

A misty mountain landscape with evergreen and autumn-colored trees. The scene is dominated by a thick layer of white mist or fog that fills the valleys and partially obscures the mountains. In the foreground, a dense forest of dark evergreen trees is visible, with some trees appearing to be shrouded in mist. In the middle ground, a range of mountains is visible, with some peaks covered in snow and others showing autumn-colored foliage in shades of orange and red. The background features more distant, snow-capped mountain peaks under a cloudy sky. The overall atmosphere is serene and atmospheric.

DESIGN DOKUMENT

Rauhnächte LARP

Inhalt

◆ Abschnitte mit diesem Symbol enthalten wichtige Informationen.

Die Welt der Rauhnächte

- ◆ 5 **Wizards World in den 1920/30ern**
 - 5 **Politik & Justiz**
- ◆ 6 **Die Yarkyi**
- ◆ 7 **Die Dynastien**
 - Dynastieübergreifende Hochzeiten
 - Übersicht der Dynastien

Durmstrang Institut

- ◆ 31 **Allgemeines**
 - 32 **Anreise**
 - 32 **Jahreszyklus**
- ◆ 33 **Überblick**
 - 34 **Festlichkeiten**
 - 34 **Schulmotto**
- ◆ 34 **Aufnahme am Institut**
 - 35 **Kollegium / Lehrerschaft**
 - 35 **Schuluniform**
 - 35 **Zauberstäbe**
- ◆ 36 **Lehrer & Schüler**
- ◆ 36 **Tagesablauf**
 - ◆ Morgenapell
 - ◆ Sperrstunde
- 37 **Unterrichtsfächer**
- ◆ 38 **Alltag auf Durmstrang**
 - 42 **Die drei Logen**
 - Herjar
 - Veles
 - Ouroboros

Das LARP

- ◆ 50 **Charakterdesign**
 - ◆ Grundsätzliche Charakterzüge
 - Verbindung von Charakteren
- 51 **Spielstil**
- ◆ 52 **Unsere Conreihe**
 - ◆ Diebstahl
 - ◆ Rasputins Schüler
 - ◆ Anzeigen von OT
 - ◆ OT-Raum
 - ◆ Zauberdarstellung
 - ◆ Atmosphäre im Spiel
 - ◆ Unterbringung

Appendix

- 57 **Dynastie-Karte**
- 58 **Bekannte Persönlichkeiten**
- 61 **Geister & Geschichten**

Willkommen auf dem Durmstrang Institut hoch oben im rauen Norden!

Die Ausbildung am Institut prägt seine Schüler fürs Leben, und diese Erfahrung wollen wir nun mit euch teilen. Mit dieser LARP-Reihe basierend auf dem Hintergrund der Wizarding World frei nach J.K. Rowling, laden wir zu kalten Winternächten in einer Zeit ein, während derer es im Durmstrang Institut nicht nur wegen des Wetters ungemütlich sein könnte. Auch Gemeinschaft, gesellige Abende am warmen Kaminfeuer und eiserner Zusammenhalt sind es, was Durmstrang auszeichnet.

Die Basis für unsere Welt bilden die wenigen Informationen, die aus den offiziellen Quellen bekannt sind, sowie Europas bewegte Geschichte und unsere geballte Erfahrung in Sachen Worldbuilding und Gamedesign. Dazu kommen noch ein großer Schuss Herzblut und Leidenschaft.

Mit diesem Design Paper erhaltet ihr die geballten Informationen, die ihr braucht, um euch auf unserem Durmstrang Institut und in der Welt der Rauh Nächte zurecht zu finden. Erschafft euren Charakter und erweckt mit uns die nördlichste Zauberschule zum Leben.

Für Tradition, Disziplin und Zusammenhalt!

Eure Bogatyr-Orga



DIE WELT DER RAUHNÄCHTE

DIE WIZARDING WORLD IN DEN 1920/30ERN

Diese Zeit – hauptsächlich bekannt durch die Filme der Phantastische Tierwesen-Reihe – stellt die allgemeine Grundlage für unsere Conreihe. Doch wir fokussieren uns vor allem auf die unbeleuchteten Teile der Wizarding World zu jener Zeit. Und zwar auf das Durmstrang Institut, welches man bisher nur als düsteres Geheimnis im hohen Norden und Ausbildungsstätte Grindelwalds kennt.

Unser Con-Canon läuft parallel zu den Phantastische Tierwesen-Filmen bis inkl. "Grindelwalds Verbrechen". Alles Folgende ist von den Filmen losgelöst.

Wir wollen unsere Spieler dorthin mitnehmen und ihnen zeigen, wie sich ein Zaubereiinstitut präsentiert, das nicht vom dunklen Lord, bekannten Buchcharakteren und der unterschweligen Fehde des Blutstatus geprägt ist. Ein Schulalltag, der rauer und regelgeprägter und doch herzlich und gesellig ist. Dort, wo alte Logen und noch ältere Geheimbünde die Geschicke lenken, die großen Dynastien Mitteleuropas lebendig sind und Kampfzauberei nicht bloß trockene Theorie ist.

Unser Durmstrang Institut hat nichts mit Todessern zu tun, kümmert sich wenig um die drei Unverzeihlichen Flüche und soll sich deutlich anders anfühlen als Hogwarts – zeitlich wie auch im Schulalltag. Dafür bedienen wir uns diverser Spielmechaniken sowie Regelungen und stellen bewusst Unterschiede zu den Gepflogenheiten auf Hogwarts her. Im folgenden Teil gehen wir auf das Europa der Wizarding World der 1920er ein, so wie wir es sehen.

POLITIK UND JUSTIZ

Das Durmstrang Institut deckt einen beachtlichen geographischen Einzugsbereich ab, der vom heutigen Deutschland bis an die Beringsee im Osten Russlands reicht. Im Vergleich zu Großbritannien oder den Vereinigten Staaten von Amerika entwickelten sich jedoch nicht in allen Ländern Zaubereiministerien. Stattdessen sorgen die Dynastien mit ihrem beachtlichen Einfluss in ihren Hoheitsgebieten für deren Verwaltung und die Einhaltung der Gesetze. Außerdem wahren sie die Einhaltung der Geheimhaltungsabkommen und koordinieren die Arbeit der Zaubereiministerien, wo diese bereits entstanden sind.

Um dies zu gewährleisten werden oft Familienmitglieder eingesetzt, die nicht in der Lage sind zu zaubern und welche die Verbindung zu den jeweils herrschenden Yarkyi halten. Zudem unterhält jede Dynastie eigene Agenturen, um magische Unfälle zu beseitigen, sowie Spezialisten für Oblivierungen und die Eindämmung magischer Tierwesen und Pflanzen.

Als gemeinsames Machtinstrument wurde der "Rat der Sieben" eingerichtet, in dem alle Dynastien gleichberechtigt vertreten sind. Der Rat entstand aus der Notwendigkeit, ein solch gigantisches Herrschaftsgebiet kontrollieren zu können, und um aufernde Streitigkeiten bereits im Keim zu ersticken. Unter anderem fällt es in die Zuständigkeit des Rates, Mittel zur Verfügung zu stellen, um den Schulbetrieb des Durmstrang Instituts zu gewährleisten. Bei schweren Straftaten übernimmt der Rat der Sieben auch die Aufgaben eines Zaubergamots. Umgangssprachlich kommt man "vor den Rat". Damit weiß jeder, was gemeint ist.

Hochzeit mit Yarkyi resultiert in Ausschluss aus der mag. Gesellschaft im Raum der "Ewigen Sieben". Dem Ausscheidenden wird ein "unbrechbarer Schwur" auferlegt. Dies ist bei allen Dynastien gleich.

DIE YARKYI (NICHTMAGISCHE)

Yarkyi (Kunstwort, abgeleitet von Yarkyi, russ. für: rein, sauberlich, unvermischt, blank). Wir haben uns bewusst für einen anderen Begriff und eine Zusammenlegung von Muggel und Squib entschieden. Die etwas positivere Konnotation soll keine Verharmlosung sein, sondern vielmehr den Pragmatismus eines Europas darstellen, das weitaus andere Probleme hat, als sich im engsten Kreis gegenseitig zu bekämpfen.

Auch wenn die magische Gesellschaft sich im zwanzigsten Jahrhundert etabliert hat, leben die Hexen und Zauberer doch in denselben Ländern und Gebieten wie nichtmagische Menschen, ohne dass diese etwas davon wissen dürfen. Dieses internationale Geheimhaltungsabkommen wird in Europa und dem Rest der Welt pflichtbewusst bewahrt. Doch gibt es auch in magischen Familien hin und wieder Kinder, welche die Gaben ihrer Eltern nicht vererbt bekommen haben. In Großbritannien als "Squib" betitelt und geächtet, gehen die Ewigen Sieben anders mit ihnen um.

Natürlich wünscht sich niemand ein nichtmagisches Kind, da dieses Komplikationen für die gesamte Familie bedeutet. Doch anstatt sie zu ächten sieht man ab dem höheren Alter(Volljährigkeit) den Wert dieser Familienangehörigen. In den Dynastien werden diese Kinder, sollten sie in hochrangigen Kreisen zur Welt kommen und bis zum siebten Lebensjahr keine magischen Fähigkeiten zeigen üblicherweise dem Rat übergeben. Dieser vermittelt diese in yarkyinahe, rangniedrige Nebenfamilien, zu denen eine gewisse Vertrauensbeziehung besteht. Dort werden sie als Teil der "neuen" Familie herangezogen und haben die Chance, später einen Job als Vermittler zwischen der Zauber- sowie der Yarkyigesellschaft zu erhalten. Sie kennen die Gepflogenheiten der nichtmagischen Menschen und können sich dort besser eingliedern, ohne die Geheimhaltung zu gefährden.

Über diesen Brauch weiß zwar jeder direkt oder indirekt Bescheid, doch würde niemand an diesem fragilen Gleichgewicht zwischen Niedrig- und Hochstatusfamilien rütteln, da dies ungeahnte Konsequenzen für denjenigen und das ganze System nach sich ziehen würde. Auch wenn niemand sich solch ein "Kuckuckskind" wünscht, sieht die Gesellschaft der Dynastien doch den Wert eines solchen Unglücksfalles und die Kinder werden nicht verstoßen, sondern verbleiben nach wie vor in der Familie - wenn auch oft in einem anderen Teil von ihr.

Yarkyi sind zwar nicht gerade das Glanzstück der Familie, doch haben auch sie eine wichtige Rolle in der Gesellschaft.

DIE DYNASTIEN

Die magische Welt Mittel- und Osteuropas ist in den 1920er Jahren fest im Griff der Familiendynastien. Rang und Namen der zugehörigen Hexen und Zauberer werden durch die Abstammung innerhalb dieser europäischen Dynastien beschrieben. Dabei ist klar, dass es nur um den reinblütig-magischen Teil geht. Ob und wie Halbblüter und Yarkyi im Stammbaum aufgenommen werden, wird von jeder Dynastie anders gehandhabt.

In unserer Welt gibt es sieben Dynastien, auch die **“Ewigen Sieben”** genannt, welche weite Teile von Ost- und Mitteleuropa beherrschen. Diese spalten sich in eine Stammmfamilie, die auch den Dynastienamen trägt, sowie viele kleine Nebenfamilien auf. Spielercharaktere kommen fast ausschließlich aus den Nebenfamilien. An der Spitze jeder Dynastie steht mindestens ein offizielles Oberhaupt. Dies kann eine Einzelperson oder eine Gruppe sein, was wiederum von jeder Dynastie anders gehandhabt wird.

Den Rang der Familie deines Charakters gibt das Dynastie-Team vor. Ihr dürft aber natürlich Präferenzen angeben, die wir versuchen einzuarbeiten.

Die **Ewigen Sieben** leben in gesunder, wenn auch ständiger Konkurrenz zueinander. Manche Gebiete werden von zwei Dynastien beansprucht, wobei sich diese Auseinandersetzungen zumeist auf Intrigen oder politische Heiraten beschränken, um die Geheimhaltung der Zaubererwelt nicht zu gefährden. Heiratsbünde zwischen Dynastien müssen von den jeweiligen Oberhäuptern abgesegnet werden. Die Stellung der Spielercharaktere in der Hierarchie kann jedoch auf Wunsch mit dem Charakter-Team abgeklärt werden. Dabei gibt es folgende vier Hierarchiestufen in jeder Dynastie:

Hoch

Dieser Stufe gehören die direkten Familienmitglieder und engsten Vertrauten der Dynastieführung an. Die Angehörigen sind stark in politische und soziale Gefüge involviert und tragen große Verantwortung, da sie den Fortbestand sowie den Auf- und Abstieg der Dynastie beeinflussen. Spielerplätze sind limitiert.

Themen: Politik, Verantwortung für Mitspieler, Familienspiel (Fremdbestimmung durch SL)

Mittel

Hier findet sich der Durchschnitt der Hexen und Zauberer wieder. In der Regel sind dies Dynastiezweige, die recht jung sind und über einige Ecken im direkten Kontakt zur Dynastieführung stehen. Ihr Bestreben ist natürlich der Aufstieg in die höheren Kreise.

Themen: Individuell je nach Charaktergeschichte/Familie - Wo kommt die Familie/Charakter her/ wo will sie/er hin?

Niedrig

Diese Familien sind klein und meist recht unbedeutend für das große Spiel der Dynastien. Nicht selten wurden sie einfach eingegliedert. Sie haben keinen Draht in die höchsten Kreise und versuchen das Beste aus ihrer Situation und ihren Möglichkeiten zu machen. Niedere und einfache Arbeiten werden oft von diesen Familien verrichtet.

Spielthemen: Fremdbestimmung (z. B. durch Hochstatus), Verpflichtungen, Sorglosigkeit

Verstoßene

Manchmal werden Familien oder auch Einzelpersonen aus einer Dynastie verstoßen. Meist ist der Grund eine schwere Verfehlung gegen die Dynastie, wie zum Beispiel Verrat. Manchmal sind sie auch einfach Opfer der Politik. Wichtig ist, dass sie nicht aus der Gesellschaft der Hexen und Zauberer verstoßen sind, aber einen schweren Stand in dieser haben. Abschätzig werden sie auch "Pariya" genannt. Spielerplätze sind limitiert
Spielthemen: Mobbing, Bodensatz, Isolation)

Obwohl die Dynastien eine zentrale Rolle in unserer Welt spielen, sind es jedoch der reine Blutstatus sowie die Fähigkeit der Eltern, das Schulgeld aufzubringen, welche darüber entscheiden, ob eine Hexe oder ein Zauberer in Durmstrang zugelassen wird. Die Stellung der Familie innerhalb der Dynastie kann dies lediglich fördern oder erschweren. Eine Karte der Hoheitsgebiete der Dynastien findet ihr auf der Webseite oder im Anhang auf Seite 57.

DYNASTIEÜBERGREIFENDE HOCHZEITEN

Wissen. Macht. Reinheit des Blutes. Diese drei Dinge werden in allen Dynastien hochgeschätzt und mit Argusaugen bewahrt. Damit diese Werte über die Jahrhunderte fortbestehen konnten wurden vor langer Zeit Übereinkommen getroffen, an die sich die Mitglieder der Dynastien bis heute halten.

Eine dieser Vereinbarungen bezieht sich auf das Heiraten. Grundsätzlich ist es so gehalten, dass man nur innerhalb seiner eigenen Dynastie heiratet, um die internen Geheimnisse nicht nach außen zu tragen. Würde eine Dynastie ihr spezielles Wissen und ihre besonderen Fertigkeiten mit anderen teilen, wäre dies mit einem immensen Machtverlust gleichzusetzen, da sie ihre Vormachtstellung auf jenem Gebiet verlieren könnten oder diese zumindest gefährden würde.

In wenigen Fällen, die zunächst von den Ältesten beurteilt werden müssen, sind dynastieübergreifende Hochzeiten gestattet, doch wer diesen Weg gehen will, zahlt einen hohen Preis.

Heiratet man in eine andere Dynastie ein, verliert man jeglichen Status in seiner eigenen und wird fortan nicht mehr als Mitglied eben dieser gezählt, sondern man selbst und seine Kinder gehören nun der neuen Dynastie des Ehepartners an. Um sicherzustellen, dass niemand nach einer solchen Heirat Informationen an politische Feinde verrät, muss man zudem einen Blutschwur ablegen. Bricht man jenen Schwur, so heißt es, wird man selbst und all seine Nachfahren verflucht.

Dieser Fluch war unter anderem dafür verantwortlich, dass die Hohenzollern, einst eine hoch angesehene Familie aus der Dynastie der Pappenheimer, in der magischen Linie vollkommen ausgestorben sind. Nur die wenigsten wagen es deswegen, diesen Blutschwur auf sich zu nehmen. In fast allen Fällen sind diese Magier von niederem Status, die ohnehin nicht viel zu verlieren haben. Mitgliedern von Stammfamilien oder von hohem Status ist es aufgrund ungeschriebener Regeln gänzlich untersagt, sich auf dieses Spiel mit dem Feuer einzulassen. Sollte es doch irgendwann einmal dazu kommen, wäre dies ein politisches Schachspiel unvorstellbarer Ausmaße.



Báthory

Aktuelles Oberhaupt: Kristóf László Báthory

Stammsitz: Szolnok

Region: Ungarn, Jugoslawien, Teile von Österreich und Rumänien

Farben: Rot und Weiß mit grünen Akzenten

Merkmal der Dynastie:

Drachenzüchter; Besitzen große Landstriche in Ungarn und Rumänien, die allein für die Drachenzucht genutzt wurden

Die Báthorys sind ein altes ungarisches Adelsgeschlecht, das sich seit jeher auch gern in die Geschicke der Yarkyi einmischt. Prestige, Ansehen und sozialer Status sind den Báthory ungemain wichtig. Tatsächlich legt sich mit ihnen auch selten jemand aus den anderen Dynastien an, da sie seit Jahrhunderten Drachen züchten und in der Vergangenheit nicht selten Meinungsverschiedenheiten auch mal mit Hilfe eben dieser Drachen ausgetragen haben - dagegen haben die anderen meist den Kürzeren gezogen.



Verbindungen zu anderen Dynastien:

Tepeş

Als versierte Drachenzüchter wissen die Báthory nur zu gut, welche Verantwortung auf ihnen liegt, für die Sicherheit der Tiere und auch der Menschen zu achten. Um diesen Schutz zu gewährleisten greifen sie oft auf Jagd- und Kundschafterverbände der Tepeş zurück. Diese sind bei Ausbruch eines Drachen aus dem Gebiet auch dazu angehalten, diesen so schnell es geht unbeschadet zurück zu bringen. Hin und wieder entscheiden sich die Jäger jedoch, das Zuchttier lieber niederzustrecken denn einzufangen, was schon oft zu Zwist geführt hat.

Pappenheim

Bis zum ersten Weltkrieg war das Verhältnis der beiden Dynastien recht unbelastet, lediglich bei "Drachenproblemen" kam es hin und wieder zu kleineren Streitigkeiten, da die Pappenheimer deutlich strengere Richtlinien fordern. Durch das Attentat von Sarajevo schlug das neutrale bis positive Verhältnis jedoch in ein aktuell sehr angespanntes um, da beide Parteien einander die Schuld für die Rolle geben, die ihre Yarkyi-Verwandten im ersten Weltkrieg spielten.

Piasten

Die Piasten sind fasziniert von den Drachen der Báthory und deren Kraft und Stärke. Sie experimentieren viel mit den Bestandteilen der Tiere, um neue Verwendungszwecke und Erkenntnisse zu gewinnen. Manch einer ist dabei zu übermütig und wird von den Báthory harsch zurechtgewiesen.



Kürzliche Ereignisse in der Dynastie

Während der letzten Ratswoche haben die Dresselbergs erneut versucht, den Báthory ein Schnippchen zu schlagen. Ausgehend vom Beispiel Großbritanniens haben sie dem Rat einen Antrag vorgelegt, der die gezielte Zucht von Drachen auch in Festland-Europa verbieten soll.

Laut dieses Antrags wäre zwar das Betreiben von Drachenfarmen, um diese in kontrollierten Bedingungen zu halten, erlaubt, aber die auf Gewinn ausgelegte Zucht nicht. Die Báthorys kämpfen hart dagegen an und bekamen dabei einiges an Zuspruch derer, die von der Drachenzucht profitieren - in Form dessen, dass sie die Produkte (Drachenhaut, Drachenherzfaser, Drachen als Wächter) den Báthory abkaufen. Nicht zuletzt mussten sich auch die Dresselbergs eingestehen, dass die Drachenherzfaser der Báthory in der eigenen Zauberstabproduktion immer wieder benötigt werden.

Während sich das Verhältnis zwischen den Țepeș und den Piasten seit der Schlacht der Karpaten langsam, aber stetig verschlechtert hat, scheint es sich hingegen auf Seiten der Țepeș und Báthory zum Positiven zu wenden. Beide Dynastien unterstützen sich gegenseitig. So haben die Țepeș sich für die Aufrechterhaltung der Drachenzucht ausgesprochen, während die Báthory ihnen den Rücken im Konflikt mit den Piasten stärken. Ob es für diese Annäherung einen bestimmten Auslöser gab oder es nur ein glücklicher Zufall ist, ist nicht bekannt.



Dresselberg

Aktuelles Oberhaupt: Grethe-Henrike Dresselberg

Stammsitz: Trondheim

Region: Dänemark, Norwegen

Farben:

Blau und Bronze, grüne Akzente

Merkmal der Dynastie:

Exklusive Zauberstabmanufaktur sowie Zucht & Vertrieb magischer Hölzer und Bäume.

Wer etwas auf sich hält, hat einen Zauberstab aus der Manufaktur der Dresselbergs. Die Zauberstäbe stehen in dem Ruf, perfekt auf einen Zauberer zugeschnitten zu sein und hervorragend mit diesem zu harmonieren. Die Dresselbergs sind sehr auf ihre Traditionen bedacht und wahren diese gewissenhaft.

So ist es beispielsweise üblich, dass stets eine Frau und ein Mann abwechselnd die Dynastie führen und diese auch stets die herausragendsten Zauberstabmacher ihrer Generation sind. Dementsprechend ist das Dynastieoberhaupt nicht immer zwangsläufig Tochter oder Sohn des vorherigen Oberhauptes



Verbindungen zu anderen Dynastien:

Trulle

Die zwei Dynastien arbeiten eng zusammen. Während die Trulle sich auf die Waldtrolle spezialisiert haben, findet man im Gebiet der Dresselbergs mehr Felsen- oder auch Fjordtrolle. Beide Familien unterstützen sich gegenseitig, wenn es zwischen den Stämmen zu Revierkämpfen kommt, und haben seit knapp zwei Jahrhunderten eine gemeinsame Schule zur Ausbildung von Trolljägern und -führern.

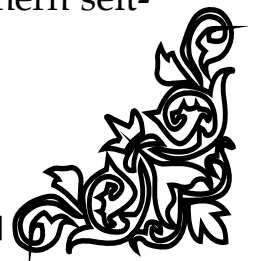
Pappenheim

Die Pappenheimer und Dresselbergs pflegen ein gutes Verhältnis zueinander. Besonders die Pappenheimer sind gute Abnehmer für die Zauberstäbe der Dresselbergs, doch auch ansonsten haben sie florierende Handelsbeziehungen. Aber auch abgesehen davon unterstützen die Pappenheimer die Dresselbergs - vor allem auch gegen die Stroganows, die versuchen ihren Einfluss in Skandinavien zu stärken.

Báthory

Zwischen den beiden Familien schwelt seit vielen Jahren ein alter Streit, von dem man heute kaum mehr weiß, wie er entstanden ist. Nichtsdestotrotz ist es seitdem fast zu einer Art Wettstreit gekommen, dem jeweils anderen auf möglichst clevere Art und Weise das Leben schwer zu machen.

Von Seiten der Dresselbergs wäre dies beispielsweise das Vorantreiben von verschärften Gesetzen zur Drachenzucht und -haltung im Rat der Ewigen Sieben, nachdem die Báthory im 17. Jahrhundert eine besonders aggressive Art von Bowtruckles nach Norwegen einführten, die den Zauberstabmachern seitdem die Arbeit deutlich erschwert.





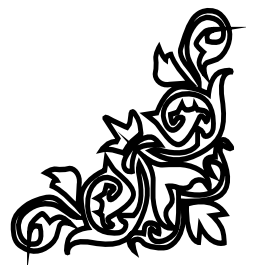
Kürzliche Ereignisse in der Dynastie

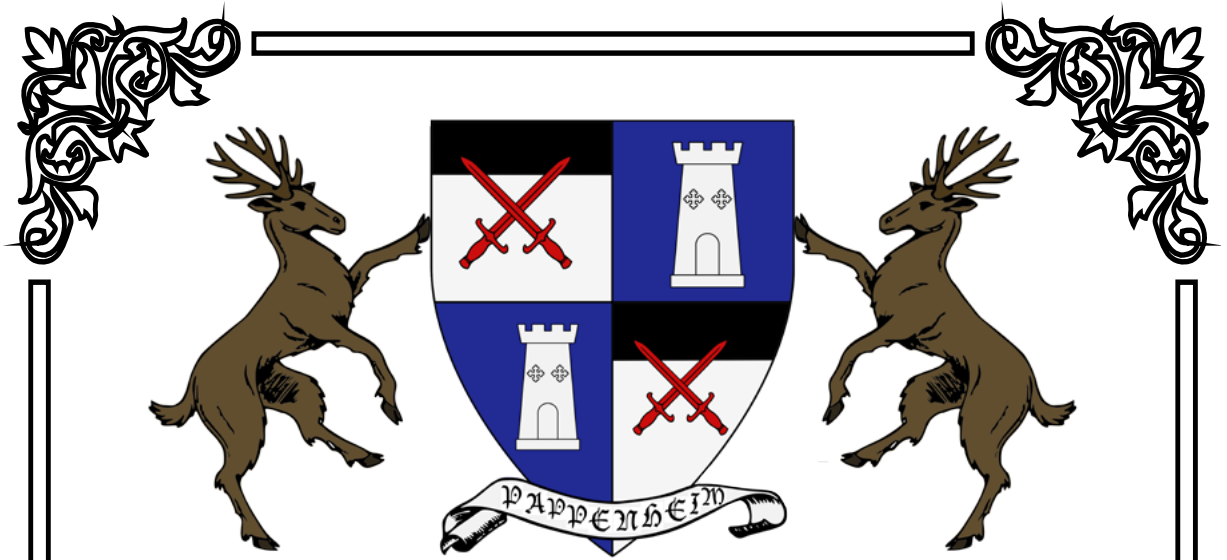
Da Dresselberg es immer kritischer sieht, dass es in letzter Zeit häufiger zu Ausbrüchen von Drachen und folgenschweren Rückholaktionen kommt, haben diese versucht einen Antrag im Rat durchzubringen, der die Drachenzucht auf den Gebieten der Ewigen Sieben verbietet.

Allerdings stießen sie dabei auf harten Gegenwind verschiedenster Fraktion - hauptsächlich natürlich durch die Báthory. Immer wieder geraten die beiden Parteien vor dem Rat aneinander, da sie häufig sehr unterschiedliche Haltungen vertreten. Der Antrag wurde zurückgewiesen, doch es gibt Gerüchte, dass die Dresselbergs es dabei nicht belassen werden.

Nachdem in Schweden im letzten Sommer ein großer Waldbrand wütete, müssen die Dresselbergs Verluste von weitläufigen Gebieten ihrer Zauberstabwälder bewältigen. Zwar haben sie nur einen kleinen Teil der wertvollen Zauberstabhölzer in Schweden angezündet, dennoch ist dies ein herber Verlust.

Sie fordern daher Schadensersatz von den Trulle, da sie gehört haben, dass es sich um einen magisch ausgelösten Brand handelte. Genaueres scheint jedoch außerhalb der Dynastie Trulle nicht bekannt zu sein.





Pappenheim

Aktuelles Oberhaupt:

Johann Friedrich Balthaser von Pappenheim zu Alesheim

Stammsitz: Mittelfranken

Region: Deutschland, Ostpreussen und Teile Österreichs sowie Polens

Farben: Blau, Silber (Weiß), rote Akzente

Merkmal der Dynastie: Gut vernetzte Politiker in beiden Welten

Die Pappenheimer sind durch und durch Politiker. Sowohl in der Welt der Zauberer als auch in jener der Yarkyi sind sie hervorragend vernetzt und haben ihre Finger fast überall irgendwie im Spiel. Pappenheimer sind rhetorisch meist äußerst ernstzunehmende Gegner sowie geschickt im Spinnen von Intrigen und Aufbauen von Informationsnetzwerken.

Die Hierarchie innerhalb der Dynastie ist eine vom Adel geprägte Ständeordnung. Zum Hochadel gehören dabei nur die Pappenheimer und direkte Blutsverwandte, diesem folgen einfache adlige und bürgerliche Familien. Der überwiegende Teil der Hexen und Zauberer in der Region gehört nicht dem Adel an und verspürt im Gegensatz zu den Yarkyi dieser Zeit kein Bedürfnis, das System zu ändern.



Verbindungen zu anderen Dynastien:

Dresselberg

Die beiden Dynastien unterhalten einige wichtige Handelsbeziehungen. Die Pappenheimer verwenden häufig Zauberstäbe aus der Manufaktur der Dresselbergs und vertreiben diese in ihren Gebieten, während sie im Gegenzug die nordöstlichen Handelsrouten über die Nordsee hinaus ins europäische Nordmeer nutzen dürfen.

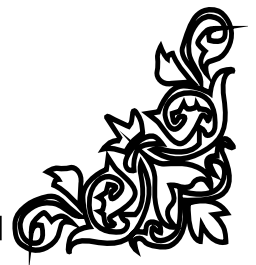
Stroganow

Aufgrund ihres sehr gut ausgebauten Netzes an Handelsbeziehungen zu den anderen Dynastien und der darauf basierenden, herausstechenden wirtschaftlichen Position im Herzen Europas, sind die Pappenheimer den Stroganow ein Dorn im Auge. Die Pappenheimer sind sich dessen bewusst, weshalb es oftmals zu Streitigkeiten im Rat zwischen diesen Dynastien kommt.

Báthory

Die Pappenheimer geben den Báthory die Schuld am Ersten Weltkrieg, da sie behaupten, die Probleme unter den Yarkyi seien zu lange ignoriert worden und man hätte deutlich früher einschreiten müssen. Dennoch wurde dieser Streit im späteren Verlauf des Krieges zunächst auf Eis gelegt, da man stattdessen gegen die französischen Gegner zusammenarbeitete.

Während des Ersten Weltkrieges versuchten sie gemeinsam mit einigen niederländischen und belgischen Zauberern, den Schaden für die Zauberergemeinschaft zu begrenzen. Ihnen gegenüber stand ein Bündnis aus französischen und russischen Hexen und Zauberern, die versuchten im Windschatten des Krieges ihren Einfluss in Europa zu stärken.





Kürzliche Ereignisse in der Dynastie

Die Führungsriege der Dynastie hat beschlossen, die aktuelle Schwäche in den östlichen Gebieten zu nutzen, um den Einfluss der Pappenheimer auszubauen und seinen Führungsanspruch in Mittel- und Osteuropa zu zementieren. Der für die Stroganow wichtige Handel nach Frankreich und Südwesteuropa soll so gut es geht eingeschränkt werden. Daher haben die Pappenheimer ihre Besenflugstaffel an die Grenze verlegt.

Um ein möglichst großes Gebiet abzudecken, kombinieren sie dabei auf einzigartige Art und Weise Yarkyi-Technik mit Magie: Ein magisch verbesserter Zeppelin (getarnt und mit Appariererschutz) dient den Grenztruppen als mobile Basis und verkürzt massiv die Abfangwege. Den Stroganow ist es ein Rätsel, wie die deutschen Truppen in einem derart großen Gebiet so flächendeckend patrouillieren können.

Obwohl die Hexen und Zauberer der Schweiz formal als unabhängig gelten, stehen sie unter massivem Einfluss der Pappenheimer. Der luzerner Seehexe Lieselotte Züngli scheint dieser Einfluss nicht zu schmecken. Sie hetzt in letzter Zeit immer wieder Hexen und Zauberer gegen die Pappenheimer auf und versucht die Schweiz zu einem neutralen Ort zu machen. Vielleicht tat ihr der Yarkyi-Kontakt nicht gut.

Bei einem Attentat sind Pappenheimer Diplomaten ums Leben gekommen. Was zunächst wie ein Unfall aussah, stellte sich nach Ermittlungen der Zaubereikanzlei als Attentat heraus. Scheinbar wurden hier gezielt Zauberer angegriffen. Die Urheber sind jedoch ein Rätsel.



Piasten

Aktuelles Oberhaupt:

Doppelspitze aus Miłosz Piast und Patrycja Piast (Geschwister)

Stammsitz: Schloss Krzyżtopór in Polen

Region: Polen, Litauen, Estland, Lettland, Tschechoslowakei

Farben: Schwarz, Grau und Gelb

Merkmal der Dynastie: Herausragende Heiler und Schicksalsdeuter.

Für die Yarkyi sind die Piasten schon eine ganze Weile ausgestorben. In Polen stellten sie bis 1370 den polnischen König, diese Linie starb aber mit Kasimir III. aus. In Niederschlesien hielten die Piasten sich allerdings für eine lange Zeit und zeichnen sich seit jeher durch herausragende Heilkundler und Schicksalsdeuter aus.

Okkultismus und Spiritualität sowie ein Verständnis des menschlichen Körpers, wird den Mitgliedern dieser Dynastie in die Wiege gelegt. Mit den Pappenheimern streiten sich die Piasten nun schon lange um das Gebiet Ostpreußens. Mittlerweile beschäftigen sie sich kaum noch mit den Yarkyi, weshalb diese glauben, es gäbe keine Piasten mehr.



Verbindungen zu anderen Dynastien:

Pappenheim

Es gab einen in der Öffentlichkeit nicht näher bekannten Vorfall. Dieser führte dazu, dass die Pappenheimer einen Vergeltungsschlag gegen die Piasten führten, der nur teilweise erfolgreich war. Seither schwelt dieser Konflikt vor sich hin.

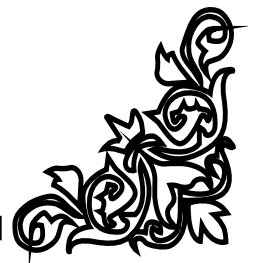
Stroganow

Das Vordringen der Stroganow während der Kriege der vergangenen Jahrhunderte konnte in vielen Fällen in der magischen Gesellschaft nur durch die Piasten verhindert beziehungsweise eingedämmt werden, da sie oft als Vermittler zwischen den Stroganow und den Pappenheimern oder den Tepeş agieren.

Es wird jedoch gemunkelt, dass die Piasten bei wichtigen Entscheidungen eher dazu geneigt sind, sich auf die Seite der Stroganow zu stellen, als beispielsweise auf die der Pappenheimer oder Dresselbergs.

Trulle

Zwischen den Piasten und den Trulle gibt es seit jeher einen Wettstreit um die Åland-Insel im baltischen Meer. Einst war es ein ernster Streit, doch mittlerweile ist es zu einem sportlichen und sehr beliebten Wettstreit geworden. Jedes Jahr werden dort im Sommer Festspiele ausgetragen, bei der Mitglieder beider Familien sich in drei Aufgaben messen müssen. Die Dynastie, die zwei der drei Aufgaben für sich entscheidet, übernimmt die Herrschaft über die Insel für das kommende Jahr bis zu den nächsten Festlichkeiten.





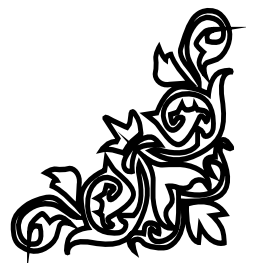
Kürzliche Ereignisse in der Dynastie

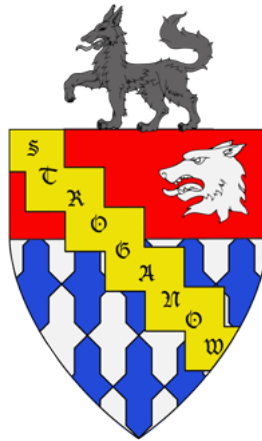
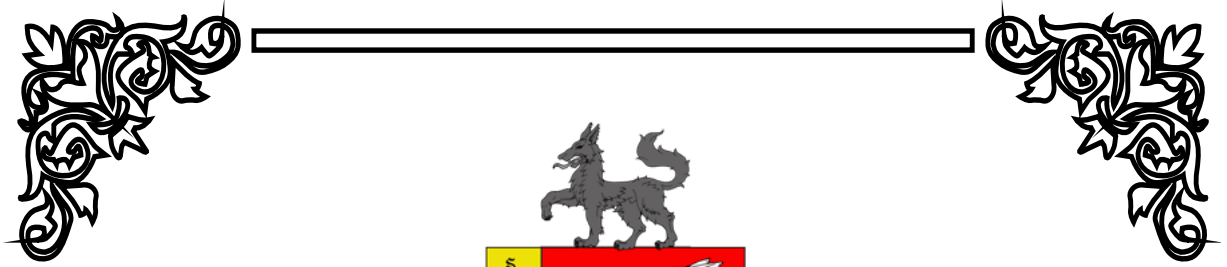
Nachdem die Folgen des Weltkrieges langsam abklingen, haben die Piasten beschlossen, einen neuerlichen Vorstoß auf Königsberg zu wagen. Nach wie vor ist das Gebiet Ostpreußen zwischen Pappenheimern und Piasten umkämpft, doch bisher schwelte der Konflikt eher ruhig vor sich hin. Die Piasten wollen ihre eigene Stellung in Königsberg verbessern und die Pappenheimer aus der Stadt vertreiben, die sie als ihr Gebiet betrachten.

Einen ersten Vorstoß gab es bereits im Herbst 1926, der jedoch zunächst zurückgeworfen wurde. Die Piasten hofften, es ausnutzen zu können, dass Pappenheim durch das Attentat in Berlin abgelenkt war, doch den Pappenheimern gelang es, die eigenen Kräfte gerade noch rechtzeitig zur Verteidigung in Königsberg zu mobilisieren.

Trotz der seit 1915 anhaltenden Vorwürfe seitens der Țepeș und der Báthory, die Piasten hätten die Stroganow hinter vorgehaltener Hand während der Schlacht der Karpaten unterstützt, streiten diese jedwede Verwicklung weiterhin ab. Die Piasten berufen sich auf die Tatsache, dass sie die Verletzten aller involvierten Dynastien aufgenommen und gepflegt haben und ein Unterbrechen jeglicher Versorgungslinien nur mit Waffengewalt möglich gewesen wäre, derer sie damals abgeschworen hatten.

Im Hohen Rat betonten die Geschwister Piast, dass sie an dieser Politik auch in Zukunft festhalten werden, was vielerorts als politischer Seitenhieb auf die aktuell zu eskalieren drohende Situation zwischen den Țepeș und den Stroganow verstanden wurde.





Stroganow

Aktuelles Oberhaupt: Alexej Grigorjewitsch Stroganow

Stammsitz: St. Petersburg

Region: Sowjetunion (Russland, Ukraine, Sibirien)

Farben: Rot, Blau und Gold (Gelb)

Merkmal der Dynastie: Gold & Edelsteine, Okkultismus

Ihren Einfluss in Russland verdanken die Stroganow insbesondere ihrem bemerkenswerten Händchen für Handel und dem Besitz einiger Gold- und Edelsteinminen. Obwohl sie zaristisch geprägt sind und einen Hang zu adeligen Strukturen besitzen, ist den Stroganow die Zurschaustellung von Pomp und Wohlstand noch wichtiger. Und so steht und fällt der Einfluss ihrer Familien und deren Angehörigen mit ihrem Reichtum und Geschick im Handel.

Durch letzteren entstand auch der Kontakt zur Zauberergemeinschaften in Asien, und über diese erlangte die Dynastie angeblich einige im Westen unbekanntes Geheimnisse. Mystizismus und Okkultismus sind beides Themen, für welche die Mitglieder dieser Dynastie sich schnell begeistern können. Während des Ersten Weltkrieges griff diese Dynastie aktiv gemeinsam mit einigen französischen Zauberern und Hexen in den Krieg ein, um ihren Einfluss gegen die Pappenheimer und Báthory auszubauen.





Verbindungen zu anderen Dynastien:

Trulle

Im Vergleich zu ihren anderen direkten Nachbarn unterhalten die Stroganow zu den Trulle die positivste Verbindung. Die gemeinsame Abneigung gegenüber den Tpeş hat bereits oft zu geheimen Absprachen zwischen den Familien geführt, welche sich in den Abstimmungen des Rats der Sieben widerspiegelt. Darüber hinaus haben die beiden Länder einen regen Handel von Edelsteinen und Amuletten. Die Stroganow beliefern die Trulle oftmals mit den hochwertigsten Rohstoffen, welche dann von der Trulle-Familie mit Hilfe ihrer einzigartigen Runenkenntnisse in Amulette verarbeitet werden. Diesen Schmuck findet man häufig bei Mitgliedern beider Dynastien.

Tpeş

Auch wenn es viele Unstimmigkeiten zwischen den einzelnen Dynastien gibt, so ist keine so groß, wie der Streit zwischen den Stroganow und den Tpeş. Diese beiden Dynastien gelten als verfeindet und jene Feindschaft war einer der Hauptgründe, warum die Gründung des Rates der ewigen Sieben solch ein politisch hoch komplizierter Prozess war. Die Tpeş sprechen sich seit jeher gegen die schier übermächtige Präsenz der Stroganow auf dem Kontinent aus und behaupten sich gegen diese Dynastie, indem sie die Stroganow komplett vom Schwarzen Meer und großen Teilen der Seidenstraße fernhalten. Insbesondere im Weltkrieg war die Grenze stark umkämpft und beide Seiten nutzten die Kriege der Yarkyi als Tarnung, um ihre magischen Kämpfe auszufechten.

Dresselberg

Seit dem 18. Jahrhundert herrscht ein Wettstreit zwischen den Dresselbergs und den Stroganow darüber, wer die besseren Zauberstabmacher besitzt. Die Stroganow bevorzugen meistens die der Familie Gregorovitch, einer kleinen Zweigfamilie innerhalb ihrer Dynastie.



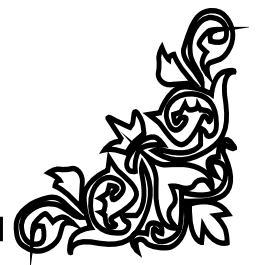


Kürzliche Ereignisse in der Dynastie

Gerade in stürmischen Zeiten darf man keine Schwäche zeigen, es sei denn, man kann eine vermeintliche Schwäche nutzen, um den Gegner zu überrumpeln. Alexej selbst hat daher beschlossen, den Tpeş endlich umstrittene (zumindest aus Sicht dieser Bergbauern-Zauberer) Gebiete im Süden abzunehmen. Daher wurde ein Großteil der Kampfzauberer und -hexen in den Süden verlegt, um den Tpeş ein für alle mal klar zu machen, wer hier herrscht und wer dient.

Die gewieften Pappenheimer nutzten wohl die Verlegung von Truppen in den Süden, um ihrerseits ein bisschen mit den Muskeln zu spielen. Sie unterbinden dabei große Teile des Handels in den Süden, indem sie Grenzen blockieren oder absurde Zölle erheben. Eine Umgehung der Patrouillen scheiterte bisher oftmals und es ist der Dynastie-Führung vollkommen unklar, wie die Pappenheimer Besenstaffel stets so schnell an der Grenze ist.

Eine der größten Diamantminen im Ural ist eingestürzt, ein Stütztauber hat versagt und viele Arbeiter begraben. Gemeinsam mit dem faktischen Embargo durch die Pappenheimer führt das aktuell bei einigen hochrangigen Familien zu knappen Kassen. Auch ist nicht jeder mit dem Kurs im Süden einverstanden, sondern hält es für sinnvoller, die Pappenheimer anzugehen.





Tepeș

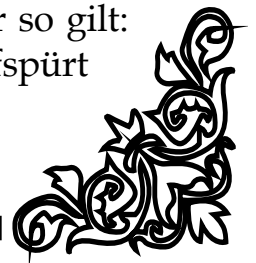
Aktuelles Oberhaupt: Cristobal Tepeș
Stammsitz: transsilvanische Alpen / Südkarpaten
Region: Bulgarien, Teile von Rumänien und der Ukraine
Farben: Rot und Gelb, goldene Akzente
Merkmal der Dynastie: ehem. Vampirjäger, jetzt Jäger und Scouts (vornehmlich Tierwesen)

Obwohl als Vampir in die Geschichte eingegangen, ist der Begründer dieser Dynastie - Vlad III. Drăculea - zu Beginn selbst ein großer Vampirjäger gewesen und vielleicht auch gerade deshalb als "Vlad der Pfähler" in die Geschichte eingegangen. Schlussendlich wurde er jedoch selbst zum Vampir und es erforderte einiges an Mühe, ihn zur Strecke zu bringen. Über diese Geschehnisse und das hartnäckige Gerücht, es würde noch einige versteckte Vampire in den engsten Kreisen der Dynastie geben, sprechen die Tepeș ungerne.

Tatsache ist aber, dass die Familien allgemein als sehr versierte Jäger und Kundschafter bekannt sind. Je nach ihrem Heimatgebiet spezialisieren sie sich auf das Fallenstellen, die Pirsch im Wald oder die Jagd zu Pferd. Zu den Letzteren gehören vor allem die Kosaken, welche im gesamten Ostreich unter den militärischen

Führern der Yarkyi ihren Dienst verrichten. So oder so gilt:

Braucht es jemanden, der etwas Lebendiges aufspürt oder erlegt? Geh zu den Tepeș.





Verbindungen zu anderen Dynastien:

Stroganow

So wie die Stroganow einen offenen Groll gegen die Tpeş hegen, sieht es auch andersherum aus. Während der immer wieder aufflammenden Kämpfen um die Grenzgebiete setzten die Tpeş jedoch oftmals auf die Hilfe der nichtmagischen Bevölkerung, da bekannt ist, dass die Stroganow die Hilfe der Yarkyi meistens als minderwertig betrachten und nicht würdigen.

Diese Unterschätzung ihrer Truppen nutzen die Tpeş geschickt zu ihrem Vorteil aus, indem sie beispielsweise magisch verschlüsselte Botschaften zu Pferd von den Kosaken transportieren lassen, anstatt leicht abfangbare Eulen oder Falken zu verwenden.

Piasten

Als Heiler und Okkultisten hegen die Piasten rege Beziehungen zu den Tpeş. Hier geht es vor allem um Tierwesen oder ihre Bestandteile, die für Experimente und Forschungen wichtig sind. Allein das vehemente Nachbohren über die Mythen und Geschichten des Vampirblutes in der Dynastie schürt einen alten Groll in den Tpeş gegenüber ihren Nachbarn.

Báthory

Viele Fachmänner für das Aufspüren, die Jagd und das Eindämmen von magischen Tierwesen entstammen der Dynastie Tpeş. Dies ist natürlich auch hilfreich, wenn mal wieder ein paar der Zuchtversuche aus dem Gebiet der Báthory entfliehen, wobei es hin und wieder vorkommt, dass besonders eifrige oder pragmatische Jäger das wertvolle Tier niederstrecken - sehr zum Ärger der Züchter, was des Öfteren Anlass zum Streit gibt.

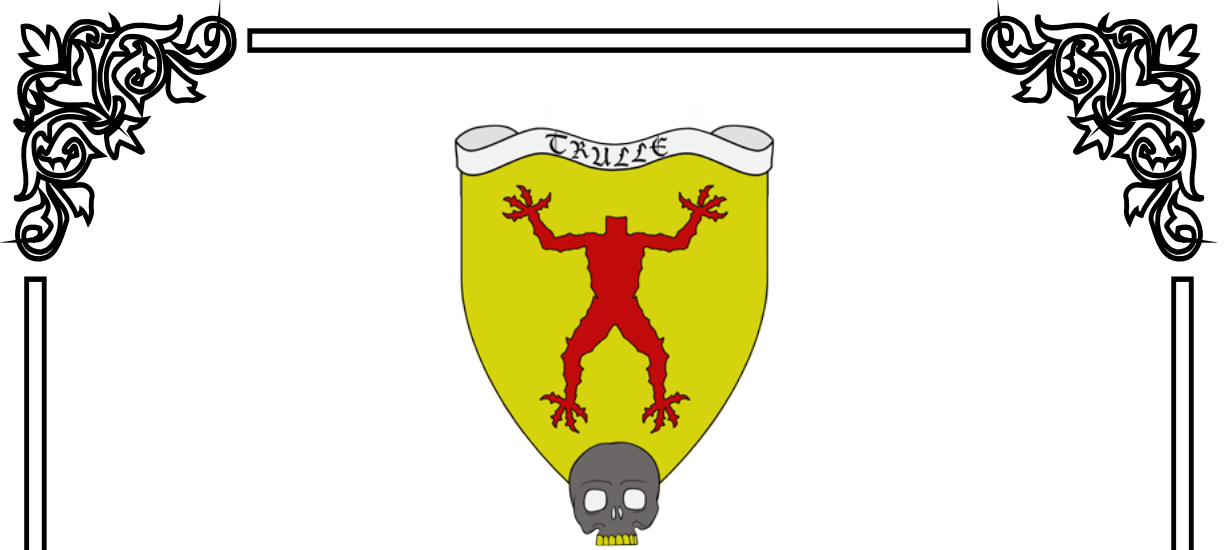


Kürzliche Ereignisse in der Dynastie

Seit der Schlacht in den Karpaten trüben Vorwürfe auf beiden Seiten das eigentlich positive Verhältnis zwischen Tepeş und Piasten. Da die Verluste, welche Tepeş in dieser Schlacht erlitten hat, hätten vermindert werden können, wenn die Piasten die Versorgungslinien der Stroganow gekappt hätten, geben sie den Piasten eine Mitschuld an ihrer derzeit kritischen Situation.

Diese Vorwürfe sind in jüngster Zeit unter anderem deswegen wieder aufgeflammt, weil Tepeş erneut mit den Stroganow in einem militärischen Konflikt steht, welcher aufgrund der durch den Weltkrieg stark dezimierten Armee die Tepeş in eine schwierige Situation bringt. Die Báthory haben die Vorwürfe der Tepeş gegenüber den Piasten unterstützt, da sie großes Interesse daran haben, dass die Tepeş-Dynastie weiterhin ein starker Bündnispartner bleibt.

Ende des Jahres 1926 haben Tepeş und Dresselberg ein neues Geschäftsbündnis abgeschlossen, welches von beiden Seiten hoch gelobt und als äußerst vielversprechend gesehen wird. Die Tepeş liefern den Dresselbergs in Zukunft qualitativ hochwertige Materialien, die zur Herstellung von Zauberstabkernen benötigt werden. Angeblich sollen sich in den Ausläufern des Kaukasus einige Phönixpäpchen angesiedelt haben, doch Tepeş schweigt sich hierzu aus, um die seltenen Tiere und ihre Quellen an exklusiven Materialien zu schützen.



Trulle

Aktuelles Oberhaupt:

Aurora & Philippa Trulle (Zwillingsgeschwestern)

Stammsitz: Gotland

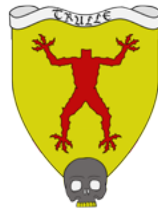
Region: Schweden, Finnland

Farben: Rot und Gold, weiße Akzente

Merkmal der Dynastie: Trolljäger und mittlerweile Trollführer; zudem ist die Familie seit knapp 370 Jahren als Matriarchat aufgebaut, der Name wird über die Frauen vererbt, wenn Männer in die Linie einheiraten

Um 1360 herum gab es in der Provinz Småland immer wieder schwerwiegende Probleme mit den dort ansässigen Trollstämmen. Birger Knutson, ein Ritter und Magier, nahm sich dieses Problems an und forderte das Oberhaupt des größten Trollstammes zu einem Duell heraus. Er erschlug ihn und wurde fortan Birghe Trulle genannt.

Der rote Troll wurde zu seinem Wappentier und die Familie nahm sich auch in den folgenden Jahren des Trollproblems an. Mittlerweile regulieren sie die Trollvorkommen stark und bilden teilweise Sicherheitstrolle aus, die an Institutionen wie bspw. Gringotts oder dem schwedische Zaubereiministerium eingesetzt werden.



Verbindungen zu anderen Dynastien:

Dresselberg

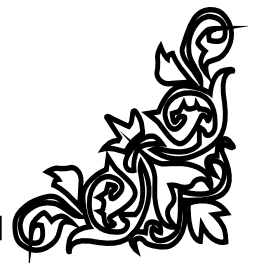
Aufgrund ihrer Kooperation hinsichtlich der Kontrolle der Trollpopulationen können diese beiden Dynastien auf ein recht solides Verhältnis zueinander zählen. Insbesondere den anderen Dynastien gegenüber stellen sie ihre Verbindung meist als sehr positiv dar, doch der Schein trügt teilweise. Dank ihrer Zauberstabherstellung genießen die Dresselbergs ein hohes Ansehen auf dem Kontinent und sehen oftmals auf die Trulle-Familie mit einem großmütigen Lächeln herab, da diese kein vergleichsweise prestigereiches Unternehmen vorweisen können.

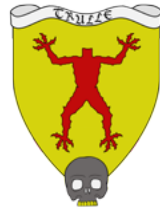
Piasten

Neben dem freundschaftlichen Wettstreit um die Åland-Insel halten es die Trulle oftmals wie die Piasten und beziehen bei politischen Streitigkeiten eine eher neutrale Position im Rat. Sie haben sich in früheren Zeiten für die Vorschläge der Piasten eingesetzt, die auf der Basis ihrer hellseherischen Fähigkeiten beruhen. Die Trulle bewundern und respektieren dieses Talent, auch wenn andere Dynastien es als eher ungenau belächeln.

Țepeș

Die blutige Familiengeschichte der Țepeș und ihr nicht minder aggressives Auftreten in der Politik stößt bei den Trulle auf deutliche Ablehnung. Die Trulle werfen den Tepes oftmals vor, sie würden die Streitigkeiten mit den Stroganow nur unnötig provozieren und die ohnehin schon angespannte Situation seit dem Weltkrieg nur noch verschlimmern. Zudem munkelt man, die Trulle würden hinter den Gerüchten stecken, Vampire hätten sich in der Dynastie der Vampirjäger eingeschlichen.





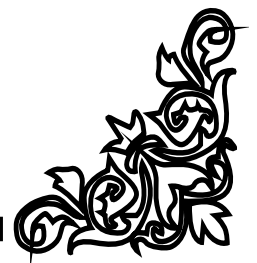
Kürzliche Ereignisse in der Dynastie

Nachdem bei einigen Routinepatrouillen auf der baltischen See ungewöhnliche Aktivitäten auf dem Festland beobachtet wurden, verstärkten die Trulle ihre Schiffspatrouillen in der Danziger Bucht. Über Kontakte zu Händlern und Anwohnern der Stadt Königsberg erfuhren sie, dass der territorial bedingte Konflikt zwischen Pappenheimern und Piasten erneut entflammt war, da die Piasten offiziell Anspruch auf das Gebiet erhoben und es vor Kurzem einen militärischen Vorstoß gab, den die Pappenheimer gerade eben noch vereiteln konnten.

Beide Parteien haben sich mittlerweile an die Trulle mit der Bitte gewandt, den jeweiligen Besitzanspruch zu unterstützen. Die Oberhäupter der Trulle haben sich bislang jedoch nicht dazu hinreißen lassen, eine Entscheidung zu treffen, und scheinen das politische Hofieren der anderen beiden Dynastien zu genießen.

Nachdem im letzten Jahr durch ein Mitglied der Familie Nyström ein Waldbrand verursacht wurde, kämpft die Dynastie damit, die Schäden zu begrenzen. In dem abgebrannten Waldgebiet gab es mehrere Flächen, auf denen seltene Bäume wuchsen, die zur Zauberstabherstellung in den Dresselberger Manufakturen genutzt wurden. Da die Dresselbergs Pächter dieser Areale waren, verlangen sie Schadensersatz für die verlorenen Rohstoffe, aber auch wegen zukünftig ausfallenden Einnahmen.

Innerhalb der Dynastie herrscht nun Streit, wer für dieses finanzielle Fiasko aufkommen soll. Immerhin ist prinzipiell bekannt, welche Familie Schuld an diesem Unglück trägt, die aber für den Moment noch durch ihren Status geschützt wird.





DERMSTRANG INSTITUT

Im hohen Norden Norwegens thront das Durmstrang Institut für Zauberei über kalten Bergseen und verschneiten Hängen. Seit seiner Gründung im 13. Jahrhundert formen hier junge Hexen und Zauberer bis heute ihr magisches Potenzial. Im Gegensatz zu anderen Schulen für Zauberei ist Durmstrang vor allem für sein Curriculum bekannt, das sich noch der alten Wege besinnt. Die raue Natur des Instituts spiegelt sich in der straffen Disziplin sowie der Kampfmagie wider, für die seine Schüler berühmt sind.

Dort, wo alle reinen Blutes sind, wiegen Verbindungen schwerer als andernorts. Dynastien haben seit Anbeginn Sterne erstrahlen und Hochmütige fallen lassen.

Doch auch die drei Logen Durmstrangs, Familien im Geiste, lenken die Geschicke ihrer Söhne und Töchter im Zeichen der Patrone. In unruhigen Zeiten sind es diese Werte, auf die man sich verlassen muss, um die Stärke zu finden, den Sturm zu überstehen, der über einen hereinbrechen könnte, wenn ein ehemaliger Schüler seinen hohen Zielen nachjagt.

ALLGEMEINES

Das Durmstrang Institut für Zauberei ist eine der drei großen Zaubereischulen Europas und wurde im 13. Jahrhundert von der ungarischen Hexe Nerida Vulchanova gegründet. Nach ihrem Tod, um den sich noch heute Mysterien ranken, übernahm Harfang Munter den Posten des Institutsdirektors und etablierte den großen Anteil an praktischer und Kampfmagie, der heute noch im Curriculum zu finden ist.

Das Institut akzeptiert nur reinblütige Schüler. Unabhängig davon nimmt Durmstrang Schüler aus ganz Europa auf, sofern die Eltern einflussreich sind oder das Kind besonders begabt ist, wobei die meisten aus dem deutschsprachigen Raum und Osteuropa kommen. Anders als bei den anderen Zaubereischulen, gehören sowohl Kampfmagie als auch die Dunklen Künste zum Lehrinhalt. Dies hat jedoch seine Grenzen, was sich daran erkennen lässt, dass Gellert Grindelwald einst von der Schule verwiesen wurde, nachdem er sich extremen Formen der dunklen Künste verschrieben hatte.

Die Schule verfügt über ein ausgedehntes Arsenal an Sicherheitsvorkehrungen, um sich nicht nur vor Yarkyi, sondern auch der übrigen Zaubererwelt zu verbergen und seine Geheimnisse zu wahren. Sie ist unauffindbar und geschützt durch Anti-Eindringlingsflüche, Yarkyiabwehr- sowie Tarnzauber. Apparieren und Disapparieren ist auf dem gesamten Gelände Durmstrangs unmöglich. Besucher, Lehrer, Mitarbeiter und Schüler müssen zustimmen, sich bei ihrer Abreise einem Erinnerungszauber zu unterziehen, der sie den genauen Standort des Instituts vergessen lässt. Bis auf den amtierenden Direktor weiß niemand, wo das Durmstrang Institut auch nur annähernd liegt.

Die Aufsicht und Jurisdiktion der Schule unterliegt dem Rat der Ewigen Sieben. Dieser entscheidet über Schulmittel und die Besetzung des Institutsdirektors.

ANREISE

Die Anreise nach Durmstrang findet durch eine Kombination aus Portschlüssel und dem schuleigenen Segelschiff statt. Sammelpunkte für die Schüler sind die Häfen von **Hamburg** (Deutsches Reich), **Danzig** (Freie Stadt), **Odessa** (Sowjetunion) oder **Venedig** (Italien). Die Anreise aus den Heimatorten dorthin wird über die jeweiligen Dynastien oder, wenn vorhanden, Zaubereiministerien geregelt. Die Schüler fahren zwar nicht die gesamte Strecke mit dem Schiff, aber an Häfen fallen den Yarkyi größere Gruppen von Schülern und deren Eltern nicht auf.

In den Häfen gibt es magisch getarnte Wartesäle, in denen jeweils ein Lehrer des Durmstrang Instituts die Schüler empfängt. In jeder der runden Hallen hängt eine große Uhr und in der Mitte steht ein großer, verzierter Springbrunnen. Sobald alle Schüler anwesend sind, werden sie nach Jahrgängen und Geschlechtern getrennt in angrenzende Umkleideräume geschickt, damit sie ihre Schuluniformen anziehen können.

Wenn die große Uhr schlägt, treten die Schüler und der Lehrer an den Springbrunnen, der in Wirklichkeit ein unbeweglicher Portschlüssel ist. Dieser bringt sie in einen der entlegenen Fjorde Norwegens, wo das Schulschiff bereits am Anleger auf die Schüler wartet. Da das Wetter üblicherweise eher schlecht ist, erklärt sich jetzt auch, warum die Schüler nicht erst in der Schule ihre Uniformen anlegen. Hier stellen sie auch fest, dass vorherige sprachliche Barrieren gefallen sind. Denn auf dem zu Durmstrang gehörenden Gelände liegt ein Zauber, der jede gesprochene Sprache wie die Muttersprache des Schülers oder Lehrers klingen lässt. Mit dem Schiff fahren sie das letzte Stück zum See, der unterhalb des Durmstrang Instituts für Zauberei liegt. Von dort führen die Lehrer die Schülergruppen in Marschformation den Berg hinauf, wobei die jüngsten Schüler vorne gehen, um das Tempo zu bestimmen. Die Schüler tragen dabei ihr Gepäck selbst. Die Burg ist ab der Hälfte des Weges den Berg hinauf sichtbar, sofern das Wetter es zulässt.

JAHRESZYKLUS

Das Schuljahr am Durmstrang Institut richtet sich nach den alten Festen und Bräuchen im Einzugsbereich der Schülerschaft. Der Sonnen- und Mondzyklus ist hier der ursprünglichste Faktor, auf dem diese basieren. Ein paar der Festlichkeiten begehen die Schüler am Institut, während sie andere zu Hause verbringen.

Im **Winter** sind Sonnenstunden rar. Theoretischer Unterricht rückt in den Vordergrund und Aktivitäten außerhalb der Burg werden von Schülern und Lehrern gemieden. Generell wird den Schülern hier meist mehr Zeit für Schlaf und Freizeit zugestanden, um Misstrauen und Streitereien zu vermeiden. Um die Schüler abzuhärten, findet mancher Unterricht dennoch im Freien statt – je nach Strenge des Lehrers auch ohne Mäntel. Eisschwimmen ist trotz allem eine generell sehr beliebte Mutprobe unter den Schülern. Als willkommene Abwechslung wird das Wintersonnenfest ausgerichtet.

Im **Sommer** geht dort für einige Wochen die Sonne nie ganz unter. Als Ausgleich zu den langen Polarnächten nutzt man das Tageslicht in diesen Wochen intensiver. Klassen werden häufig nach draußen verlagert, die Fächer werden praxisorientiert gestaltet, und die kampforientierten Fächer werden stärker in den Vordergrund gerückt. In diese Zeit fällt auch das Sommersonnenfest. Ebenso findet wieder vermehrt Quidditchtraining statt.

ÜBERBLICK

Trimester 1: 1. Oktober - Wintersonnenwende (21. oder 22.12.)

Das neue Schuljahr beginnt am Institut nach der ursprünglichen Erntezeit, während der jede Hand gebraucht wurde. Am Ende des Trimesters steht das Wintersonnenfest, welches gemeinsam in Durmstrang gefeiert wird. Die folgenden zwei Tage sind unterrichtsfrei und werden oft für Clubaktivitäten, Hobbies oder Pläne für die freien Tage genutzt, ehe sämtliche Schüler sowie das Lehrerkollegium für die Rauhächte abreisen.

Trimester 2: 7. Januar bis 21. März (Frühjahrsgleiche / Tag- und Nachtgleiche)

Nach den Rauhächten kehren die Schüler sowie die Lehrkräfte zurück an das Institut. Das Trimester endet mit einer viertägigen Prüfungsphase, deren letzter Tag die Frühjahrsgleiche ist. Zur Tag- und Nachtgleiche finden am Vormittag die letzten Prüfungen statt. Ab dem Mittagessen haben die Schüler drei Tage frei, ehe das 3. Trimester beginnt. Durch die Ausgewogenheit der Sonnen- und Mondkraft sind die Bedingungen für Magie und vor allen Dingen Kräuter- und Trankkunde absolut neutral, was diese Zeitspanne perfekt für Prüfungen macht.

Über die Institutsbedeutung hinaus ist die Frühjahrsgleiche ein kleines Fest der Zusammenkunft, bei der zu Mittag Familien und Nachbarschaften zusammenkommen. Vor allem in der Trankkunst ist diese Zeit sehr wichtig, da manche Tränke nur in diesen Tagen oder während der Herbstgleiche gebraut werden können.

Trimester 3: 25. März bis zur Sommersonnenwende (20.-23.6.)

Im letzten Trimester gibt es viele Unterricht, der auch immer mal draußen stattfinden. Einige Zusatzkurse werden nur in diesem Trimester angeboten. Nach dem Sommerfest bleiben die Schüler noch drei Tage unterrichtsfrei am Institut, um sich auf die langen Ferien vorzubereiten oder Zusatzaufgaben zu erfüllen. Dann reisen alle Schüler ab, ein ein paar Tage danach folgt das Lehrpersonal. Über den Sommer verbleiben lediglich Institutsdirektor und Hauspersonal auf Durmstrang.

Erste Augustwoche / "Ratswoche":

In dieser Woche finden die Dynastiezusammenkünfte statt, die meist viel Politik, viel Wiedersehen und auch große Feiern mit sich bringen. Am 7. August endet die sogenannte "Ratswoche" mit der Zusammenkunft aller Dynastien unter dem Rat der Ewigen Sieben. Hier darf jede Dynastie Bitten, Fragen und auch Anklagen oder Forderungen anbringen, die vorher dynastieintern besprochen und beschlossen wurden.

Die Schülerinnen und Schüler verbringen den Großteil des Jahres am Durmstrang Institut. Ausnahmen sind wichtige Familienfest und die Sommermonate.

FESTLICHKEITEN

Da die Schüler aus Durmstrang aus einem sehr großen Einzugsgebiet verschiedenster kultureller Hintergründe kommen, gibt es nur wenige von allen gemeinsam begangene Feiertage. Es gibt jedoch zwei Sonnenfeste, die in der Schule eine lange Tradition haben und unter Lehrern wie Schülern gleichermaßen beliebt sind.

Beim **Sommersonnenfest** wird der Polartag gefeiert – eine Phase, in der für mehrere Wochen die Sonne selten ganz untergeht. Das Fest dauert drei Tage und wird mit einem üppigen Picknick auf den Ländereien und verschiedenen Spielen und Aktivitäten begangen. Besonders wichtig ist das Sammeln von Kräutern und anderen natürlichen Materialien für den Unterricht – traditionell eine Aufgabe für den ersten Jahrgang. Den Höhepunkt bildet das Sommerfeuer am letzten Tag, in dem Schüler gerne nicht mehr gebrauchte Unterrichtsaufzeichnungen heimlich verbrennen.

Das **Wintersonnenfest** hingegen feiert man die Polarnacht mit einem großen Festessen und mannigfaltigen, unter anderem auch alkoholischen, Heißgetränken. Einer der Höhepunkte des Festes sind die Kämpfe um den Titel des Schulchampions. Kurz nach Mittag wird das Winterfeuer dann von diesem entzündet, welches bis zum nächsten Aufgehen der Sonne zwei Tage später am Brennen gehalten wird. Die Schüler melden sich freiwillig, um sich in Schichten einteilen zu lassen, da die Aufgabe, das Feuer zu bewachen, als ehrenvoll gilt.

SCHULMOTTO

Das Schulmotto des Durmstrang Instituts wurde nach der Übernahme Hartfang Munters und den folgenden Kämpfen um den Grund und Boden offiziell niedergeschrieben. Es vereint die Grundsätze, welche seit jeher dort vermittelt werden.

“Wie wir lernen, so lehren wir.
Wie wir kämpfen, so siegen wir.
Wie wir leben, so überdauern wir.”

AUFNAHME AM DURMSTRANG INSTITUT

Im Durmstrang Institut für Zauberei werden die Schüler in sieben Jahrgangsstufen aufgeteilt, die sie nacheinander durchlaufen. Kriterien sind hierbei die Vollendung des 12. Lebensjahres, die Reinheit des Blutes sowie die Absolvierung einer Grundausbildung in mundanen wie magischen Belangen. Ebenfalls muss ein Schulgeld gezahlt werden. Der Abschluss wird im Normalfall im 19. Lebensjahr erreicht.

Als SchülerIn am Durmstrang Institut unterliegt man vielen Erwartungen und Verpflichtungen. Auch wenn der Schulalltag hart ist, wiegen die sozialen und familiären Konsequenzen schwer, wenn man das Studium nicht ernst nimmt.

KOLLEGIUM / LEHRERSCHAFT

Das Kollegium des Durmstrang Instituts hat eine festgelegte Hierarchie, welche folgende Positionen beinhaltet:

► InstitutsdirektorIn

Im Vergleich zu anderen Zaubereischulen konzentriert sich der Institutsdirektor auf die Schulverwaltung und das Curriculum. Nur in sehr seltenen Ausnahmen unterrichtet er selbst. Lediglich schwerste Verfehlungen werden ihm vorgetragen. Angesprochen wird er mit **Direktor/in** oder **Magnifizienz**.

► Logenlehrer

Diese Lehrer sind die Vorsitzenden der drei Logen. Sie geben den logenspezifischen Unterricht und sind für die Belange ihrer Loge zuständig. Dazu stehen sie dem Institutsdirektor in beratender Funktion zur Seite, wenn es um schwere Tadel und besondere Belobigungen von Schülern geht, da sie einen vom Fachunterricht losgelösten Blick auf die einzelnen Schüler haben.

► Fachlehrer

Der reguläre Unterricht wird von den Fachlehrern gehalten, die für ihr eigenes Fach zuständig sind und in diesem auch Prüfungen abnehmen.

► Personal

Dazu gibt es diverse interne Positionen, die sich um verschiedenen Aufgaben kümmern, wie z. B. das Verteilen der Post, die Verwaltung der Ländereien um die Burg herum oder die Koordination der Logistik.

SCHULUNIFORM

Im Institut herrscht während der Unterrichtszeit eine strenge Uniformpflicht. An Abenden und freien Tagen dürfen die Schüler Freizeitkleidung tragen. Hierbei sollte darauf geachtet werden, dass es sich um warme Kleidung handelt. Im Gebäude ist es meistens warm, doch außerhalb kann es kalt und nass werden. Grundsätzlich wird zu festem, bequemen Schuhwerk geraten. Für die Schuluniform haben wir einen separaten Guide auf unserer [Homepage](#).

Als Besonderheit wird bei uns der Halbmantel von IT-Herren über der linken Schulter, von IT-Damen über der rechten Schulter getragen. Zusätzlich zur Uniform trägt jeder Schüler zusätzlich ab dem dritten Jahrgang das Zeichen seiner Loge.

ZAUBERSTÄBE

Die Stäbe, welche im Einzugsgebiet Durmstrangs genutzt werden, sind meist von regionalen Zauberstabherstellern, wie die aus der Dynastie **Dresselberg** oder der Familie **Gregorovitch**. Diese unterscheiden sich zu ihren westlichen Gegenstücken durch ihr traditionelles und robustes Äußeres, sehen sie doch meist etwas uriger aus, als jene aus dem Hause Ollivander.

Die Materialien sind jedoch ähnlich. Der Großteil des Stabes besteht aus Holz - Dekorationen und Kerne sind vielfältig und oft regional bestimmt. Metall wird nur sehr sparsam als Dekoration verwendet - Eisen ist dabei verboten, da es den magischen Fluss stört und zu Problemen führen kann.

Generell raten wir zu stabilen Materialien, wie z. B. Holz oder Thermoplaste, da die Stäbe sonst schnell im Spiel kaputt gehen könnten (Entwaffnungszauber, etc.). Ebenfalls bitten wir euch keine offiziellen Charakterstäbe zu nutzen, da diese sowohl OT belastet (Erkennung), als auch recht zerbrechlich sind.

Solltet ihr bezüglich eures gewünschten Stabes unsicher sein, könnt ihr diesen gerne beim Charakter-Team freigeben lassen.

VERHÄLTNISS ZWISCHEN SCHÜLERN UND LEHRKÖRPER

Eine Lehrerstelle am Durmstrang Institut zu bekleiden wird als eine ehrenvolle Aufgabe und Berufung angesehen. Jeder Lehrer wird aufgrund seiner menschlichen und fachlichen Eignung für den zu bekleidenden Posten beim Rat der Sieben vorgeschlagen und nach einer Prüfung dem Institutsleiter empfohlen. Hierbei ist jeder Hexe und jedem Zauberer bewusst, dass es die Aufgabe des Lehrpersonals ist, die nächste Generation reinblütiger Hexen und Zauberer nach bestem Wissen und Gewissen auszubilden.

Offiziell wahren die Lehrer eine gewisse Distanz zu ihren Schülern, um den Eindruck der direkten Bevorzugung zu vermeiden. In der Realität sieht es allerdings ein wenig anders aus, da vor allem über die Logen hinweg ein Konkurrenzdenken unvermeidlich ist.

Oftmals finden die Schüler in einem der Lehrer einen Mentor, der ihnen vertrauensvoll zur Seite steht. Allerdings scheint es häufig auch so, dass es sich ein Lehrer zur Aufgabe gemacht hat, einem oder mehreren Schülern das Leben schwer zu machen. Ob dies jedoch reine Schikane oder eine rauere Form der Anleitung ist, kann nur die Zeit zeigen.

Grundsätzlich gibt es bei unseren Cons Verknüpfungen, die nur ein paar Spielern oder GSC/NSC bekannt sind und die für mehr Dynamik im zwischenmenschlichen Bereich der Charaktere sorgen sollen. Ebenfalls könnt ihr euch für das "Verknüpfungswichteln" (in eurer Charakteranmeldung) eintragen - dort bekommt ihr dann einen anderen Charakter zugeteilt, mit dem ihr euch verknüpfen könnt.

TAGESABLAUF

Der Schulalltag im Institut beginnt mit dem Weckruf vor dem Morgenappell, und endet um Mitternacht zur Sperrstunde. Dazu ist der Tag gefüllt mit Unterrichtseinheiten sowie Freizeit für die Schüler.

Dieser Tagesablauf ist nicht nur im Spiel gesetzt, sondern gliedert dieses in gewisse Zeitabschnitte. Das bedeutet auch, dass ihr tatsächlich früh aufstehen müsst und nach Mitternacht in euren Räumen zu sein habt. Behaltet das bitte im Hinterkopf, wenn ihr lange aufbleiben wollt. Verstöße ziehen im Spiel natürlich Konsequenzen nach sich. Ihr könnt allerdings davon ausgehen, dass uns bewusst ist, dass viele von euch jede Min-

ute für Spiel nutzen wollen und es wird dafür auch einige Spielangebote und -möglichkeiten geben.

Ansonsten steht es euch selbstverständlich frei, gegen die Regeln zu verstoßen - auf eigene (IT) Gefahr. ;)

Der grobe Tagesablauf sieht wie folgt aus, kann aber je nach Con und Geschehen etwas angepasst werden. Die aktuellen Pläne bekommt ihr mit den Stundenplänen vor der Con von uns.

BEISPIEL TAGESABLAUF

8:45 Uhr	Morgenappell
9:00 Uhr	Frühstück
ab 10:00	Unterricht
3 Blöcke: je 45 Min. Unterricht, 15 Min. Pause zwischen den Blöcken	
13:00 Uhr	Mittagspause
ab 14:00	Unterricht
3 Blöcke: je 45 Min. Unterricht, 15 Min. Pause zwischen den Blöcken	
16 Uhr	Freizeit
19 / 19:30 Uhr	Abendessen
Freizeit	
Mitternacht	Sperrstunde

MORGENAPPELL

Beim Morgenappell treten die Schüler in Reihe nach Jahrgängen aufgestellt an. Die Lehrerschaft wird hierbei zugegen sein und wenn nötig koordinieren. Auf ein Signal rezitieren alle gemeinsam das Schulmotto. Danach führen die Lehrer die Schüler in den Speisesaal zum Frühstück.

*“Wie wir lernen, so lehren wir.
Wie wir kämpfen, so siegen wir.
Wie wir leben, so überdauern wir.”*

Der Morgenappell wird **15 Minuten** vor dem Antreten im gesamten Gebäude ausgerufen.

SPERRSTUNDE

Die Sperrstunde wird IT unbedingt eingehalten. Nach Mitternacht haben die Schüler ihre Schlafsäle nur zu verlassen, wenn ein Lehrer dabei ist oder es sich um einen Notfall handelt (Toilettengänge zählen hierbei als “Notfall” - natürlich darf man dafür den Schlafsaal verlassen). Zuwiderhandlung wird streng geahndet.

Die Sperrstunde wird **15 Minuten** vor ihrem Eintreten ausgerufen.

Danach finden meist Nachtaktionen, Träume o.Ä. statt. Wenn ihr nicht schlaft, verhaltet euch bitte ruhig, damit ihr das Spiel anderer nicht stört. Wenn wir mitbekommen, dass in einem Zimmer noch zu viel los ist, werden wir von dort eher weniger jemanden für eine Nachtaktion oder einen Traum holen.

UNTERRICHTSFÄCHER

Einige Fächer, die im Durmstrang Institut gelehrt werden, ähneln in ihren Inhalten denen anderer Schulen und Akademien. Im Gegensatz zu anderen Zaubereischulen sind die dunklen Künste in Durmstrang allerdings nicht verpönt, sondern ein normaler Teil des Curriculums. Wie soll man etwas bekämpfen oder erkennen, wenn man immer davon abgeschirmt wurde? Kampfmagie, als Aushängeschild des Instituts, findet sich ebenfalls in vielen Lehrinhalten wieder.

Lasst euch auf die Unterrichte ein - Durmstrang ist nicht Hogwarts. Einige Inhalte sind generell mehr drama-driven und "dreckiger". Eure Charaktere kennen das alle seit mindestens zwei Jahren (!). Der Unterricht ist nur aus OT-Gründen zu verlassen. Wer ihn IT verlässt, muss sehr gute Gründe haben oder mit den Konsequenzen rechnen. Es gehört schon einiges dazu, um auf Durmstrang "moralische Bedenken™" anzuführen, um dem Unterricht fernzubleiben.

Alle Fächer, die unter anderem am Durmstrang Institut angeboten werden:

Arithmantik
Divination
Duellieren
Dunkle Künste
Flugunterricht
Heilkunde
Herbalistik
Kampfkunst
Kreaturenkunde

Magozoologie
Quidditch
Runologie
Sternenkunde
Spruchkunde
Translokation
Verwandlungen
Zaubereigeschichte
Zaubertränke

Zusätzlich gibt es einmal wöchentlich jahrgangsübergreifenden Logenunterricht außerhalb der Fachunterrichtszeiten unter der Leitung der Logenleiter. Die Inhalte dieses Unterrichts sind lediglich den Logenmitgliedern in Gänze bekannt und werden in den jeweiligen Logen-Design Dokumenten, sowie im Spiel weiter ausgeführt. Hierbei gilt, dass man grobe Züge natürlich gerne im Spiel weitererzählen darf, doch sollte man auch hier die grundsätzliche Geheimniswahrung der Logen beachten!

Die Fächer, welche auf der nächsten Con bespielt werden, geben wir im Vorfeld früh genug bekannt. Ebenfalls erhaltet ihr dann Informationen darüber, ob ihr bestimmte Dinge dafür benötigt (Schürzen für Zaubertränke o.ä.) sowie etwaige Dokumente vom jeweiligen Lehrer-GSC.

ALLTAG AUF DURMSTRANG

Hier findet ihr generelle Informationen über den Alltag am Durmstrang Institut. Einige Dinge werden euch im Spiel begegnen, andere sind vielleicht nur im Metaspiel vorhanden, doch soll es euch einen allgemeinen Überblick über das Leben dort geben, so dass ihr euch besser in eure Rolle einfühlen könnt.

► Gruppenzugehörigkeiten

Als Angehöriger der Dynastien und Schüler auf Durmstrang hat man verschiedene Gruppen, denen man angehört. Diese haben jedoch jede ihre eigene Gewichtung, die ihr nach Möglichkeit stets im Hinterkopf behalten solltet.

Offiziell ist im Institut der Zusammenhalt in eurer Jahrgangsstufe das Wichtigste. Das ist eure Peergroup, mit der ihr am meisten zu tun habt. Direkt danach kommt die Stellung innerhalb der Dynastie. Dementsprechend ist es auch so, dass man sich als Drittklässler nicht mit einem Sechstklässler anlegen sollte. Jedoch kommt auch hier wieder die Stellung innerhalb der Dynastie zum Tragen: Ist der Drittklässler etwa ein Angehöriger mit hoher Stellung der eigenen Dynastie, könnte es durchaus sein, dass der Sechstklässler in einem Konflikt unterliegt oder nachgibt, denn natürlich sollte man es sich mit hochrangigen Mitgliedern der eigenen Dynastie bereits zu Schulzeiten nicht verscherzen.

Die Logen geben hier Bonuspunkte. Zwar ist der Jahrgang wichtiger als die Loge, aber zum Beispiel bei Auseinandersetzungen im eigenen Jahrgang hält man eher zu Mitgliedern der eigenen Loge. Ebenso unterstützen sich Logenmitglieder gegenseitig auch jahrgangsübergreifend bei der Problem- und Konfliktbeseitigung.

Die Bekanntschaften, die man während seiner Zeit in einer der Logen Durmstrangs schließt, halten oft auch ein Leben lang und können sich durchaus positiv auf die zukünftige Karriere auswirken. Einige der zurzeit unterrichtenden Lehrer sind Alumni der Logen, wobei dies auch keine Grundvoraussetzung ist um, einen Anstellung in Durmstrang zu erhalten.

► Postsystem

Für die Postzustellung unterhält das Durmstrang Institut in einem der Türme der Burg eine Falknerei. Briefe und Pakete für die Schüler werden allerdings nicht von den Falken an die Tische geliefert. Stattdessen bringt ein Schulbediensteter die Post mindestens einmal am Tag in den Speisesaal und ruft die Schüler zu sich nach vorne. Briefe, die innerhalb der Schule verschickt werden sollen, werden auf unbekannte Art und Weise auf die Zimmer der Empfänger gebracht.

Bedenkt bitte, dass die Post nicht so schnell ist und etwaige Briefe ihre Zeit benötigen - sowohl intern als auch extern. Post von außerhalb Durmstrangs wird es nur einmal am Tag geben. Wenn ihr selbst etwas habt, das ihr während des Spiels erhalten wollt, könnt ihr dies am Check-In abgeben, dann wird es euch durch das Postsystem während der Con zugestellt.

► Haustiere

Auf Durmstrang werden keine Haustiere zugelassen, die über eine Projektarbeit hinausgehen. Die Schüler haben durch Unterricht, Logenunterricht und Hausaufgaben zu wenig Zeit, um sich artgerecht und verantwortungsvoll um ein Haustier zu kümmern. Außerdem sind die Burg und die Witterung für die meisten Tiere nicht gesundheitsfördernd. Dazu kommt, dass die meisten Plüschtiere leider sehr unrealistisch aussehen und wenig bis keinen spielerischen Mehrwert haben.

► Etikette

Wenn Schüler einem Lehrer begegnen, grüßen sie ihn in respektvollem Ton und legen dazu die flache rechte Hand an die linke Schulter. Möchte ein Schüler die Aufmerksamkeit eines im Gespräch befindlichen Lehrers auf sich ziehen, so wartet er im Sichtfeld, aber mit gebührendem Abstand, darauf vom Lehrer angesprochen zu werden.

Wenn der Lehrer den Unterrichtsraum betritt, stehen alle Schüler auf und begrüßen ihn, bevor sie auf die Erlaubnis zum Hinsetzen warten. Nach Ende des Unterrichtes wartet die Klasse dann darauf, vom Lehrer entlassen zu werden. Betritt der Schulleiter einen Raum, unterbrechen alle anwesenden Personen ihre Gespräche und Tätigkeiten, wobei die Schüler sich zusätzlich von ihren Plätzen erheben.

Auch wenn ihr euren Charakter eher rebellisch angelegt habt, sollten diese grundsätzlichen Verhaltensregeln eingehalten werden. Diese sind anerzogen oder werden spätestens im ersten Jahr im Durmstrang Institut gelehrt. Respektloses Verhalten gegenüber Autoritätspersonen wird hart geahndet. Hier gilt der Grundsatz:

Play to lift (siehe Seite 52) - helfe also selbst mit diese Rollen zu tragen und durch euer Spiel zu unterstützen.

► Freizeitkleidung

Den Schülern ist es lediglich an Abenden, Sonntagen sowie in den Ferien gestattet Freizeitkleidung zu tragen. Bedenkt bei der Wahl eurer Kleidung die Funktionalität für kaltes Wetter. Im und um das Durmstrang Institut ist es kalt. Ebenso möchten wir euch darum bitten, nicht die klassische 20er Jahre Kleidung aus den USA oder UK zu tragen, da eure Charaktere aus Mittel und Osteuropa kommen. Generell ist die Wizarding World was Mode angeht eher hinten dran (ungefähr zur Jahrhundertwende).

Unsere Spielwelt ist sehr traditionslastig. Lasst euch also unbedingt von nordischen, slawischen oder altdeutschen Stilen beeinflussen, besonders von den Dynastiegebieten, aus denen eure Charaktere kommen. Im Forum könnt ihr euch dazu auch mit anderen Mitgliedern eurer Dynastie austauschen. Inspirationen und Beispiele findet ihr auf unserem [Pinterest-Board](#).

► Alkoholgenuss

Mit dem Erreichen des 18. Lebensjahres ist es einem Schüler erlaubt, in seiner Freizeit in maßvollem Umfang Alkohol zu genießen. Hierbei dürfen jedoch keine auffälligen negativen Auswirkungen auftreten. Die Weitergabe von Alkohol an minderjährige Schüler ist strengstens untersagt. Zu festlichen Anlässen, wie Feiertagen und besonderen schulischen Ereignissen, bekommen auch Minderjährige ein Glas verdünnten Alkohol.

Wir gehen davon aus, dass ihr verantwortungsvoll mit Alkohol umgehen könnt. Führt übermäßiger Alkoholgenuss aus Sicht der Orga zu einer Störung des Spielablaufes, behalten wir uns vor, die betreffenden Personen aus dem Spiel zu nehmen oder der Veranstaltung zu verweisen. (siehe AGB Punkt 9.1) Bedenkt, dass eure Rolle keinen Alkohol trinkt. Ansonsten gilt **Wheaton's Law**.

Das Mitbringen von Alkohol ist zwar OT erlaubt, aber bitte nur maximal ein Liter pro Person! Sollte IT bei einer Zimmerkontrolle Alkohol bei unter 18-jährigen Schülern gefunden werden (oder ZU VIEL Alkohol bei älteren), wird dies durch das Institut geahndet werden.

Bitte kennzeichnet Flaschen in denen OT-Alkohol ist entsprechend, damit man selbst entscheiden kann, ob man daraus trinken möchte. Eine gute Alternative, um nicht auch OT betrunken zu werden, ist es, Säfte, Eistee o. Ä. als IT-Alkohol zu behandeln, ohne dass OT welcher enthalten ist.

► Schüler untereinander

Die Schulzeit in Durmstrang ist strikt und diszipliniert. Den Lehrern wird Gehorsam geleistet und die Lerninhalte werden ernst genommen. Als Kontrast dazu ist die Freizeit rau, lustig und zwischenmenschlich meist herzlich. Scherze haben hier ebenso eine Daseinsberechtigung wie gesunder Konkurrenzkampf.

Die Älteren fordern die jüngeren Schüler oft zu Mutproben heraus. Die Zugehörigkeit der Schüler zu den einzelnen Logen erfüllt sie mit Stolz und einem gewissen Wettbewerbsgeist, ist jedoch nur ein Teil ihrer Schüleridentität. Die einzelnen Jahrgänge halten immer zusammen. Des Weiteren sorgt die Zugehörigkeit der Schüler zu ihren jeweiligen Dynastien für weitere Sympathien oder Animositäten untereinander.

Mobbing gibt es zwar auch in Durmstrang, jedoch ist es kein akzeptiertes Verhalten und geschieht daher so verdeckt wie möglich. Offene Ausgrenzungen von einzelnen Schülern gibt es hier nicht! Einheit, Zusammenhalt und Geselligkeit macht Durmstrang aus und prägt das Institut, wenn auch für manche vielleicht mehr als für andere. Offenes, aggressives Mobbing wird jedoch von den Lehrern schwer geahndet. Wollt ihr dies bespielen, müsst ihr euch etwas Raffiniertes einfallen lassen oder weniger offensichtliche Methoden wählen.

► Strafen und Belobigungen

Die straffe Disziplin am Durmstrang Institut kennt sowohl explizite Belobigungen als auch harte Strafen. Bei größeren Taten werden Schüler beim Abendessen vor dem Rest der Schule möglichst sachlich belobigt oder getadelt.

Natürlich sind Bestrafungen stets ein Spielangebot und keine OT-Strafe. Vertraut darauf, dass die Orga, GSC und NSC darauf bedacht sind, euch ein gutes Spielerlebnis zu bieten. Dazu trägt eine ausgespielte Bestrafung oder Belobigung zum Ambiente und der Festigung eures Charakterspieles bei. Lasst euch darauf ein und spielt mit. Wenn ihr jedoch mit einer Situation OT überfordert seid, denkt an die "Rasputins Schüler"-Regel.

DIE DREI LOGEN

Die drei Logen des Durmstrang Instituts – **Herjar**, **Ouroboros** und **Veles** – bilden die Eckpfeiler der Ausbildung. Jede hat ein Spezialgebiet, sowie besondere Fertigkeiten, die dem Geist ihres Patrons entsprechen. Für ihre Mitglieder ist die Loge eine Familie, die einen engen Bund darstellt und gleichbedeutend mit Dynastie und Blutsverwandtschaft sein kann. Sie bilden eine Einheit, die für gemeinsame Werte und Ideale steht.

Nach Vollendung des zweiten Lehrjahres wird man in die Logen initiiert, die den eigenen Stärken und Schwächen entspricht. Dabei ist die Aufnahmezeremonie in jeder Loge anders, und nur bereits aufgenommenen Schüler bekannt. Diese werden von ihren Logenlehrern auf striktes Stillschweigen eingeschworen - eine Regel, die auch über den Schulabschluss hinaus Bestand hat. Zwar sind einige allgemeine Dinge über die Werte und Tätigkeiten der Logen auch außerhalb derer bekannt, doch ist das Wissen über die einzelnen Fähigkeiten und Geheimnisse nur Mitgliedern zugänglich.

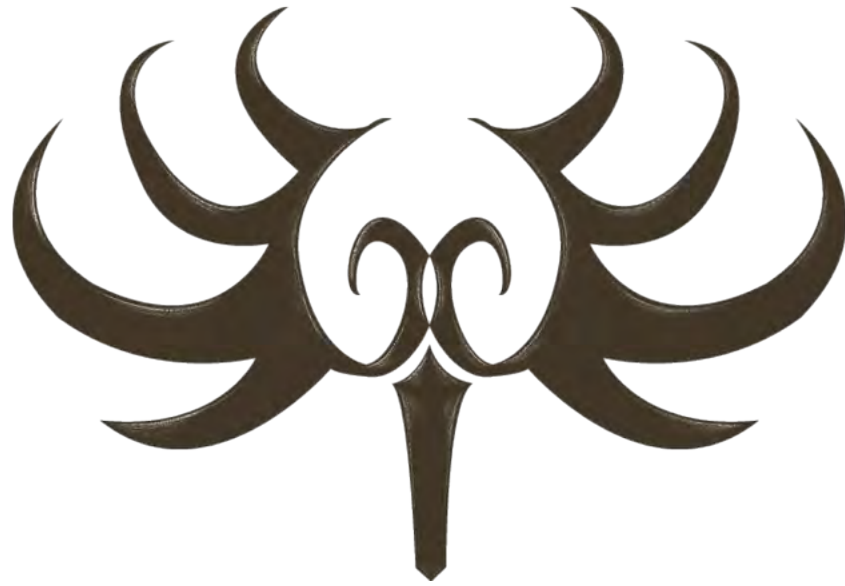
Jeder Spieler bekommt mit der Logenzuteilung seines Charakters ein separates Dokument, in dem die internen Informationen und Geheimnisse der jeweiligen Loge beschrieben sind. Diese Informationen werden weder OutTime noch InTime mit anderen Spielern außerhalb der Loge geteilt! Bitte haltet euch auch nach einem Charakterwechsel daran, um für euch und allen anderen den Spielspaß zu erhalten!

Für die Spieler, die einen Charakter im 3. Jahrgang spielen, wird es an manchen Cons keine Informationen über die eigene Loge im Vorfeld geben. Diese werden ihre Zuordnung dann im Spiel auf der Con erhalten. Logenneulinge erspielen sich somit die Informationen über ihre Loge.

**Bitte teilt die Logeninterna weder OutTime
noch InTime mit anderen Spielern außerhalb der Loge!**

Die Loge ist in Durmstrang kein Ersatz für die Häuser in Hogwarts, daher gibt es auch keine Logenräume. Die Logen sind in etwa wie eine Studentenverbindung, die Zugang zu erweiterten Unterrichtsinhalten gewährt. Man ist stolz darauf, Teil dessen zu sein und bewahrt deren Geheimnisse, aber sie bestimmt nicht den kompletten Schulalltag. Aus seiner Loge geworfen zu werden, ist dennoch ein großer Skandal, der je nach Familienrang sogar in der Dynastie Wellen schlagen kann, da dies äußerst selten vorkommt und dem ein entsprechend gravierender Verstoß gegen die Regeln des Instituts vorausgehen muss.

Folgende Informationen über die Logen sind jedem Schüler und Angestellten am Durmstrang Institut bekannt:

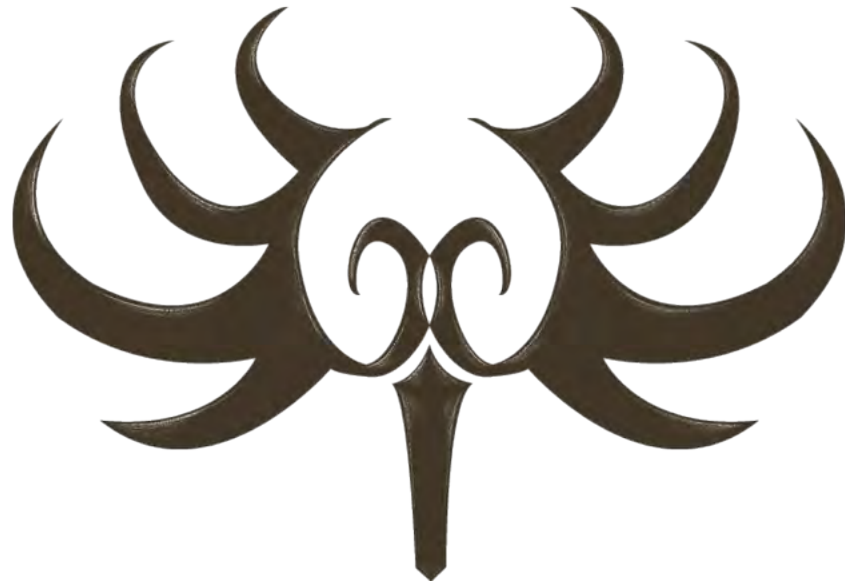


HERJAR

**Aktiv. Anpassungsfähig. Aufrichtig. Charmant.
Durchtrieben. Ehrgeizig. Gradlinig. Prinzipientreu.**

Taten sprechen lauter als Worte, und keiner verkörpert dieses Leitmotiv besser als die Loge der Walküren. Ein Herjar steht selbstbewusst und stolz für sich und seine Loge ein, und wer ihn herausfordert spielt, mit dem Feuer. Der Charme der Herjar ist ebenso mitreißend wie ihr Temperament, und bevor man sich versieht, folgt man ihnen Hals über Kopf in das nächste Abenteuer hinein.

Wie man wieder herauskommt, wird sich schon zeigen. Wenn ein Herjar vorausgeht kann, man mit ihm Pferde stehlen und nach den Sternen greifen, doch sollte man niemals den Fehler begehen, ihm bedingungslos zu vertrauen oder sich ausschließlich auf seine Hilfe zu verlassen - Herjar sind dafür bekannt, alles und jeden immer wieder auf die Probe zu stellen, so wie sie es selbst gelehrt bekommen.



HERJAR

Bekanntes Wissen außerhalb der Loge

Die Logenhierarchie wird durch Duelle ausgefochten,
aber nur Logenmitglieder kennen diese.



Es gibt Sonderunterricht im Duellieren und Debattieren.



Herjar macht zweimal im Jahr eine Exkursion,
um eine besondere Fähigkeit zu erlernen,
die scheinbar nicht innerhalb des Institutsgebietes funktioniert.



Es ist bekannt, wer der/die Logensprecher*in ist.



Mitglieder von Herjar kennen zwei Zauber,
die nur sie erlernen und anwenden können.



VELES

**Fokussiert. Geduldig. Herausfordernd. Mutig.
Strategisch. Umsichtig. Vereint.**

Wo Veles steht, da weicht es nicht. Viele mögen die Mitglieder dieser Loge für eine verschlossene und geheimnistuerische Gemeinschaft halten, aber das ist nur eine Seite der Münze.

Hinter diesem öffentlichen Bild liegt ein eisernes Band der Loyalität, das für jeden Veles den richtigen Platz kennt. Hinter einer undurchdringlichen Verteidigung harren sie aus, zurückhaltend, aber konzentriert. Veles mag zuerst einen zögerlichen und allzu vorsichtigen Eindruck machen, aber wenn man in dieser Loge eines lernt, dann, dass kein noch so waghalsiges Unterfangen ohne sorgfältige Planung gelingen kann.

In keiner Loge wird so sehr aufeinander geachtet wie in dieser, und wenn man einen Veles hinter sich weiß, wird einem nichts und niemand in den Rücken fallen können.



VELES

Bekanntes Wissen außerhalb der Loge

Veles besitzt nur eine*n Logensprecher*in und dessen rechte Hand, sonst aber keine Hierarchiestufen.



Es gibt Sonderunterricht für körperliche Abhärtung und mentale Stärke.



Es gibt unter den Logenmitgliedern ein Spiel mit einer Kette, das nur Veles "spielt". Wenn jemand logenfremdes dieses Spiel stört kriegt er ein Problem mit der ganzen Loge.



Es ist bekannt, wer die Logensprecher*in ist.



Mitglieder von Veles kennen zwei Zauber, die nur sie erlernen und anwenden können.



OUROBOROS

**Belehrend. Forschend. Gewitzt. Hilfsbereit.
Individualistisch. Selbstsicher. Spontan.**

Individuell, aber sorgfältig und hilfreich. Im Zeichen von Ouroboros lernt man, dass hohe Ziele nur durch harte Arbeit erreicht werden können und eine durch Unwissen auferlegte Grenze nur ein weiteres Hindernis ist, das überwunden werden muss. Die Jagd nach Wissen zählt alles in dieser Loge, mag es noch so obskur oder versteckt sein, und die Ouroboroi sind ein beinahe unerschöpflicher Quell für magische Geheimnisse.

Dabei nutzen sie die Ergebnisse ihrer Nachforschungen, um den anderen Logen nach besten Kräften zu helfen. Mit einem Ouroboros an seiner Seite hat man einen Verbündeten gefunden, der zwar manchmal altklug sein kann, aber stets mit Rat und Tat zur Stelle ist.



OUROBOROS

Bekanntes Wissen außerhalb der Loge

Die Logenhierarchie wird durch einen Wettbewerb bestimmt,
aber nur Logenmitglieder kennen sie.



Es gibt Sonderunterricht in Improvisation und in Sinneswahrnehmung.



Wenn Mitglieder dieser Loge einen Raum oder Ort für ihre Experimente
genutzt haben, sollte man aufpassen wo man hintritt und was man
berührt - das kann schon mal ins Auge gehen.



Es ist bekannt, wer die Logensprecher*innen sind.



Mitglieder von Ouroboros kennen zwei Zauber,
die nur sie erlernen und anwenden können.



DAS LARP

CHARAKTERDESIGN

Euren Charakter schreibt ihr selbst und reicht ihn uns über das Charakter-Formular ein, das wir euch via E-Mail zukommen lassen. Die darin abgefragten Angaben sind die Basis des Charakters, als der ihr das Durmstrang Institut besucht.

Neben Namen und Herkunft eures Charakters ist ein wichtiger weiterer Basisfaktor der gewünschte Status innerhalb der Dynastie. Bedenkt hierbei, dass ein "cooler" Charakter nicht unbedingt aus einer Familie kommen muss, die hoch in der Hierarchie steht. Vielleicht interessiert ihn die Dynastie auch überhaupt nicht oder er versucht die Traditionen hoch zu halten.

**Euren Charakter reicht ihr bitte bis Halloween (31.10.2020, 23:59 Uhr)
unter charakter@rauhnaechte-larp.de ein.**

Grundsätzlich gelten dazu noch ein paar Tipps für unser Setting:

- ▶ Schreibt euren Charakter nicht zu detailliert um euch Entwicklungsfreiraum auf der Con selbst zu lassen. Beziehungen zu anderen Charakteren, seine Ziele und Wünsche kann man grob anlegen und planen, jedoch kann sich vieles ändern, wenn der Plan auf andere Spieler trifft. Bleib flexibel und lasst euch darauf ein.
- ▶ Dunkle Geheimnisse und Traumata sind eine nette Ergänzung für jeden Charakter. Doch für spannendes Spiel ist es nicht zwingend erforderlich, wenn direkt Mord, Totschlag oder Verrat in der Vergangenheit deines Charakters liegt. Hat jede und jeder so ein Geheimnis oder Trauma, wird das auch schnell keine Besonderheit mehr und geht in der Menge unter. Auch kleine Dramen oder Probleme sind es wert bespielt oder gelebt zu werden.
- ▶ Grundsätzlich ist das Durmstrang Institut keine Einrichtung für verhaltensauffällige Hexen und Zauberer ;)
- ▶ Jeder Charakter ist außerdem bereits seit mindestens zwei Jahren in Durmstrang und weiß, wie es dort zugeht. Natürlich kann man sich dennoch gegen die Regeln auflehnen und rebellisch verhalten (dem Unterricht fernbleiben, Alkohol trinken o. Ä.), dies wird jedoch IT-Konsequenzen nach sich ziehen, die auch härter werden können, wenn sich solches Verhalten häuft.

GRUNDSÄTZLICHE CHARAKTERZÜGE

Vor dem LARP solltet ihr euch zumindest grundlegende Gedanken zu den Charakteristiken eures Schülers gemacht haben. Dabei kann man damit beginnen, Ziele und Motivationen für den Charakter festzulegen. Was treibt ihn an, wo will er hin, wo sieht man ihn in 5 Jahren?

Auf der anderen Seite sollte man aber auch wissen, wovor man eventuell Angst hat, mit welchen Dingen euer Charakter vielleicht nur schwer zurechtkommt, wenn sie

ihm in Spiel begegnen. Denn so wie wir selbst besteht jeder Charakter auch aus Stärken und Schwächen. Hat man sich das überlegt, hat man gute Anhaltspunkte, wie man schnell auf Spielsituationen reagieren kann. Hilfreich kann dabei dieser **Guide** sein.

Nachfolgend haben wir ein paar Fragen formuliert, die eine Hilfestellung sein können, um den Charakter zu erstellen. Über diese könnt ihr euch Gedanken machen, um dem Charakter Tiefe zu verleihen.

- ▶ Was treibt euren Charakter an?
- ▶ Was würde euer Charakter am liebsten nach der Schule machen?
- ▶ Was wird euer Charakter nach der Schule vermutlich wirklich machen?
- ▶ Was ist das Schlimmste, das eurem Charakter passieren könnte?
- ▶ Wie steht der Charakter zu den Werten der Gesellschaft und wieso? (Nicht jeder kann oder will Rebell sein.)
- ▶ Was wäre der Patronus eures Charakters und warum?
- ▶ Was sind die Eigenschaften des Zauberstabes eures Charakters?
- ▶ Was macht euer Charakter in seiner Freizeit?

VERBINDUNGEN VON CHARAKTEREN

Wie eure Charaktere miteinander verbunden sind, ist vollkommen euch überlassen. Ihr seid frei darin, euch Beziehungen, Verwandtschaftsverhältnisse, Freund- oder Feindschaften und was euch sonst so einfällt zu gestalten. Dies soll für euch eine Ausgangsbasis schaffen, daher solltet ihr darauf achten, nicht zu viel zu festzulegen. Lasst euch lieber Freiheiten, damit ihr entsprechend in verschiedenen Spielsituationen die Möglichkeit habt, es in verschiedene Richtungen weiter zu entwickeln. Man sollte sich dabei auch nicht zu sehr von einzelnen Charakteren abhängig machen.

Gut ist es auch, Freiraum für Charaktere zu lassen, die ihr noch nicht kennt. Es kann sehr schön sein, mit anderen als den bekannten Gesichtern zu spielen.

Erwartet durch eure festgelegten Verbindungen keine bestimmten Reaktionen oder Szenen. Auch hier gilt das Prinzip von **Play to flow**. Lasst euch auf das Spiel ein, wie es kommt.

SPIELSTIL

Unserer Auffassung nach ist jeder Spieler der NSC für alle anderen. Das bedeutet nicht, dass man für deren persönlichen Plot herhalten soll, sondern dass ihr für gutes Spiel mit gutem Spiel belohnt werdet. Grundsätzlich empfehlen wir die Spielstile **play to lift**, **play to flow** und **play to struggle**, um für alle das beste Spielerlebnis zu ermöglichen. Auf unserem LARP spielt man mit- und füreinander statt gegeneinander!

- ▶ **Play to lift**
bedeutet andere Spieler, auch zum eigenen IT-Nachteil, anzuheben. Dahinter steckt der Gedanke, dass nicht der König sich zum König macht, sondern alle um ihn (oder sie) herum. Supportet ihr andere, werden ihr auch von diesen supportet.
- ▶ **Play to flow**
bedeutet nicht nur aus IT-Sicht des Charakters logisch zu handeln, sondern möglichst viele Spielangebote aufzugreifen, aber auch zu geben. Dabei müssen das nicht immer die großen Spotlights sein. Blockt generell keine Spielangebote sofort ab, sondern geht erst einmal darauf ein. Ihr könnt dann immer noch entscheiden, wie und ob euer Charakter das Ganze weiterverfolgt.
- ▶ **Play to struggle**
hingegen sorgt dafür, dass ihr euch mit inneren und äußeren Konflikten beschäftigt, um die Geschichten eurer Mitspieler*innen und eure eigene weiterzubringen. Konflikte sollen dabei stimmig sein und ihr Ausgang ist im Grunde egal.

DEINEN SPIELSTIL ENTSCHEIDEST DU

Es gibt nicht einen richtigen Spielstil, sondern viele verschiedene. Und das ist gut so, denn daraus entstehen die meisten guten Spielsituationen!

Erinnert euch aber auch daran, dass hinter einem Charakter stets auch ein Spieler steckt. Situationen, die ihr also IT cool findet, könnten OT sehr schnell blöd werden. Zum Beispiel jemanden seinen Stab zu stehlen, ihn angekettet in einem leeren Raum zurücklassen oder ähnliches mag als Spielsituation interessant sein, kann aber für das Gegenüber sehr nervig oder unangenehm sein. Konzentriert euch also mehr darauf, Spielangebote zu generieren: Wie kann man eine Situation so gestalten, dass euer Gegenüber auch Spaß daraus zieht?

UNSERE CONREIHE

Die Rauh Nächte-Conreihe wird von uns so gestaltet, dass wir immer einen Haupthandlungsbogen über drei Veranstaltungen bespielen, bevor der nächste beginnt. Parallel wird es davon unabhängig aber auch mehrere kleinere Handlungsstränge geben, die sich über eine oder mehrere Veranstaltungen spannen können. Dabei durchzieht das Metageschehen dann alle unsere Cons.

Um das Ambiente des Durmstrang Instituts so gut wie möglich darzustellen, werden unsere Termine immer vom späten Herbst bis ins Frühjahr stattfinden. Das Schuljahr ist in drei Trimester unterteilt, die jeweils mit einer Con bespielt werden. Das heißt, es gibt pro Schuljahr drei Veranstaltungen.

DIEBSTAHL

Bei uns gibt es keinen Diebstahl oder "dieben"!

Findet ihr etwas, das herumliegt, bringt es zu einem Lehrer, Personal der Schule oder im Zweifel zu einem Orga-Mitglied. Dies gilt auch und ganz besonders für Zauberstäbe! Wieso? Ganz einfach:

OT ist es einfach nicht lustig, wenn man bestimmte Dinge, besonders den Stab, nicht hat, da möglicherweise Spielangebote davon abhängen, die man dann nicht wahrnehmen kann.

IT bedeutet das eine einfache, in Durmstrang sehr klare Regel: Man fasst keinen Zauberstab an, der einem nicht gehört. Sie sind Teil des Charakters und gehören zu der Person. Findet ihr einen Zauberstab, der irgendwo herumliegt, gebt ihn bitte einfach ab.

RASPUTINS SCHÜLER - REGEL

Wie viele Veranstaltungen haben auch wir einen Begriff, mit dem ihr signalisieren könnt, dass euch eine Spielsituation OT unangenehm ist. Dies ist "Rasputins Schüler". Als Beispiel: Jemand möchte euren Charakter überreden, in einen dunklen Keller zu kriechen, ihr habt aber Angst im Dunkeln, wollt das Spiel jedoch nicht unterbrechen oder euren Charakter blöd aussehen lassen. Also sagt ihr: **"Oh...Rasputins Schüler hat mir gesagt ich soll da besser nicht runterklettern."**

Damit signalisiert ihr, dass es einen guten OT-Grund gibt, weshalb ihr dieses Spielangebot nicht annehmen könnt oder wollt, ohne dass ihr das Spiel unterbricht. Der andere weiß Bescheid und wird euch nicht weiter damit behelligen.

Verwendet diesen Begriff *nur* wenn er wirklich notwendig ist (Phobien, Gesundheit etc.) und nicht einfach, weil euch nichts Besseres als IT Argument einfällt. Wenn jemand euch gegenüber Rasputins Schüler nutzt, versucht auf keinen Fall, denjenigen dennoch zu überzeugen! **Respektiert die Grenzen eurer Mitspieler*innen.**

ANZEIGEN VON OT - "AUS-X-EN"

Für unsere Cons haben wir festgelegt, dass man *mit einer über den Kopf erhobenen Faust anzeigt*, dass man gerade OT ist. Wir haben uns für diese Methode entschieden, da man es besser sieht als die vor der Brust gekreuzten Arme - vor allem auch von hinten.

OT-RAUM

Auf der Location gibt es einen Ruheraum, in den ihr euch zurückziehen könnt, wenn ihr euch vom Spiel überfordert fühlt und etwas Abstand zu allem braucht. Nach Möglichkeit wird dort auch jemand sein, mit dem ihr reden könnt. IT ist der Raum das Heilerzimmer, ihr könnt euch dann mit der Aussage aus dem Spiel nehmen, dass **"Rasputins Schüler euch geraten hat, den Heiler aufzusuchen"**, ohne selbiges zu unterbrechen.

ZAUBERDARSTELLUNG

Kampfzauber sind selbstverständlich für Schüler außerhalb der Klassenräume verboten. Natürlich aber nicht für euch als Spieler*innen. Unerlaubtes Duellieren ist ein bekanntes Problem in Durmstrang, auch wenn die Strafen bei Entdeckung sehr hoch sein können.

Zaubern ist grundsätzlich einfach, man benötigt die richtigen Worte und die richtige Zauberstabbewegung. Dennoch ist es am Bezaubern zu entscheiden, wie er sich auswirkt. Natürlich ist es unschön, gar nicht zu reagieren, aber bitte akzeptiert, sollte es passieren. Manchmal gelingt jungen Zauberern eben auch mal ein Zauber nicht. Es soll jedoch nicht zur Regel werden, nicht zu reagieren. Nutzt hier euren gesunden Verstand - wie würdet ihr euch wünschen, dass euer Gegenüber reagiert? In der Regel ist es bei unseren Cons so, dass Schüler Lehrern beim Zaubern unterlegen sind. Daher solltet ihr eure magischen Bemühungen lieber im Unterricht, gegen etwaige Gegner oder (natürlich nur geheim) in Duellen gegeneinander richten.

Das Duellieren ist in Durmstrang nur unter der Voraussetzung erlaubt, dass ein Lehrer die Erlaubnis dazu erteilt und Aufsicht über das Duell führt. Duelle die diese Voraussetzung nicht erfüllen verstoßen gegen die Institutsregeln und werden entsprechend geahndet.

ATMOSPHERE IM SPIEL

Wir versuchen, die Atmosphäre im Spiel so dicht wie möglich zu halten.

Dazu benötigen wir jedoch eure Hilfe. Achtet bitte auf eure Sprache. Wörter wie "okay" oder "cool" wurden in den 20er Jahren nicht benutzt. Es ist natürlich nicht leicht, den Wortschatz für ein paar Tage umzustellen, aber wenn wir alle darauf achten trägt, es sehr zum Ambiente bei.

Wir inszenieren gerne auch unheimliche Sachen für euch, dies ist jedoch KEINE Massenveranstaltung. Wenn wir vorher etwas als gruselig bzw. Mutprobe kommunizieren, solltet ihr dies auch IT ernst nehmen. Es verliert vollkommen seinen Reiz, wenn daraus ein Spiel gemacht wird.

Tragt die Struktur des Institutes mit. Natürlich wird es Rebellen geben, doch wird dies nicht vollkommen öffentlich passieren. Es untergräbt jedwede Autorität und einige Konzepte, die wir für euch erarbeitet haben und ist außerdem an einer Elite-Schule zu Anfang des 20. Jahrhunderts sehr ungewöhnlich.

UNTERBRINGUNG

Ihr werdet in Mehrbettzimmern untergebracht, die sowohl OT als auch IT nicht nach Gender getrennt sind. Eure Zimmer werden euch von der Orga zugewiesen und sind nach IT-Jahrgängen gemischt. Die meisten Betten sind dabei Stockbetten. Wir versuchen bei der Zimmerverteilung so gut es geht auf Charakterverknüpfungen zu achten.

In den Zimmern der Winterburg gibt es unter den Betten Stauraum für den OT-Kram und wir bitten euch, diesen zu nutzen, da die Zimmer alle IT bespielt werden sollen.

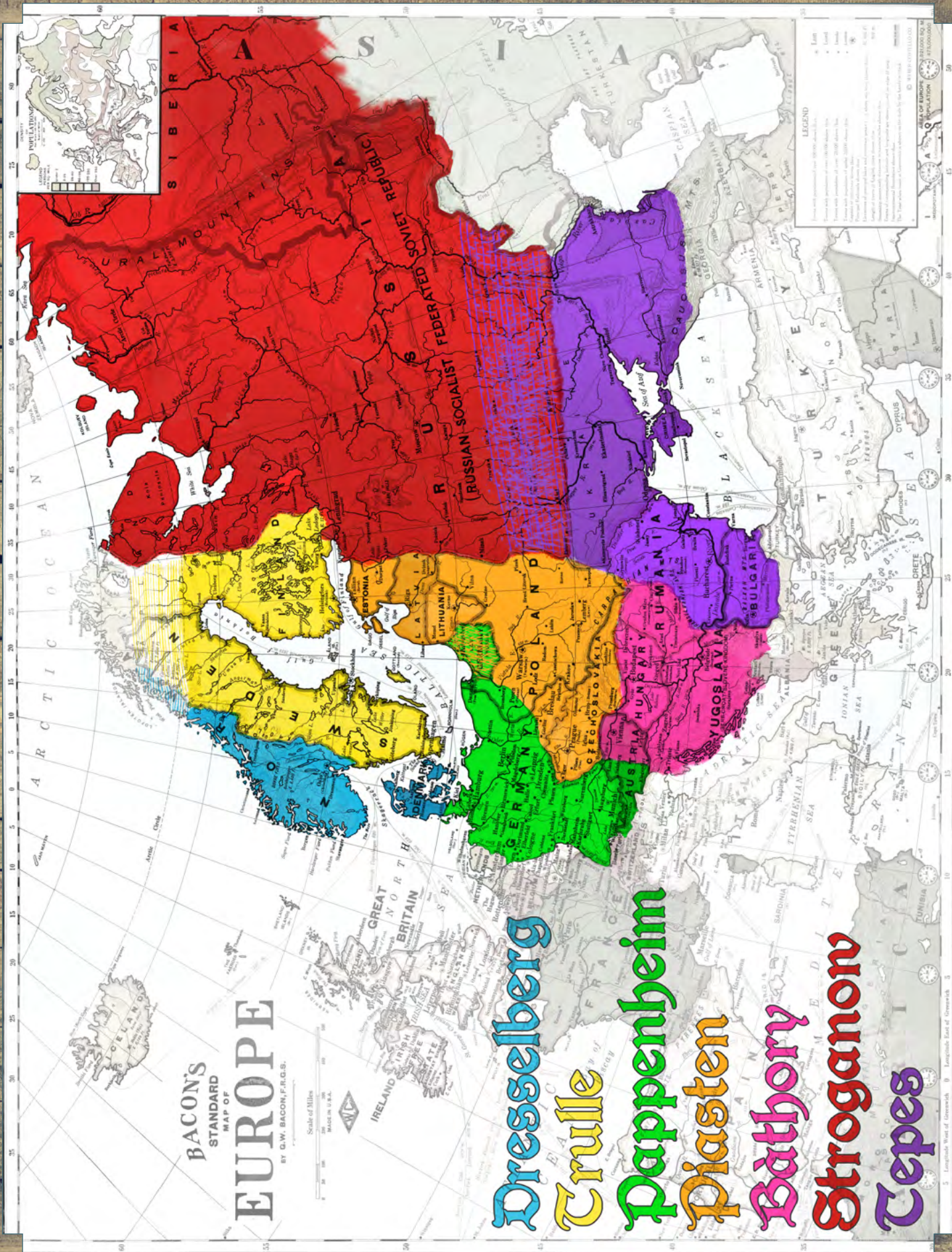
Wir freuen uns, wenn ihr Deko für eure Zimmer oder das Haus mitbringen wollt und damit zum Ambiente beiträgt. Bitte denkt jedoch daran, dass diese Deko keine bleibenden Schäden hinterlassen darf. Daher sind zum Beispiel Gewebeband, PowerStrips und Reißzwecken zum Anbringen von Gegenständen leider verboten. Krepband hat sich als das Mittel der Wahl herausgestellt.

Es gibt einen Plan, nach welchem wir die Zimmer aufteilen. Darin ist festgelegt, wie viele Schüler pro Jahrgang in die jeweiligen Zimmer kommen.

Wir achten hierbei nicht auf Logen-Zugehörigkeiten. Die Zimmerzuteilung bleibt nur für ein Trimester (eine Veranstaltung) gleich, dies ist aus OT-Gründen nicht anders zu handhaben.



APPENDIX



BEKANNTE PERSÖNLICHKEITEN

Da eure Charaktere schon mindestens im dritten Jahr die Schule besuchen, sind euch natürlich einigen Persönlichkeiten des Instituts wohlbekannt.

► **Direktor Krol - Institutsdirektor**

Seit wann Direktor Krol das Institut leitet vermag kaum jemand so genau zu bestimmen. Selbst die Ur-Großeltern vieler Hexen und Zauberer erinnern sich noch gut an seine streng-distanzierte Art Durmstrang zu führen. Der Kontakt zu Schülerinnen und Schülern ist überschaubar und es gibt selten einen positiven Grund um zu ihm zitiert zu werden. Der Direktor gilt politisch als strikt neutral und genießt wohl auch deshalb das Vertrauen der Ewigen Sieben.

► **Katherina Mucha - Hausdame**

Eine weitere Besonderheit auf Durmstrang ist die Hausdame. Sie ist ein Urgestein des Institutes und gilt als stille Autorität. Ihr Augenmerk liegt auf Sauberkeit und Ordnung der Schlafräume und Uniformen der Schülerinnen und Schüler. Darüber hinaus hat sie auch stets einen scharfen Blick auf die Umgangsformen - denn immerhin wird hier die künftige Elite der europäischen Hexen und Zauberer ausgebildet. Bei kleineren Blessuren kümmert sie sich außerdem um die Versorgung.

► **Pedell Ørjan Norgaard - Pedell**

Herr Norgaard sorgt für drei Dinge: den Erhalt des tadellosen Zustandes des Instituts, der Wahrung von Sitte, Anstand und Tradition und den reibungslosen Ablauf der Falkenpost. Er hat den Posten des Pedells bereits sehr lange inne, ist streng und teils reserviert. Mit allen Kräften unterstützt er das Kollegium und sorgt sich um die Falken. Bei einer guten Tasse Tee scherzt er sogar manchmal und ist milde gestimmt.

► **Hendrik Dahl - Institusheiler**

Beschützt und Schützt seine Patienten gewissenhaft. Manchmal opportunistisch wirkend, ist er dennoch stets loyal und hilfsbereit. Förderung des eigenständiges Denkens und Handelns ist ihm wichtig. Seine Arbeit bedeutet für ihn alles.

► **Malenka Agnés Farkas Báthory - Logenleitung Veles**

Zu ihrer eigenen Loge durchaus herzlich, sind diese für sie doch eine zweite Familie, kann sie zu Angehörigen anderer Logen umso distanzierter sein. Gleichermassen ist sie streng, ahndet Regelbrüche hart und fordert Höchstleistungen. Sie ist stolz auf ihre Position und zeigt dies durchaus - manch einer munkelt, dass sie darauf stolzer ist als auf ihre Abstammung.

► **Amiya Blāzenka Yevtuschenko - Logenleitung Herjar**

Amiya Yevtuschenko ist streng, aber fair. Ihr entgeht selten etwas und sie gewährt keine Extrawürste. Ihr Anspruch an die Schüler ist hoch, doch ist sie überzeugt, dass jeder diesen gerecht werden kann, wenn er dafür arbeitet. Sie erwartet von jedem Herjar, dass er nie aufhört an sich selbst zu arbeiten und der Loge den Respekt zu erweisen, der ihr und ihren Mitgliedern zusteht. So herrisch sie wirken kann,

munkelt man jedoch das sie diejenige ist, die hinter herzlichen Feiern und lautfröhlichen Abenden des Kollegiums steckt.

► **Viktor Tiberias Kaltenborn - Logenleitung Ouroboros**

Viktor ist seit nicht ganz zehn Jahren Logenlehrer von Ouroboros und trat damit die Nachfolge der überraschend verstorbenen Malenka Strigoi an, zu deren Loge er bereits während seiner Schulzeit gehört hatte. Von seinen Schülern erwartet Viktor nicht weniger als ihr Bestes und er fördert den Konkurrenzkampf zu Veles und Herjar. Auch abseits seiner Loge legt Viktor hohen Wert auf Disziplin und korrekte Umgangsformen seitens der Schülerschaft. Er ist ein überzeugter Anhänger des Kampfunterrichtes des Instituts, sowohl des magischen wie auch des mundanen.

► **Wasilia Bombrow - Herbalistik**

Mit der Leidenschaft zur Botanik könnte man meinen, sie braucht den Frieden und die Ruhe der Pflanzen zum Ausgleich. Sie ist streng, fordernd und will stets das Beste aus Ihren Schülern heraus holen. Falls ein Schüler ihr aber den Eindruck vermittelt, dies selbst für sich nicht zu wollen, so lässt sie diesen gerne ihres Weges gehen.

► **Revna Frostström - Divination**

Revna Frostström ist seit 1901 am Durmstrang Institut als Lehrerin für das Fach Divination. Ihre Familie stammt aus dem hohen Norden Schwedens und gehört zur Dynastie der Trulle. Die Frauen in ihrer Familie hatten schon immer hellseherische Fähigkeiten und so wurde auch Revna zu Hause unterrichtet. Am Institut begegnet Sie jedem Schüler und jeder Schülerin gleich, zumindest ist sie stets darum bemüht. Eine gewissen Familienstolz gibt es dennoch immer. Sie hat stets ein offenes Ohr für jeden und wer Rat und Hilfe sucht, ist bei ihr meistens richtig.

► **László Kalisz - Zaubereigeschichte**

Fleiß, Weitsicht und die Fähigkeit, seinen Kopf nicht nur auf den Schultern zu tragen, sondern auch einzusetzen, schätzt der ehemalige Veles sehr. Getreu dem Vorbild der Piasten versucht er alle Schüler*innen unabhängig ihrer Herkunft gleich zu behandeln und ihnen die Werte der altehrwürdigen Dynastie mit ruhiger, aber bestimmter Hand näherzubringen. Trotz seines jungen Alters hat er bereits viel erlebt und vielleicht auch aufgrund dessen immer ein offenes Ohr für die kleinen und größeren Probleme seiner Schutzbefohlenen.

► **Lilijana Novak - Dunkle Künste**

Nach einem brillanten Abschluss in Durmstrang verfolgte Lilijana Novak eine akademische Karriere, welche sie schliesslich zurück als Lehrerin nach Durmstrang führte, wo sie das Fach der dunklen Künste unterrichtet. Zu den Studierenden ist sie streng aber fair. Sie erwartet Exzellenz im Unterricht, diese muss aber nicht nur aus dem trockenen Lernen und der exakten Wiedergabe des Lehrstoffes bestehen. Intelligenz und Kombinationsvermögen schätzt sie ebenso, wie sie auch eine untraditionelle aber sinnvolle Lösung eines Problems würdigt. Schulregeln müssen eingehalten werden, da drückt sie kein Auge zu.

► **Avreliy Orlov - Kampfkunst**

Wie sein Bruder ehemals einer der berühmtesten Duellisten des Zarenreiches, heute Lehrer für Kampfkünste. Distanziert, verschlossen und gefürchtet, aber seine Ansichten überraschen meistens.

► **Iwan Orlov - Kampfkunst**

Iwan Orlov ist einer der Letzten der alten St. Petersburger Duellanten, Abbild vergangener Größe. Seit 1919 ist er Lehrer für Kampfkunst am Institut. Er ist ein starker Verfechter der alten Traditionen und Regeln, seit seiner Jugend am Durmstrang Institut jedoch auch dafür bekannt, mit seinem Jähzorn und seiner aufbrausenden Art immer wieder in problematische Situationen zu kommen, die allzuoft sein Bruder für ihn löst.

GEISTER & GESCHICHTEN

So wie viele andere Schulen, Institute und altherwürdige Orte der magischen Welt, hat auch das Durmstrang Institut ein paar Bewohner, die weniger der materiellen, denn der immateriellen Welt zuzuordnen sind.

Anders als in Hogwarts z.B. sind sie hier allerdings weniger präsent und es kann passieren, dass ein Schüler des Instituts während seiner Ausbildung lediglich die Geschichten hört, die gerne in den späten Abendstunden erzählt werden.



BABAJ (DER SCHATTEN)

Viele Kinder aus den Gebieten der Pappenheimer und Piasten kennen diese Geschichte. Eine Sage, die heutzutage oftmals als Schauernmärchen abgetan oder als Mutprobe verwendet wird. Doch, wie so oft, hat jede Sage einen wahren Kern...

Man erzählt sich, dass vor einigen hundert Jahren ein dunkler Magier existierte, welcher alleine durch die tiefsten Wälder Europas reiste. Angeblich hatte er den bösen Blick, weshalb sich niemand traute ihm in die Augen zu schauen. Schwarz wie die Nacht sollen diese gewesen sein, böseartig und kalt wie der Winter. Wo er herkam, wusste keiner. Man war nur froh, wenn er seines Weges ging und alsbald in einem anderen Wald verschwand, denn erst dann waren die Pfade wieder sicher. Ob all die Unfälle und vermissten Personen, die verschwanden sobald Gerüchte darüber kursierten, er sei gesichtet worden, mit ihm zusammenhängen, vermag man heute nicht mehr zu sagen.

Jedoch begannen die Schüler in Durmstrang irgendwann aus diesem Schauernmärchen eine Mutprobe zu entwerfen. Drei Stunden nach Sonnenuntergang gehen die Schüler hin zum Waldrand, legen ihre Zauberstäbe auf den Boden und machen von diesem Ort aus zehn große Schritte in Richtung Wald. An diesem Punkt angekommen, drehen sie sich um und rufen dreimal "Wer hat Angst vor Babaj?". Egal, was nach diesem Moment passiert - man darf sich nicht umschaun. Wer dies dennoch tut, verliert die Mutprobe und man sagt, der Schatten verfolgt einen daraufhin in den Träumen.

Wer am längsten so dort stehen bleibt, gewinnt die Mutprobe.

DER GEIST DER ALTEN SCHRIFTEN

Bis in das 17. Jahrhundert hielten die Báthory ihre Drachen noch in privaten Anwesen auf ihrem Territorium. Dies hielt sie fern von den Yarkyi, doch barg natürlich ein großes Risiko für die Familien selbst. Anfang des 18. Jahrhunderts kam es wie es kommen musste: ein besonders hitziger Jungdrache brach aus und verursachte auf dem Anwesen ein großes Feuer, das die Burg bis auf die Grundmauern niederbrannte. Jedoch lagerte zu dieser Zeit ein altes Werk über Runenmagie, das als erstes Exemplar galt und entsprechend wertvoll und wichtig war.

Der Bibliothekar der Familie setzte sein Leben ein, um dieses Buch zu retten und stürzte sich in das Flammeninferno. Als die Flammen erstarben entdeckte man seine Überreste zusammengekauert über einer Truhe, die das kostbare Werk enthielt. Bis auf ein paar leichte Russflecken war es unbeschadet.

Seitdem wacht der Geist des Bibliothekars über dieses eine verhängnisvolle Buch, und seitdem es dem Durmstrang Institut in allen Ehren übereignet wurde, auch über die gesamte Bibliothek des Institutes. Man sagt, dass er jene heimsucht, die Bücher kaputt machen oder schlecht behandeln. Denjenigen nachts ins Ohr wispert, die ein Buch zu lange ausleihen oder sogar manch eifrigem Schüler hilft, indem er nützliche Bücher oder Schriften aus den Regalen schiebt. Zu Gesicht kriegt man ihn jedoch selten und nur wenn er einen wahrlich guten Grund für sein Erscheinen erkennt.

DIE SEHERIN

Die Seherin ist einer der ältesten Geister Durmstrangs. Zu Lebzeiten war sie die jüngere Schwester von Nerida Vulchanova, der Gründerin der Schule. Sie war eine äußerst talentierte Wahrsagerin. Jedoch brachte ihr Talent ihr nicht nur Freunde, sondern sollte am Ende auch ihren Tod bedeuten. Als Gast wurde sie an den französischen Königshof gerufen, um dem damals herrschenden König seine Zukunft zu deuten. Als sie Philipp dem Dritten jedoch eine wenig glanzvolle Zukunft vorher sagte, laut derer er nie seinen Vater übertreffen würde, ließ er sie verhaften.

Aus Wut über ihre Worte, und damit sie nie wieder die Runensteine würde lesen können, ließ er ihr die Augen ausstechen und warf sie in den Kerker auf dass ihr Name für immer vergessen würde. In Ketten gelegt starb sie, ehe ihre Schwester sie retten konnte. Voller Zorn verfluchte Vulchanova den französischen König und nahm die Leiche ihrer Schwester mit nach Durmstrang, um ihr die letzte Ehre zu erweisen.

Doch die Seherin fand keine Ruhe, war sie doch noch immer auf der Suche nach ihren Runensteinen um in ihnen zu lesen. Bis heute scheint ihr Geist Unheil zu spüren und taucht oft dort auf, wo Verderben sich seinen Weg bahnt. Manche nennen sie deswegen einen Unglücksbringer, andere danken ihr hingegen für ihre Warnungen.

DER ZINNENTÄNZER

Vor nicht allzu langer Zeit kam es während einer Mutprobe unter den Schülern zu einem tragischen Unfall. Ein Kind der Dresselbergs wollte beweisen, dass er mit verbundenen Augen auf der Mauer des höchsten Turms entlang laufen konnte - schließlich war er es gewohnt auf Bäume zu klettern, die höher als diese Zinnen standen! Beinahe wäre es auch geglückt und das Kind an seinem Ziel angekommen, doch beim vorletzten Schritt rutschte es auf den vereisten Steinen aus und stürzte in seinen Tod.

Der Unfall schreckte das Institut auf und kurz danach wurde die Regelung eingeführt, dass lebensgefährliche Mutproben unter Androhung harter Strafen verboten wurden. Doch der Zinnentänzer störte sich an dieser Regelung - wo blieb denn da der Spaß? Seit seinem Tod versucht der Kindergeist andere Schüler zu waghalsigen Aktionen zu überreden, immer in der Hoffnung, endlich einen ewigen Spielgefährten zu finden.

DER ALTE HELD

Ritter, Kampfmeister und ewiger Beschützer des Instituts - der alte Held verbrachte sein Leben und nun auch seinen Tod im Dienste Durmstrangs. Einst unterrichtete er die Kinder im Schwert- und Bogenkampf, weshalb man ihn noch heute oft in der Nähe sieht, wenn die hohe Kunst des Kampfes gelehrt wird. Als er zum Ritter geschlagen wurde, schwor er die Schule auf ewig zu beschützen und dieser Eid bindet ihn bis heute.

Doch wer ihn fragt, ob er diesen Eid nicht mittlerweile bereut, bekommt stets dieselbe Antwort: Nein. Es sei eine Ehre, dieser Schule auch nach seinem Tod einen Dienst erweisen zu können, und Reue sei ihm fern. Manches Mal findet man ihn des Nachts oder im frühen Morgengrauen, wie er Wache steht und sich manches Mal hinreissen lässt ein paar Tipps oder alte Geschichten zu erzählen, wenn man ihm Gesellschaft leistet.

DIE GESCHICHTENERZÄHLERIN

Einst war sie wohl ein Kindermädchen, doch diese Tage sind lang vergangen. Keiner weiß wirklich wie lange sie schon durch die Gänge Durmstrangs wandert, auf der Suche nach Schülern, um die sie sich kümmern kann. Früher einmal hat sie wohl die Kinder gesucht, um die sie sich gekümmert hat und Gerüchte besagen, dass sie sich heute noch besonders um die Nachkommen dieser Kinder kümmert. Vielleicht ist dies der Grund, weshalb sie sich vor allem für Nachwuchs der Tepeş zu interessieren scheint.

Doch generell zeigt sie sich am ehesten Schülern, die allein sind oder nachts nicht schlafen können. Manche, bei denen sie glaubt, dass sie eine besondere Fürsorge benötigen, verfolgt sie teilweise sogar oder hält sich besonders oft in deren Nähe auf.

Sie ist stets auf der Suche nach neuen Geschichten oder Zuhörern, die ihren Geschichten lauschen. Wenn jemand eine Geschichte ablehnt kann sie sehr ungehalten werden und hat aufgrund dessen auch schon Schüler des Nachts vom Schlafen abgehalten. Bei sich trägt sie oft ein altes Buch, in dem sie Geschichten oder Ansätze für diese festhält.

Getrieben von ihrem Bedürfnis Kinder zu schützen, dies jedoch nicht mehr zu ihrer vollen Zufriedenheit tun zu können, ist sie sehr melancholisch und düster. Manchmal hört man des Nachts ihre leisen, vorsichtigen Schritte oder ihr trauriges Seufzen.



Rauhnächte Design Dokument
Version 1.0 (08/2020)

Aaron K. , Franziska P., Laura B., Michael E., Norbert S., Robert P., Sonja M. & Verena B.
Bilder & Grafiken: Bogatyr-Orga, Pexels