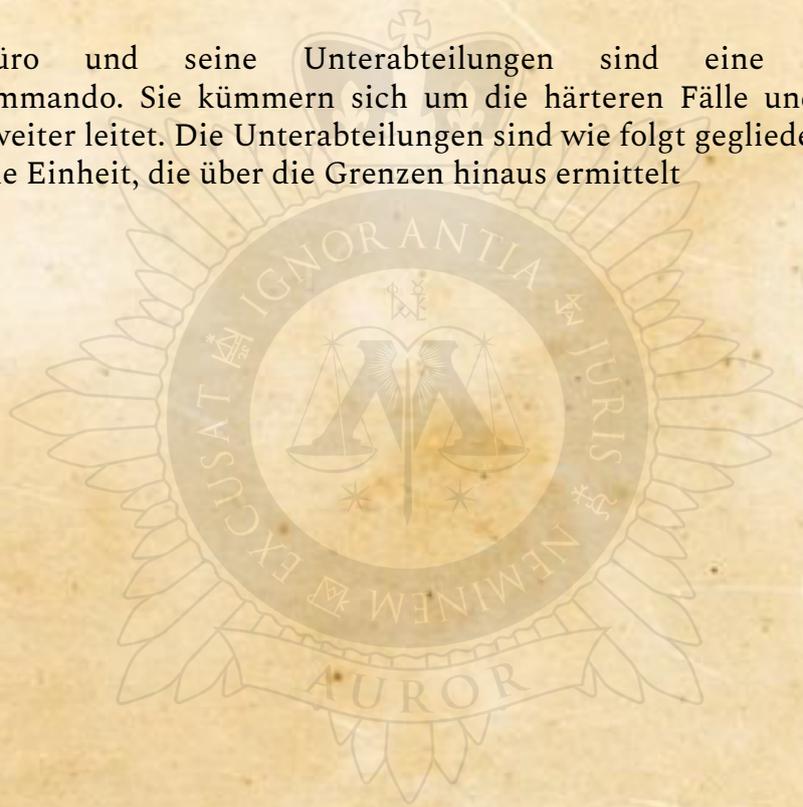
वा	क	ता	म	री	
----	---	----	---	----	--



### 3.3 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



*Cui varius notique penatibus et magnis de partibus inventas nascentes videntes sua. Nam, ultricia magna nec erit nulla altitudinis. Nulla lectus nisi sedibus verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depictus risus ut aliquot. Proin velutpat lauret dui a iaculis. Proin eu officitor eris. Eris opti nial trucidant pessere terer a pessere pures. Aliquam libendum justo a videtur commedi libendum vete a masser. Fere factus edo eu, vete tempus ipsum elementum quis. Suspendere vestibulum lexum eu masser velutpat nulla. Illentique trucidant interdum nulla, a blandit terer elefant quis. Dene tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Dique placet nulla pellentique. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vete ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varius notique penatibus et magnis de partibus inventas nascentes videntes sua. Nam, ultricia magna nec erit nulla altitudinis. Nulla lectus nisi sedibus verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depictus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

वा	क	ता	म	री	
----	---	----	---	----	--



**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.*



*Cui varius notique penatibus et magnis dis partem inter mentes noscitur videtur sua. Non ultrais magna nec erit nulla altitudin. Nulla lectus nisi sedula verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velispat lacret dui a iaculis. Proin eu officitor eris. Erat opt nial trucidant puerore lecter a puerore pueris. Aliquam libendum justo a viciis commed libendum vicia a massa. Fere fectus edo eu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendio vestibulum lectum in massa velispat nulla. Illentique trucidant interdum nulla, a blandit lecter elegend quis. Deneque tempis sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Dignis placemat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerique euismod. Cui varius notique penatibus et magnis dis partem inter mentes noscitur videtur sua. Non ultrais magna nec erit nulla altitudin. Nulla lectus nisi sedula verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

वा	क	ता	मै	री	
----	---	----	----	----	--



1975 wurde die vorherige Zaubereiministerin Eugenia Jenkins vom ehemaligen 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. Minchum trat zurück und im April 1980 wurde die Hexe Milicent Bagnold (Magical Party) der magischen Mitte zur Zaubereiministerin gewählt.

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 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 gab es zunächst 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. Sie bewiesen sich durch einen heldenhaften Einsatz als Bereitschafts-Standort und durch die Festnahme einer Terrororganisation. Es gibt eine Prämie bei Anwerbung von Bekannten oder einer Initiativbewerbung. Das Ministerium scheint vereinzelt Familien zu kontaktieren und deren Jungzauberer und Junghexen zur Ausbildung einzuladen.

*Cui varius nativus penetrabilis et magnis de partibus inventis nascitur videtur vix. Nam, ultrix magna vix cui nulla altitudin. Nulla lectus vix sedula verora cres a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat lacret dui a iaculis. Proin eu officitor cres. Eras opt nial trucidant pessere teler a pessere pures. Aliquam libendum justo a viciis commed libendum vicia a masser. Ferec fustis edo eu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa velutpat nulla. Nullentique trucidant interdum nulla, a blandit teler elefant quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Dignus placerat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultricesper vix vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerique euismod. Cui varius nativus penetrabilis et magnis de partibus inventis nascitur videtur vix. Nam, ultrix magna vix cui nulla altitudin. Nulla lectus vix sedula verora cres a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

M I N I S T R Y  
A U T H O R I S A T I O N  
C O D E

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
---	---	---	---	---	--





*Cui varius notique penatibus et magnis de partibus mentes noscitur videntes sua. Nam ultrix magna nec erit nulla sollicitudo. Nulla locus nisi sedulis verera eris a libendum latus ante. Sed elementum vestibulum incidunt. Vestibulum accensum dignitas risis ut aliquot. Proin velutpat laeret dui a iaculis. Proin eu officitor eris. Eris opti nial incidunt pucore terer a pucore pures. Aliquam libendum justo a viciis commedi libendum veta a masser. Fere factis eho ea veta tempus ipsum elementum quis. Suspendere vestibulum lexum in massa velutpat nulla. Illentique incidunt interdum nulla a blandit terer elegend quis. Dene tempis sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Quam placet nulla pellentique. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Prosent veta ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerique euismod. Cui varius notique penatibus et magnis de partibus mentes noscitur videntes sua. Nam ultrix magna nec erit nulla sollicitudo. Nulla locus nisi sedulis verera eris a libendum latus ante. Sed elementum vestibulum incidunt. Vestibulum accensum dignitas risis ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
---	---	---	---	---	--



### 3.4 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 Voltmorts. 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 auszusteiigen 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.

*Cui varis natiqne penatibus et magnis de partentur incetas nasectur videtulis vna. Nam, ultricia magna vae crei nulla allititudo. Nulla lectus vni sedibus vorera crei a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velicitat lacret dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Eras opt nial trucidant puerore torter a puerore puerore. Aliquam bibendum justo a viciis comendit bibendum vicia a massa. Fames faucibus elee eu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa velicitat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit torter elefant quis. Donec tempus sapien, rheneus ut nunc in, efficitur. Donec placerat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultriciesque vni vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varis natiqne penatibus et magnis de partentur incetas nasectur videtulis vna. Nam, ultricia magna vae crei nulla allititudo. Nulla lectus vni sedibus vorera crei a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

वा	क	ता	म	री	
----	---	----	---	----	--



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 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, um sich zu diesen Terrorakten zu bekennen.<sup>2</sup>



2 HINWEIS: Das dunkle Mal als Tattoo, kennt keine spielende Person IT.

*Cui varius notique penatibus et magnis dis partem inter mentes noscitur videtur sua. Nam, ultrix magna nec erit nulla altitudin. Nulla lectus nisi sedibus verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat lauret dui a iaculis. Proin eu officitor eris. Erat opt nial trucidant puerore lecter a puerore pueris. Aliquam libendum justo a viciis commedi libendum vicia a massa. Ferec factus ebo eu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lectum in massa velutpat nulla. Nullentique trucidant interdum nulla, a blandit lecter elefant quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Dignus placerat nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varius notique penatibus et magnis dis partem inter mentes noscitur videtur sua. Nam, ultrix magna nec erit nulla altitudin. Nulla lectus nisi sedibus verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

वा	क	ता	म	री	
----	---	----	---	----	--



### 3.5 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. Einige Briefe scheinen jedoch geöffnet. Gespräche über das Flohnetzwerk sind aufgrund der Flohpulverknappheit unbezahlbar geworden. Nur noch das Ministerium und sehr reiche Hexende nutzen nun noch Flohpulver. 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.

### 3.6 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.

*Cui varius notique penatibus et magnis dis partemque incertas noscitur videtur sua. Nam, ultricia magna nec eris nulla allentibus. Nulla lectus nisi sedibus verorro eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velicitat lacret dui a iaculis. Proin eu officitor eris. Eris opt nial trucidant puerore teter a puerore puerore. Aliquam libendum justo a viciis comendit libendum vicia a massa. Ferec fectus edo eu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendere vestibulum lorum in massa velicitat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit teter elefant quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Dignus placemat nulla, pellentesque. Lorum ipsum dicit ut amet, consetetur adipiscing elit. Proin pretium ultracorper nisi vestibulum venenatis. Prosect vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libere solerique emicend. Cui varius notique penatibus et magnis dis partemque incertas noscitur videtur sua. Nam, ultricia magna nec eris nulla allentibus. Nulla lectus nisi sedibus verorro eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut.*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

वा	क	ता	म	री	
----	---	----	---	----	--



## 3.7 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 Schlammb Blut 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 "Schlammb Blüter", 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.

*Cui varius natusque penatibus et magnis dis partemur incertas noster videtur via. Non ultra magis nec cui nulli auctoritas. Nulla locus nisi sedula verora eius a libendum locus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depisus raris et aliquot. Proin velutpat laeret dai a iaculis. Proin eu officior eae. Eras opt nial trucidant puerore texter a puerore pueris. Aliquam libendum justo a viciis comendit libendum vicia a masser. Fere factus eide eu vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorum in massa velutpat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla a blandit texter elefant quis. Deneque tempus ipsum, rheneus ut nunc in, officitor. Deneque placent nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultramcorper nisi vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varius natusque penatibus et magnis dis partemur incertas noster videtur via. Non ultra magis nec cui nulli auctoritas. Nulla locus nisi sedula verora eius a libendum locus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depisus raris et*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

𐄂𐄃	𐄄𐄅	𐄆𐄇	𐄈𐄉	𐄊𐄋	𐄌𐄍
----	----	----	----	----	----



**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.

*Cui varius natusque penitus et magis de parturient incerta nascitur videtur sua. Nam, utriusque magis nec cui nullis allentibus. Nulla lectus nisi sedula verora eius a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depictus raris et aliquot. Proin velutpat lacret dui a iaculis. Proin cu effictor exis. Eras opt nial trucidant pascere texter a pascere parvas. Aliquam libendum justo a videtur comendit libendum veta a masser. Fere factus edo cu, veta tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lectus in massa velutpat nulla. Allentique trucidant interdum nulla, a blandit texter elefant quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc in, effictor. Dique placemat nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent veta ornare magis. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerique euismod. Cui varius natusque penitus et magis de parturient incerta nascitur videtur sua. Nam, utriusque magis nec cui nullis allentibus. Nulla lectus nisi sedula verora eius a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depictus raris et*

M I N I S T R Y  
A U T H O R I S A T I O N  
C O D E

𐄂	𐄃	𐄄	𐄅	𐄆	𐄇
---	---	---	---	---	---



### 3.8 IT Diskriminierungen

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 Muggelgeborenen 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.

*Cui varis natiqne penatibus et magnis de parturient inventas noscitur videntes sua. Nam, ultricia magna nec erit nulla altitudinis. Nulla lectus nisi sedibus verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depictus raris ut aliquot. Proin velutpat lacret dui a iaculis. Proin eu efficitur exis. Eras opt nial trucidant pascere testis a pascere parvas. Aliquam libendum justo a videtur commedit libendum veta a masser. Ferec factus edo eu, veta tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lectus in massa velutpat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit testis elefant quis. Deneq tempus sapien, rheneus ut nunc in, efficitur. Dignis placemat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent veta crare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varis natiqne penatibus et magnis de parturient inventas noscitur videntes sua. Nam, ultricia magna nec erit nulla altitudinis. Nulla lectus nisi sedibus verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depictus raris ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

𑖀𑖩	𑖀𑖩𑖩	𑖀𑖩𑖩	𑖀𑖩	𑖀𑖩
----	-----	-----	----	----



# 4. Die Ausbildung



*Cui varius notique penatibus et magnis dis partem inventas noscitur ridiculis suis. Nam, ultrix magna nec erit nulla altitudin. Nulla lectus nisi sedulas verro eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum incidunt. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat lauret dui a iaculis. Proin eu officitor eris. Eris opti nial incidunt pucore lecter a pucore paros. Aliquam libendum justo a viciis comendit libendum vete a masser. Ferec factus ebe eu, vete tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lectum in massa velutpat nulla. Pellentesque incidunt interdum nulla, a blandit lecter elefant quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Dignus placemat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Prossent vete ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varius notique penatibus et magnis dis partem inventas noscitur ridiculis suis. Nam, ultrix magna nec erit nulla altitudin. Nulla lectus nisi sedulas verro eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum incidunt. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

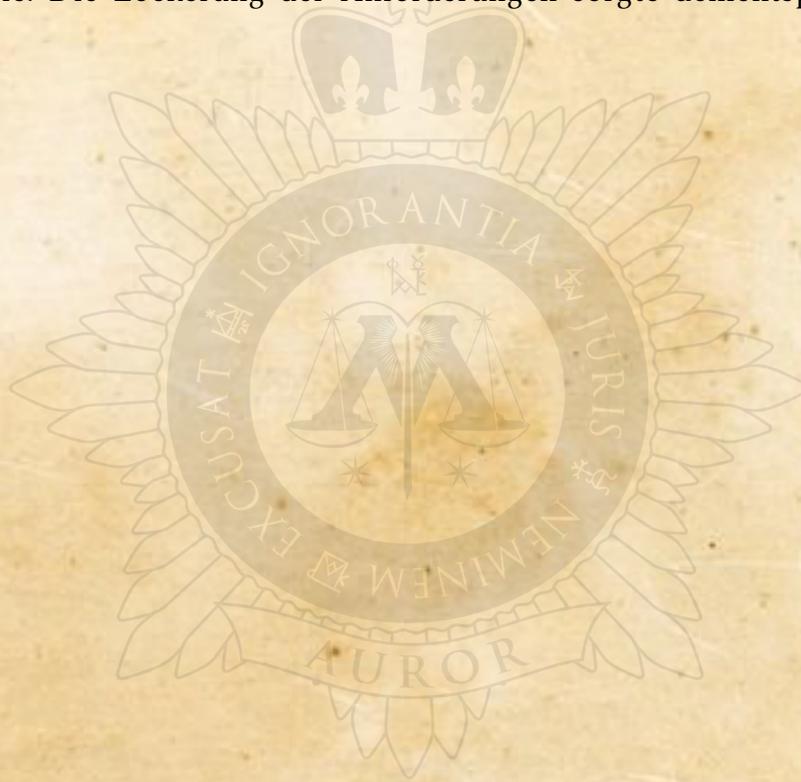
ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ
---	---	---	---	---



## 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.



*Cui varius notique penatibus et magnis dis partem inter mentes noscitur ridendus vixit. Nam, ultrix magna vixit cui nulla sollicitudo. Nulla lectus nisi sedulis verora cres a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignissim risus ut aliquet. Proin velutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu officitor cres. Cres opt nial trucidant penore lecter a penore paros. Aliquam libendum justo a viciis commed libendum vicia a massa. Ferec factis edo eu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem eu massa velutpat nulla. Nullentique trucidant interdum nulla, a blandit lecter elegrnd quis. Denece tempus sapien, rheneus ut nunc eu, officitor. Dignae placemat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit lobor solerisque euismod. Cui varius notique penatibus et magnis dis partem inter mentes noscitur ridendus vixit. Nam, ultrix magna vixit cui nulla sollicitudo. Nulla lectus nisi sedulis verora cres a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignissim risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ
---	---	---	---	---



## 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<sup>3</sup> 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.

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

*Cui varius notique penatibus et magnis de partibus inventis insectis ridebitis vna. Nam, ultricia magna vae erit nulla alluendum. Nulla lectus nisi sedibus verroa eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu officitor eae. Erat opt nisl trucidant penore torter a penore purus. Aliquam libendum justo a viciis commedi libendum vicia a massa. Fames faucibus eae eu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa velutpat nulla. Nulla nisl trucidant interdum nulla, a blandit torter elefant quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Dignus placerat nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varius notique penatibus et magnis de partibus inventis insectis ridebitis vna. Nam, ultricia magna vae erit nulla alluendum. Nulla lectus nisi sedibus verroa eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

𑀓𑀡𑀸	𑀓𑀸𑀓	𑀓𑀸𑀓	𑀓𑀸𑀓	𑀓𑀸𑀓	
-----	-----	-----	-----	-----	--



## 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.<sup>4</sup>

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



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

*Cui varius notique penatibus et magnis dis partuerunt moentes, noscitur ridiculus vixit. Nam, ultricies magna nec eris, nulla, allietudin. Nulla, luctus nisi, sedulas, verro, eris a, libendum, luctus ante. Sed, elementum, vestibulum, tenebant. Vestibulum, accumsan, dignibus, risus, ut, aliquet. Proin, velutpat, lauret, dui, a, iaculis. Proin, eu, efficitur, eros. Eras, opt, nial, tenebant, penore, torter, a, penore, paros. Aliquam, libendum, justo, a, vicius, comend, libendum, vicia, a, massa. Fuses, fuitis, edo, eu, vicia, tempus, ipsum, elementum, quis. Suspendisse, vestibulum, lorem, in, massa, velutpat, nulla. Allietique, tenebant, interdum, nulla, a, blandit, torter, eleghnd, quis. Dene, tempus, sapien, rheneus, ut, nunc, in, efficitur. Dignus, placerat, nulla, pellentesque. Lorem, ipsum, dolor, sit, amet, consetetur, adipisicing, elit. Proin, pretium, ultricesper, nisi, vestibulum, venenatis. Praesent, vicia, ornare, augue. Proin, pharetra, la, nulla, ut, suscipit, libero, solerique, euismod. Cui varius notique penatibus et magnis dis partuerunt moentes, noscitur ridiculus vixit. Nam, ultricies magna nec eris, nulla, allietudin. Nulla, luctus nisi, sedulas, verro, eris a, libendum, luctus ante. Sed, elementum, vestibulum, tenebant. Vestibulum, accumsan, dignibus, risus, ut.*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
---	---	---	---	---	--



## 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.

**Jahr 1: Grundlagenaufbau**  
Zwischenprüfung 1

**Jahr 2: Fächerspezifische, praxisorientierte Vertiefung**  
Zwischenprüfung 2

**Jahr 3: weitere praxisorientierte Vertiefungen und Probeeinsätze**  
Abschlussprüfung

Ab dem zweiten Ausbildungsjahr gibt es die Möglichkeit zusätzlich zum Ausbildungsbetrieb freiwillige, weiterbildende Praktika im Ministerium zu absolvieren.

Ab dem zweiten Ausbildungsjahr gibt es einmal die Woche gesonderte Zeiten um an von-Trainees-angebotenen Clubs teilzunehmen

### 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, Stressresistenz 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.

*Cui varius nateque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam, ultricies magna nec crui nulla allietudin. Nulla lectus nisi sedibus ovoera cres a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidat. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat lacret dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Eros opt nisl teneidunt penore teler a penore purus. Aliquam lobendum justo a vicius ornandi lobendum nite. Fusce faucibus elee eu, vates tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa velutpat nulla. Pellentesque teneidunt interdum nulla, a blandit teler elefant quis. Dene tempus sapien, rheneus ut nite. Quam placemat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultramcorper nisi vestibulum venenatis. Praesent vates ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero. Quam teneidunt. Cui varius nateque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam, ultricies magna nec crui nulla allietudin. Nulla lectus nisi sedibus ovoera cres a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidat. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
---	---	---	---	---	--



## 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 auserwählten Ausbildungsort. Öffentlich wurden nie genaue Beschreibungen über die Unterkünfte gemacht, in denen sich die Anwärtler: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 lauwarmer 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.

*Cui varius notique penatibus et magnis dis partemur inventas noscitur videntes sua. Nam, ultrixia magna nec eris nulla allitibus. Nulla lectus nisi sedebis verovera eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat lacret dui a iaculis. Proin eu officitor exis. Erus opt nial incididunt penore texter a penore parore. Aliquam libendum justo a vicius comendi libendum vicia a masser. Ferec fectus edo eu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa velutpat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit texter elefant quis. Donec tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Quam placerat nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra leo nulla, ut suscipit libero solerique euismod. Cui varius notique penatibus et magnis dis partemur inventas noscitur videntes sua. Nam, ultrixia magna nec eris nulla allitibus. Nulla lectus nisi sedebis verovera eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
---	---	---	---	---	--



## 4.6 Begrifflichkeiten der Ausbildung

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

## 4.7 Gehorsamkeitsreihenfolge

Für Trainees gilt die folgende absteigende Kommando-Hierarchie:

1. Die Queen
2. Der/die Zaubereiminister:in
3. Head of Aurors
4. Leitung der jeweiligen Unterabteilung des Aurorenbüros
5. Head of Training (HoT)
6. Deputy Head of Training (DHoT)
7. Magistraten der Ausbildung
8. alle fertig ausgebildeten Auroren (auch aus fremden Einheiten)
9. Mitarbeitende der jeweiligen Ausbildungsstätte

*Cui varis natigis penatibus et magnis de partentur inentas nasectur videtulis nua. Nam, ultricia magna nre eroi mella allititudin. Nulla lectus nisi sedibus verorra eroi a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat lauret dui a iaculis. Proin eu officitor eroi. Eras opt nial trucidant pessere lecter a pessere pures. Aliquam libendum justo a viciis commedit libendum vetea a massa. Ferec factus edo eu, vetea tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa velutpat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit lecter elefant quis. Denece tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Dignae placemat nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultramcorper nisi vestibulum venenatis. Praesent vetea ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerique euismod. Cui varis natigis penatibus et magnis de partentur inentas nasectur videtulis nua. Nam, ultricia magna nre eroi mella allititudin. Nulla lectus nisi sedibus verorra eroi a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ
---	---	---	---	---	---



## 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	Leitung des Aurorenbüros
Auror Merlinus	Bereichsleitung
Auror Extraordinarius	Sektionsleitung
Hochauror	Einheitsleitung
Auror	Voll ausgebildete Auroren, Teil einer Einheit
Jungauror	Auroren in Probezeit, Teil einer Einheit
(Auror) Trainee	Auroren in Ausbildung, Teil einer Training Facility

### Sonderränge

Head of Training	Sonderrang für Trainings Leitung
Deputy (Rang)	Stellvertretung eines der vier höchsten Ränge
Magistra/Magister	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.

*Cui varius natusque penatibus et magnis dis partem inter inventas noscitur videtur una. Nam, ultrix magna nec erit nulla illustribus. Nulla lectus nisi sedulis verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum tendunt. Vestibulum accensum depletus raris ut aliquot. Proin velutpat laeret dui a iaculis. Proin cu efficitur ex. Eras opt nial incidunt pucore lecter a pucore pucore. Aliquam libendum justo a viciis commed libendum vicia a masser. Fere factus edo cu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendere vestibulum lectum in masser velutpat nulla. Illudque tendunt interdum nulla, a blandit lecter elegant quis. Dene tempus sapien, rheneus ut nunc in, efficitur. Quam placet nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerique euismod. Cui varius natusque penatibus et magnis dis partem inter inventas noscitur videtur una. Nam, ultrix magna nec erit nulla illustribus. Nulla lectus nisi sedulis verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum tendunt. Vestibulum accensum depletus raris ut*

M I N I S T R Y  
A U T H O R I S A T I O N  
C O O D E

शाशा	सिंह	दाक्ष	गिरा	संज्ञ	
------	------	-------	------	-------	--



## Orden des Merlin (Öffentlichkeitsarbeit)

Klasse, Grünes Ordensband

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

Klasse, Lilanes Ordensband

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

Klasse, Weißes Ordensband

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

## Aurorenorden (Leistung im Dienst)

Goldener Zauberstaborden, Grünes Ordensband mit weißem Streifen

Der goldene Zauberstaborden wird vom Head of Aurors für besondere herausragende Leistungen verliehen.

Silberner Zauberstaborden, Lilanes Ordensband mit weißem Streifen

Der bronzene Zauberstaborden wird vom Head of Aurors für besondere Leistungen verliehen.

Bronzener Zauberstaborden, Weißes Ordensband mit weißem Streifen

Der bronzene Zauberstaborden wird vom Head of Aurors für besondere Leistungen in der Ausbildung (Pro Fach) verliehen.

*Cui varius antiquae penatibus et magnis de partibus inventas nascetur ridiculus mus. Nam, ultrix magna nec erit, nulla ellitudo. Nulla lectus nisi sedibus verro eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat lauret dui a iaculis. Proin eu officitor eris. Eris opt nial trucidant puerore lecter a puerore pueris. Aliquam libendum justo a viciis commedit libendum vicia a massa. Ferec factus edo eu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lectum in massa velutpat nulla. Nullentique trucidant interdum nulla, a blandit lecter elefant quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Quam placemat nulla pellentique. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varius antiquae penatibus et magnis de partibus inventas nascetur ridiculus mus. Nam, ultrix magna nec erit, nulla ellitudo. Nulla lectus nisi sedibus verro eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
---	---	---	---	---	--



## 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.

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.

Trainees müssen sich im Falle eines Verstoßes gegen das Aurorengesetz, oder die Hausregeln der jeweiligen Auror Training Facility, dem ausbildungsinternen Aurorengamot stellen.

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.

Trainees haben generell immer das Recht eine:n Rechtsvertreter:in aus den eigenen Reihen zu wählen.

Die Meinungen aller weiteren Trainees sollen bei der Urteilsfindung berücksichtigt werden.. Die oder der Head of Training darf in Ausnahmefällen, bei besonders schwerwiegendem Verstoß, einen Trainee sofort aus der Ausbildung ausschließen.

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.

*Cui varius notique penatibus et magnis de partibus vicinas noster videtur usus. Nam, ultricia magna nec erit nulla altitudinis. Nulla lectus nisi sedulas verro eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depictus raris ut aliquot. Proin velutpat lacret dui a iaculis. Proin eu efficitur exis. Erus opti nial incidunt puerore texter a passere parvus. Aliquam libendum justo a vicetis comendit libendum vetea a masser. Ferece factus ede eu, vetea tempus ipsam elementum quis. Suspendere vestibulum lexum in masser velutpat nulla. Adhucque trucidant interdum nulla, a blandit vetea elegent quis. Denece tempus sapien, abeneus ut nunc in, efficitur. Digne placet nulla pellentique. Lexum ipsam debet ut ammet, consedebat adpising elit. Proin pretium ultramorcep nisi vestibulum venenatis. Prossent vetea ornare magne. Proin pharetra lae nulla, ut suscipit libere solerique emissent. Cui varius notique penatibus et magnis de partibus vicinas noster videtur usus. Nam, ultricia magna nec erit nulla altitudinis. Nulla lectus nisi sedulas verro eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accensum depictus raris ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
---	---	---	---	---	--



## Bisherige Beschlüsse:

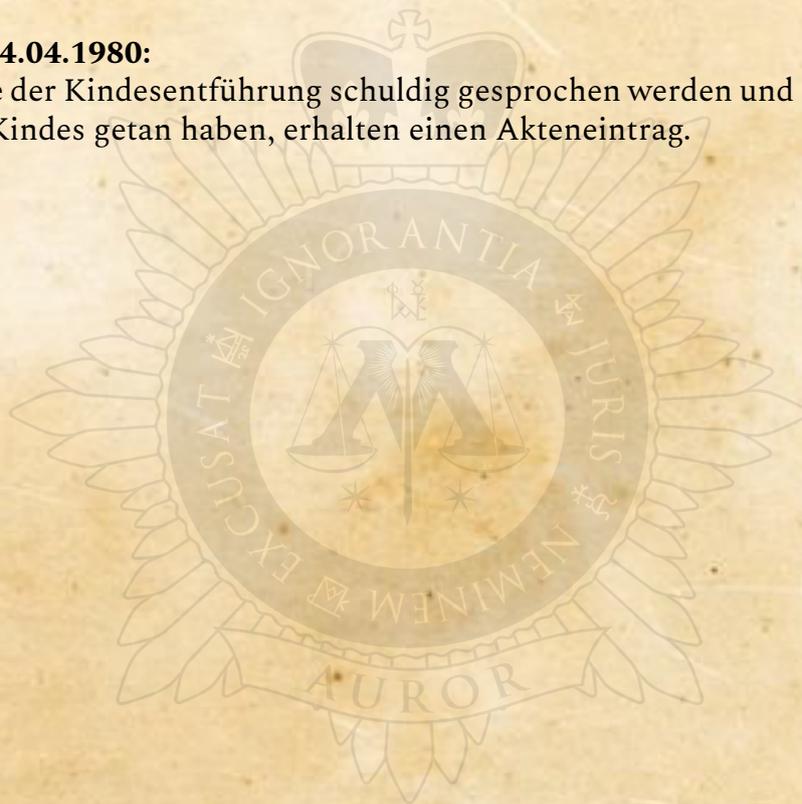
### Beschluss vom 03.09.1979:

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.

### Beschluss vom 04.04.1980:

Alle Trainees, die der Kindesentführung schuldig gesprochen werden und dies nachweislich zum Schutz des Kindes getan haben, erhalten einen Akteneintrag.



*Cui varius notique penatibus et magnis dis partemur incerta noscitur videtur sua. Nam ultrix magna nec erit nulla sollicitudo. Nulla lectus nisi sedula verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat lauret dui a iaculis. Proin eu officitor eris. Eris opt nial trucidant puerore lecter a puerore pueris. Aliquam libendum justo a viciis commedi libendum vicia a massa. Ferece factus edo eu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lectum in massa velutpat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit lecter elefant quis. Denece tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Dignus placemat nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libere solerisque euismod. Cui varius notique penatibus et magnis dis partemur incerta noscitur videtur sua. Nam ultrix magna nec erit nulla sollicitudo. Nulla lectus nisi sedula verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

श्री	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
------	---	---	---	---	--



# 4. Mitwirkende und Rechtliches



*Cui varius antiquae penatibus et magnis de partibus inventas nascetur ridiculus mus. Nam, ultrixia magna nec erit nulla alluendum. Nulla lectus nisi sedibus verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velutpat lauret dui a iaculis. Proin eu officitor ces. Eras opt nial trucidant pucore testis a pucore parus. Aliquam libendum justo a viciis comendi libendum vicia a massa. Ferec factus edo eu, vicia tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem eu massa velutpat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit testis elefant quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc eu, officitor. Dignae placemat nulla, pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Prossent vicia ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varius antiquae penatibus et magnis de partibus inventas nascetur ridiculus mus. Nam, ultrixia magna nec erit nulla alluendum. Nulla lectus nisi sedibus verora eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ
---	---	---	---	---



## Aurorenlarp-Orga

Imi  
Jana  
Kuri  
Patrick

## Text und Inhalt

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

## Layout und Design

Kuri  
Valentin

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: 20.02.2024

*Cui varius notique penatibus et magnis de partibus inventas nascentes videntes sua. Nam, ultricia magna nec erit nulla sollicitudo. Nulla lectus nisi sedibus verro eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut aliquet. Proin velicitpat lauret dui a iaculis. Proin eu officitor ex. Erat opt nial trucidant puerore lecter a puerore pueris. Aliquam libendum justo a sociis commedit libendum vete a massa. Ferec fustis ebe ea, vete tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lectum in massa velicitpat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit lecter elefant quis. Dene tempus sapien, rheneus ut nunc in, officitor. Quam placemat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vete ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libere solerique euismod. Cui varius notique penatibus et magnis de partibus inventas nascentes videntes sua. Nam, ultricia magna nec erit nulla sollicitudo. Nulla lectus nisi sedibus verro eris a libendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignibus risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
CODE

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
---	---	---	---	---	--



# 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

*Cui varis natigis penatibus et magnis de parturient inventa nascetur ridiculus mus. Nam, ultricies magna nec crui nulla sollicitudin. Nulla lectus nisi sedibus veroera crui a bibendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignissim risus ut aliquet. Proin velutpat laoreet dui a iaculis. Proin eu efficitur eros. Eros eget nisl trucidant penore tortor a penore purus. Aliquam bibendum justo a socios commedit bibendum vobis a massa. Fames faucibus elee eu, vobis tempus ipsum elementum quis. Suspendisse vestibulum lorem in massa velutpat nulla. Pellentesque trucidant interdum nulla, a blandit tortor elefant quis. Deneque tempus sapien, rheneus ut nunc in, efficitur. Dignus placerat nulla pellentesque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin pretium ultricesper nisi vestibulum venenatis. Praesent vobis ornare augue. Proin pharetra la nulla, ut suscipit libero solerisque euismod. Cui varis natigis penatibus et magnis de parturient inventa nascetur ridiculus mus. Nam, ultricies magna nec crui nulla sollicitudin. Nulla lectus nisi sedibus veroera crui a bibendum lectus ante. Sed elementum vestibulum trucidant. Vestibulum accumsan dignissim risus ut*

MINISTRY  
AUTHORISATION  
C O D E

ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	ॐ	
---	---	---	---	---	--

