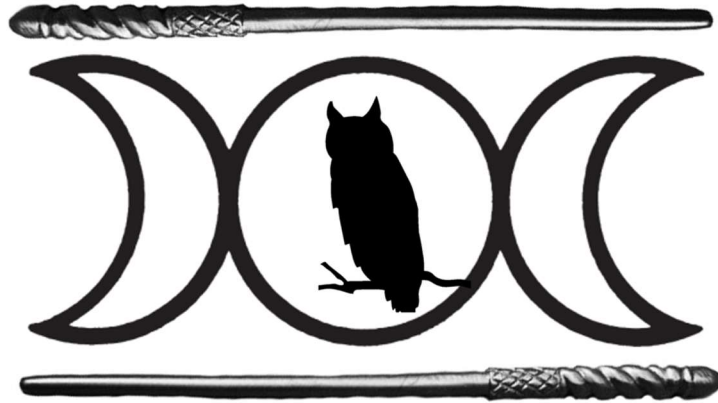




Conularis - Larp in der Zaubererwelt

# Basisinformationen

Um euch den Einstieg zu erleichtern haben wir für euch einige Basisinformationen über das Deutsche Zaubererreich zusammengestellt

Zusätzlich gilt jedoch, dass als Hintergrundinformation alles möglich ist, was in den Büchern von J.K. Rowling beschrieben wurde. Ebenso, was in den offiziellen Quellen zur Zauberwelt ergänzt wurde bzw. was ihr in Harry-Potter-Wikis finden könnt. Auch gelten die Informationen aus den offiziellen Games die auf der Zaubererwelt aufbauen, insbesondere Hogwarts Legacy. Gerne darf auch in Absprache mit den anderen Spielen und der Orga die Welt ergänzt werden.

## 1. Das Reichsministeriums für Magie und Zauberei

- **Geschichte:**

Seit dem frühen 15. Jahrhundert fand die Verfolgung von Hexen und Zauberern in ganz Europa statt, jedoch wurde die Beziehung im 17. Jahrhundert zwischen Magiern und NiMas noch viel angespannter. Während sich protestantische und katholische NiMas im 17. Jahrhundert während des 30 jährigen Kriegs in Europa Kriegersgefechte lieferten, wurde die Situation für die unter den NiMas lebenden Hexen und Zauberer nahezu unerträglich, sahen sie sich und vor allem ihre Kinder ständig in Gefahr wegen Hexerei angeklagt zu werden. Viele Mitglieder der Zauberergemeinschaft wollten ihren NiMa-Nachbarn einfach nur mit ihrer Magie helfen, jedoch wurden viele dieser Hexen und Zauberer wegen Hexerei eingesperrt und zum Tode verurteilt. Während einige Hexen, wie Lisette de Lapin im Jahr 1422, es schafften mit Magie zu fliehen, hatten andere wie Hannelore Schäfer im Jahr 1578 weniger Glück und wurden hingerichtet. Viele Zaubererfamilien verloren ihre Nachkommen, weil diese ihre Magie noch nicht so gut kontrollieren

konnten und so leicht für die Hexenjäger zu finden waren. Die weitverbreitete Verfolgung von Zaubererkindern durch NiMas, eskalierende Versuche der NiMas, Magier zu zwingen, Magie für ihre Zwecke auszuführen und ihnen Magie beizubringen, und eine zunehmende Anzahl von Hexenverbrennungen, einschließlich derer von NiMas, die fälschlicherweise als Hexen verbrannt wurden, machten ein Zusammenleben von NiMas und Magiern zunehmend unmöglich. In diesem Zeitraum lebten im Schwarzwald zwei sehr mächtige Zaubererbrüder, die mit Hannelore Schäfer eine geliebte Freundin verloren. Um diese beiden Männer, Alfredos-Benediktus von Eulenwandler und Mombert-Karolos von Eulenwandler bildeten sich zwei Lager. Das Lager um Alfredos versuchte auf die NiMas Einfluss zu nehmen und ihnen zu erklären, dass die Aggression gegen die magische Bevölkerung nur Unheil bringen würde. Das Lager um Mombert fing an, gegen die NiMas zu kämpfen. Um diese Gruppierungen gründeten sich Gemeinschaften, die später zu den zwei deutschen Schulen Artunatos Akademie und Morgantus Lyzeum wurden. Es bildeten sich in den nächsten Jahrzehnten zahlreiche Zauberergemeinden. Die Freundschaften mit den NiMas, die zuvor vielleicht noch bestanden hatten, versiegten. Ähnliches spielte sich in ganz Europa ab. Hexen und Zauberer, die sich als Anführer ihrer Gemeinden etabliert hatten, trafen sich nun regelmäßig zu geheimen Absprachen, wie man Herr der Problematik werden könnte. Sprecherin auf deutschem Gebiet dieser Gruppierung im internationalen Austausch wurde Liselotte Ularis. Sie hatte sich im Konflikt der von Eulenwandlers als hervorragende Vermittlerin bewährt und schaffte es, Momberts Gruppierung zur Einstellung der Kampfhandlungen gegen die NiMas zu bewegen und Mombert und Alfredos an einen Tisch zu bringen.

Liselotte Ularis, Mombert-Karolos von Eulenwandler, Alfredos-Benediktus von Eulenwandler, Waldemar Besenbruch, Dirk Gerriz Pomp, Heinrich Schickhardt gründeten zum Beginn des 17. Jahrhunderts am 01.01.1600 die Gruppierung "Conularis" (namentlich eine Anspielung auf die Wortführerin Liselotte Ularis, die die einzige Frau im Kreis der Männer war). Diese Organisation setzte sich auf dem Herrschaftsgebiet des heiligen römischen Reichs deutscher Nation für die Gründung fester geheimer Magiergemeinden ein. Damit die Verfolgung der Magierkinder ein Ende hat, gründeten sich neben den nun wachsenden zwei Schulen Artunatos Akademie und Morgantus Lyzeum auch die Freya Lehranstalt für junge Zauberer und Hexen im Alter von 5 bis 10 Jahren. Auch wenn auf die Geheimhaltung zur Sicherheit vor allem der schwächsten Mitglieder der Magiergemeinschaft mehr und mehr Rücksicht genommen wurde, bemühte sich vor allem die Artunatos Akademie auch die Kinder der NiMa Familien zu retten, die ein magisches Talent aufwiesen und diese an ihrer Akademie auszubilden.

Bei ihren Bemühungen wuchs das Conularis Konsilium stetig und feste Mitglieder bekamen nun feste Rollen und Aufgaben. Eine Hauptaufgabe war es, auf dem Gesamteuropäischen Gebiet für die Geheimhaltung zu werben. Dies mündete schließlich in der Unterzeichnung des internationalen Abkommen zur Geheimhaltung der Zauberei. Für die Unterzeichnung des Abkommens war es unumgänglich feste Grenzen und einen festen Anführer innerhalb der Grenzen festzulegen. Das deutsche Gebiet übernahm die

Grenzen des heiligen römischen Reiches deutscher Nation nach Unterzeichnung des westfälischen Friedens bei den NiMas. Die Interimsregierung übernahm die bereits stark gealterte Liselotte Ularis.

Sie gründete schließlich das Reichsministerium für Magie und Zauberei für das deutsche Zaubererreich, welches sich um die Belange der im Staatsgebiet lebenden Hexen und Zauberer kümmern sollte. 1 Jahr nach der Gründung im Jahr 1690 veranlasste sie offizielle Wahlen für das neue Oberhaupt dieser Magiergemeinschaft. Gewählt wurde aus den Mitgliedern des Conularis Konsiliums. Dieses wurde anschließend zu einer eigenen und unabhängigen Abteilung des neu gegründeten Ministeriums, welches zwar die Unterstützung durch das neu gegründete Ministerium erhielt, jedoch nicht weisungsunterworfen war. Im Laufe der Jahre wurden Gesetze erlassen, und Abteilungen errichtet, die diese Gesetze durchsetzten. Ebenfalls wurde ein Reichsgericht berufen.

- **Aktueller (1924) Aufbau des Reichsministeriums für Magie und Zauberei:**

**Oberste Instanz** ist der/die Zaubereipräsident:in : Charlotte Weiland

- diese/r hat die absolute Gewalt, er/sie erlässt Gesetze und kann ebenfalls als oberster Richter:in fungieren. Er/Sie wird gewählt aus den gewählten Vertreter:innen der Zaubererbezirke des deutschen Zaubererreichs. Er/Sie ernennt die Vorsitzenden der Abteilungen des Reichsministeriums für Magie und Zauberei mit Ausnahme des Vorsitzenden der Sonderabteilung.

- Alle volljährigen Hexen und Zauberer(keine Rotpässe) sind berechtigt zur Stimmabgabe bei der Wahl des Bezirksministers in dem Bezirk in dem sie wohnhaft sind.

Die Bezirksministerwahl findet alle 5 Jahre im Herbst statt.

Der/die Zaubereipräsident/in wird aus den amtierenden Bezirksministern gewählt.

Wahlberechtigt sind die Bezirksminister sowie alle volljährigen Hexen und Zauberer(keine Rotpässe), die sich als Wähler beim Bezirksamt registrieren lassen. Diese Registrierung kostet eine Registrierungsgebühr von 13 Galleonen.

Die Präsidentschaftswahl findet alle 7 Jahre im Frühling statt.

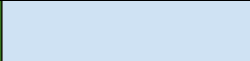
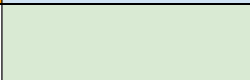
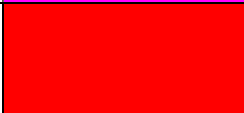
**Abteilungen:**

- Abteilung für Desinformation
- Abteilung der magischen Strafverfolgung
- Abteilung zur Führung und Aufsicht magischer Geschöpfe
- Abteilung für internationale magische Zusammenarbeit
- Abteilung für magische Spiele und Sportarten
- Abteilung für die Registrierung der Zaubererschaft ansässig im deutschen Zaubererreich
- Abteilung für magisches Transportwesen
- Abteilung für magische Infrastruktur aka Sonderabteilung Conularis (Gerücht)

Die Abteilungen verfügen über diverse Unterabteilungen, Ämter, Ausschüsse und Büros.

- **Ausweispapiere**

Jedes Mitglied der deutschen Zaubererwelt welches vom Ministerium registriert wird, bekommt mit 11 Jahren einen Ausweis. Hier findet man nochmal die alten Ausweisdokumentenfarben und die neuen Ausweisdokumentenfarben zusammengefasst:

| Rasse/gesellschaftlicher Stand                   | Alte Farbe                                                                          | Neue Farbe                                                                           |
|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Reinblütiger Zauberer                            |   |   |
| Zauberer mit NiMa Abstammung                     |   |   |
| Mitarbeiter im Reichsministerium                 | --                                                                                  |   |
| NiMaZ (nicht magiebegabte aus Zaubererfamilie)   |   |   |
| Halbwesen (halb Mensch/halb anderes Zauberwesen) |  |  |

Weiterhin gilt, dass sowohl NiMaZ sowie Halbwesen vom Wahlrecht ausgeschlossen sind. Eine Unterscheidung zwischen reinblütigen Zauberern und anderen Zauberkundigen ist im Identifikationsdokument nicht mehr farblich gekennzeichnet. Dafür haben die Mitarbeiter des Reichsministerium nun eine Hervorhebung durch die grünfarbige Einlage des Identifikationsdokumentes erhalten.

- **Apparierklassen**

Ab einem Alter von 16 Jahren ist es Hexen und Zauberern möglich Apparierkurse zu besuchen und das Apparieren zu erlernen.

Apparieren ist eine magische Form des Transports, bei der der Benutzer sofort von einem bestimmten Ort zu einem anderen ausgewählten Ort reist, ohne dabei eine Zwischenstrecke zurück zu legen. Dies wird erreicht, indem sich der Nutzer auf den gewünschten Ort konzentriert und beabsichtigt von seinem Standort zu verschwinden, um am gewünschten Ort wieder zu erscheinen. Apparieren ist der schnellste Weg, um an ein gewünschtes Ziel zu gelangen, jedoch ist es schwierig, es richtig hinzubekommen, da Fehler zu schweren Verletzungen führen können.

Das Zaubereiministerium schreibt zum Apparieren eine Lizenz vor, die man nach Ablegen eines Appariertest erhalten kann.

Es gibt verschiedene Testklassen und Lizenzen

**A** -Der Zauberer/die Hexe kann und darf mit einem fähigen Zauberer mitapparieren.

**B1**- Der Zauberer/die Hexe kann und darf selbstständig innerhalb der eigenen Landesgrenzen apparieren.

**B2** – Der Zauberer/ die Hexe kann und darf selbstständig innerhalb des eigenen Kontinents apparieren.

**C** – Der Zauberer / die Hexe ist kann und darf bei Seit-an-Seit-Apparieren eine oder mehrere Personen mitnehmen. Diese Methode kann auch von Erwachsenen verwendet werden, die minderjährige Zauberer oder Hexen transportieren möchten. Ebenfalls können Personen dadurch Verletzte transportieren. Um diese Version des Apparierens auszuführen, appariert die fähigere Person mit der anderen, die sich dabei an deren Arm festhält. Die Person, die nicht apparieren kann, muss sich so fest wie möglich an der anderen Person festhalten. Wenn beide Personen wissen, wie man appariert (**Apparierklasse A**), muss die andere Person nicht so fest zugreifen, da das Apparieren selbst ausgeführt wird und nur das Ziel von der anderen Person bestimmt wird

**D** – Der Zauberer/die Hexe kann und darf selbstständig interkontinental apparieren.

## 2. Die deutschen Zauberschulen

### Grundschulen für Kinder aus magischen Familien:

- **Freya Lehranstalt für junge Zauberer und Hexen**
  - Schulbezirke:
    - Nord (ca. von Holstein bis Hessen-Kassel)
    - Ost (ca. von Böhmen bis Sachsen)
    - Süd (ca. von Tirol bis Würzburg)
    - West (ca. von den Niederlanden bis Westfalen)

### Oberschulen

- **Artunatos Akademie**

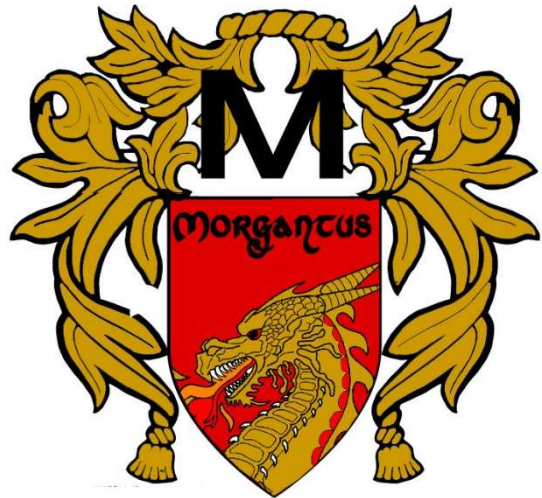
- Wappentier: Einhorn
- Leiteigenschaften: gut , stark, weise
- Aus den Anhängern

Artunatos, dem Älteren der Brüder, der mit Weisheit und Ruhe an die Sache gehen wollte und der davon predigte man sollte seine Magie verbergen, denn sie mache den NiMas Angst und Angst führe zu Kriegen und Fehlverhalten, entstand nach dem Krieg, eine fast unauffindbare inmitten eines riesigen Waldgebietes liegende Schule, die sich vollkommen in die Natur eingliedert. Sie besteht aus Baumhäusern, welche verschiedene Schulgebäude, Gemeinschaftsräume und Lehrerunterkünfte beherbergen. Die Schüler sind ebenfalls in komfortablen Baumhäusern in 6-8 Bett-Zimmern untergebracht. Im Einklang mit der Natur und perfekt verborgen vor den Augen der NiMa unterrichten sie hier im Geiste Artunatos.



- **Morgantus Lyzeum**

- Wappentier: Drache
- Leiteigenschaften: klug, fähig, wild
- Aus den Anhängern Morgantus, dem Jüngeren der Brüder, der mit Macht und Klugheit und Wildheit, die NiMas unterdrücken und beherrschen wollte, um die Magier vor dem Neid der NiMa zu schützen, entstand nach dem Krieg, die beeindruckende Schule in einer ins



Gebirge hinein gebauten Festung. Die elegante Burg enthält die Unterrichtsräume, die Gemeinschaftsräume und Büros der Lehrer. Die Festungsmauern enthalten die Schlaf- und Aufenthaltsräume der Schüler, wobei die Schüler in prunkvollen Einzel- oder Doppelzimmern untergebracht sind. In den Türmen sind die Privatgemächer der Lehrkräfte. Noch heute wird im Geiste Morgantus unterrichtet denn als weiterentwickelte Schöpfung ist man dazu gerade verpflichtet die unfähigeren und unwissenderen NiMa auch aus der Verborgenheit zu führen.

Aufgrund der Größe des Einzugsgebietes ist es aber auch üblich, seine Kinder in die anderen Zauberschulen in Europa zu schicken: Beauxbaton, Hogwarts, Durmstrang oder dort oder in einer der anderen internationalen Schulen Austauschjahre zu verbringen.

## **Schulgeschichte Artunatos und Morgantus**

Eine Geschichte kann auf vielerlei Art beginnen. So wird sie zu vielen Geschichten und gleichzeitig ist jede von ihnen nur eine Möglichkeit dasselbe zu erzählen aus eben verschiedenen Standpunkten.

Es waren einmal Zwillingsbrüder. Dies ist die Geschichte des älteren Bruders, eines Mannes, der alles hatte. Er war **gut, stark, weise** und wohlhabend. Er war ein Mann, der **immer die richtige Wahl** traf. Er war ein Mann der **zufrieden war mit dem was er hatte**

Es waren einmal Zwillingsbrüder. Dies ist die Geschichte des jüngeren Bruders, der **klug und fähig und wild** war. Es gab einen Platz für ihn, aber er fühlte sich dort niemals willkommen. Sein Bruder machte immer alles richtig. Er machte hin und wieder gewaltige Fehler, aber er wusste auch, man musste etwas **riskieren, denn nur darin liegt Fortschritt**.

Dies ist auch die Geschichte einer jungen Frau. Sie hatte seltsame grüne Augen und Haare von der Farbe der Sommersonne auf einem Weizenfeld. Sie hatte zwei beste Freunde, die noch dazu Brüder waren.

Kommen wir zurück zu dem, was alle drei gemeinsam haben. Alle kamen sie aus einem kleinen Dorf tief im Schwarzwald gelegen. Schon als Kinder streiften sie gemeinsam durch die Wälder und erlebten die schönsten Abenteuer. Eine starke Verbindung bekamen sie vor allem dadurch, dass sie erleben durften, dass sich Dinge, die sie sich über alles wünschten, wahr werden konnten. Sie trafen Wesen, die andere nicht sahen und hörten Stimmen, die andere nicht wahrnehmen konnten.

Es ist die Phantasie der Kinder, sagten die Dorfbewohner und belächelten und beneideten die Unbeschwertheit der Kinder. Es war Magie, das wussten die drei.

Die Namen der Brüder waren Alfredos-Benediktus von Eulenwandler (dessen Spitzname aus Jugendzeit Artunatos war) und Mombert-Karolos von Eulenwandler (den seine Freunde Morgantus nannten). Legenden besagten die Familie von Eulenwandler stamme direkt von Siegfried aus der Nibelungensage, andere sprachen davon, dass Hagen der Ahnherr war und wieder andere glaubten gar, sie stammten von den Göttern selbst. Fakt war, sie stammten aus einer sehr angesehenen und traditionellen Zaubererfamilie, welche ihren Familiensitz in der Nähe des Dorfes hatte, in dem sie als Kinder immer spielten und alle waren sich einig, dass diese Familie etwas besonderes war. Ein jedes Mitglied von besonders schönem Wuchs, von dominanter und anziehender Ausstrahlung und eine Familie mit Macht.

Doch sie blieben nicht immer Kinder und als bei den Brüdern die Manneskraft erwachte und auch die Frau begann ihre Freunde als Männer wahrzunehmen, wussten sie, dass eine Wahl getroffen werden muss, die ihre Freundschaft so wie sie war für immer beenden würde. Die drei in ihrer kindlichen Liebe zueinander schworen jedoch, dass sie es nicht soweit kommen lassen wollten. Der ältere Bruder, der immer das richtige tat, beschwor seinen jüngeren Bruder mit ihm gemeinsam fort zu gehen. Sie wollten sich in der Welt nach anderen Frauen umsehen und ihre Freundin so nicht zur Wahl zwingen. Die Frau blieb allein zurück. Voller Sehnsucht nach den Männern, die sie liebte und begehrte und voller Sehnsucht nach ihren besten Freunden, die sie so sehr vermisste. Ihre Magie, die sie sonst für ihre Abenteuer nutzte, lernte sie nun anders zu nutzen und so wurde sie zur Heilerin. Doch was man zuvor für kindliche Phantasie hielt, begann nun Angst und Argwohn in den Menschen zu wecken. Und ihr schönes Antlitz dazu weckte Neid in den anderen Frauen des Dorfes. Obwohl sie half und heilte und auch die begehrten Liebestränke, die die jungen Frauen von ihr verlangten, herstellte wurde sie immer einsamer und immer weiter an den Rand der Gesellschaft gedrängt. Und als eines Tages die Inquisition in das Dorf kam waren ihre einzigen Freunde fort. Die Brüder zogen getrennt voneinander durch die Welt. Lernten und bildeten sich, aber nie trafen sie eine Frau, mit der sie so viel verband, dass sie bereit waren zu heiraten. Denn sie waren voller Sehnsucht nach der Frau, die sie liebten und begehrten und voller Sehnsucht nach ihrer besten Freundin die sie so sehr vermissten.

Ein Mythos besagt, dass die beiden Zwillinge es bereits spürten oder vorausahnten, dass ihr Dasein im Zwist enden würde und dass sie sich auf eben diesen vorbereiten mussten, denn sie kannten die Macht des jeweils anderen. So reisten sie durch die Welt und suchten eine Möglichkeit oder Jemanden der den anderen zu besiegen wusste. Denn beide trugen mächtige



Artefakte oder Familienerbstücke, die es ihnen verwehrten, gegeneinander zu kämpfen. Vielleicht waren es die Artefakte die sie vom Zwiste abhielten, vielleicht waren es die Artefakte, die es ihnen möglich machte das Unmögliche zu verbringen, vielleicht war es einfach das Band das Zwillinge so gleich sein lässt oder die gleiche Erziehung: Beide fanden während ihrer Reisen jeweils einen Gefährten, den sie nicht heiraten konnten. Der Ältere schaffte es, sich ein Einhorn zum Freund zu machen, während der Jüngere, als einzig bisher bekannter Zauberer es schaffte einen Drachen zu zähmen und zu reiten. Getrennt voneinander, doch wie immer ähnlich denkend und fühlend, beschlossen die Brüder gleichzeitig heimzukehren. Denn die Sehnsucht wurde unüberwindlich und sie hofften, dass der jeweils andere Bruder inzwischen eine andere Frau gefunden hatte.

Doch als sie zurückkehrten traf sie größtes Leid. Die Frau mit den seltsamen grünen Augen und mit dem Haar von der Farbe der Sommersonne auf einem Weizenfeld war tot. Getötet von den ängstlichen, neidischen, fehlgeleiteten



Dorfbewohnern die eigentlich ihre Freunde, Familie und ihre Heimat hätten sein sollen. Verbrannt bei lebendigem Leibe wie es einer Hexe geschehen soll. Der ältere Bruder beweinte seine Freundin und die Dummheit und Ignoranz der armen fehlgeleiteten Dorfbewohner.

Der jüngere, wildere Bruder jedoch tobte in seiner Trauer und wurde rasend vor Wut auf die nicht magischen Menschen, die ihm die Frau genommen hatten, die er so liebte. Und so traf seine Wut das Dorf mit aller Zauberkraft und Macht die er hatte und er begann jeden und alles in diesem Dorf zu zerstören und zu vernichten. Zur Seite stand ihm dabei sein Drache Morgantus.

Nun der ältere, weisere Bruder, der immer die richtige Wahl traf, sah die Verzweiflung der Dorfbewohner, konnte sehen, dass sie aus Angst vor eben dieser Magie gehandelt hatten, die sein Bruder nun gegen sie verwandt. Er konnte verzeihen und hatte Mitgefühl mit den Menschen, die zwar einen schlimmen Fehler gemacht hatten, aber eben aus Angst und Unwissenheit gehandelt hatten und er wusste, dass nicht alle von ihnen den Tod verdienten.

Schließlich waren es auch die Menschen, bei denen er aufgewachsen war und so wand er sich mit Worten an seinen Bruder, ermahnte ihn um Gnade für die Menschen. Erzählte ihm Geschichten von der Vergangenheit, die sie mit diesen Leuten gemeinsam hatten. Geschichten über den Bäcker, den Krämer, die Schneiderin und den Förster. Sein treues Einhorn, Artunatos, an seiner Seite.

Doch all diese Geschichten verschlimmerten die Wut des Jüngeren lediglich. Gerade weil sie doch alle diese Geschichten mit ihnen erlebt hatten, wie konnten sie dann die Frau, die sie als Kind haben aufwachsen sehen, töten und er hörte nicht auf seinen Bruder und sann weiterhin auf Rache. Sein Bruder und dessen Einhorn stellten sich ihm in den Weg und es entbrannte ein Kampf, der die beiden für immer entzweien sollte. Ein Kampf, der über die Grenzen des Dorfs hinaus entbrannte. Um die zwei Brüder entstanden Lager, Strömungen von anderen Magiern, die von dem Disput der Brüder hörten.

Der Ältere, der mit Weisheit und Ruhe an die Sache gehen wollte, predigte man sollte seine Magie verbergen, denn sie mache den NiMas Angst und Angst führe zu Kriegen und Fehlverhalten. Er beschützte und trat für diese Menschen ein.

Der Jüngere, mit Macht und Klugheit und Wildheit, wollte die NiMas unterdrücken und beherrschen, denn er glaubte nur so, die Magier vor ihnen schützen zu können.

Die Lager wurden zu zwei Schulen, in denen diese unterschiedlichen Strömungen der Magie gelehrt wurden. Deren jeweilige magischen Tierfreunde wurden zu den Wappentieren der jeweiligen Schulen.

Doch die Geschichte besagt auch. Es soll wieder eine Frau gewesen sein, die es schaffte, beide Brüder an einen Tisch zu bringen. Und auch wenn sie beide ihren Zwist nie begraben konnten, lernten sie gemeinsam zu arbeiten und waren an der Gründung des deutschen Ministeriums beteiligt.

Als sie starben, starb das Geheimnis, ihr magisches Artefakt oder ihre Gabe mit ihnen und nach ihnen zähmte kein Zauberer mehr ein Einhorn oder einen Drachen. Das Wissen ist bei ihrem Herzen bestattet.

### 3. Bekannte Magische Gemeinden

- **Berlin**

Hauptstadt des Deutschen Zaubererreiches und Sitz von Regierung, Entscheidungsträgern

Die hier lebende Zauberergemeinde hat sich seit Jahrhunderten parallel zur NiMa-Besiedelung weiterentwickelt.

Durch den Bau der **Moltkebrücke** 1886 hat die Siedlung nun auch eine komfortable Verbindung zu Nimawelt bekommen. Bisher waren die Welten über wenige Kaminverbindungen und eine magische Luke als Einstieg im Boden des Spreeufers miteinander verbunden.

Mit dem Bau wurde ein neuer Zugang etabliert: Am Flusspfeiler des mittleren Bogens findet man als Skulpturenschmuck eine über Büchern und Landkarten sitzende Eule. Berührt man diese mit dem Zauberstab und steigt dann die Treppe am nördöstlichen Ende der Brücke herunter, berührt jedoch nicht die 2 und 7 Stufe, findet man dort den Zugang zur Huginallee .

Aufgrund dessen das NiMageborene ebenfalls einen Einstieg benötigen, wurde im Jahr 1905 der Zugangszauber erweitert. Berührt eine magische Person oder ein magisches Wesen die Eule und steigt die Treppe herunter findet man dort nun ebenfalls den Zugang

Die **Huginallee** ursprünglich eine normale Wohngegend für Zauberer hat sich im Laufe der Jahre zu der Adresse für Zauberer etabliert. Die Huginallee und seine Seitengasse, der **Muninweg** sind heute die Topadresse für Einkäufe aller Art. Geschäfte und Clubs, Verwaltungsgebäude und eine Filiale der Zaubererbank Gringotts reihen sich hier vielfach aneinander.

Nachdem es viele Apparierunfälle gab, durch Hexen und Zauberer die unkontrolliert in die Straßen hineinapparierten wurde neuerdings eine Ankunftshalle mit 24 Kaminen eingerichtet, um die Besucherströme zu lenken. Seither ist das Apparieren hier auch verboten.

- **Brocken im Harz**

Der im Hochharz, auch als Blocksberg im Volksmund bezeichnete Berg, ist mit seinen 1123 Metern der höchste Berg in Norddeutschland.

- **Thale im Harz**

Die Stadt Thale ist für seine Walpurgis (davon leitet sich der Name Walburga, siehe Walburga Irma Black ab) bekannt. Über der Stadt thront der Hexentanzplatz, wo in der Walpurgisnacht die Hexen fliegen, als auch die Roßtrappe, die der wichtigste Bestandteil einer Sage von einem Riesen und einer Prinzessin ist.

- **Externsteine**

Die Externsteine im Teutoburger-Wald werden von NiMas als ein germanisches Heiligtum gedeutet, das von Karl dem Großen zerstört worden sei. Bei diesem Steinensemble, auch als Stonehenge des Deutschen Reiches betitelt, wird der Heilige Gral vermutet.

NiMA Anwohner behaupten dort würde es spuken, oder dass der Teufel dort mit Steinen nach Eindringlingen wirft. Die dort ansässige Zauberergemeine sieht dem gelassen entgegen.

- **viele mehr...**

## 4. Bekannte Persönlichkeiten

- **Philippus von Hohenheim** (1493-1541) besser bekannt als Paracelsus, war ein geheimer Alchemist und auf dem Gebiet der Medizin ein bedeutender Arzt,

insbesondere in der Psychotherapie. Ihm wird auch die Entdeckung der Fähigkeit und dessen Erforschung der Parselfähigkeit zu zugeschrieben.

- **(Waldemar Elberich und Erich Sprunkmoor) Ellerby und Spudmore**, die Gründer eines gleichnamigen Besenunternehmens im Schwarzwald
- **Gregorowitsch**, ein berühmter Zauberstabhersteller lebt in Bayern.
- **Heinrich von Nettesheim**, bekannt als **Henricus Cornelius Agrippa von Nettesheim** (1486-1535) war ein deutscher Zauberer, Universalgelehrter und Arzt. Mit seinen Arbeiten im Bereich der Magie, Astrologie, Religion und Naturphilosophie zählte er zu den bedeutendsten Gelehrten seiner Zeit. Er wurde wegen seiner Aktionen von den Muggeln ins Gefängnis gesteckt. Er war ein Tränkemeister und Namensgeber für eine Zutat in der Tränkebraukunst.
- **Bruno Schmidt**, wurde als ein Kind von einem Erkling angegriffen. Er entkam indem er dem Erkling einen Kessel über dessen Kopf schlug.
- **Alfredos-Benediktus von Eulenwandler** (\*1560 - +1638) - Gründer der Artunatos Akademie, einziger bekannter Zauberer der ein Einhorn gezähmt und es zu seinem Gefährten gemacht hat
- **Mombert-Karolos von Eulenwandler** (\*1560 - +1641) - Gründer des Morgantus Lyzeum, einziger bekannter Zauberer, der es geschafft hat einen Drachen (Lindwurm) zu zähmen und zu reiten
- **Liselotte Ularis** (1582 - 1701) - Gründerin des Reichsministerium für Magie und Zauberei für das deutsche Zaubererreich
- **Und viele andere**

## 5. Magische Tierwelt speziell in Deutschland

- **Stöcklinge** (Bowtruckles) auch **Aufhocker** genannt, Baumwächter in Zauberstab und Wehrbäumen
- **Einhörner**, kommen in ganz Europa vor
- **Erklinge**, kleine, menschenähnliche Tiere aus dem Schwarzwald, die mit Vorliebe Kinder verschlingen. Sonderabteilung im Ministerium gegründet zur Eindämmung der Plage im Schwarzwald
- **Lindwurm** (althochdeutsch für Schlange) bezeichnet ein schlangen- und drachenähnliches Wesen
- **Loreley**, Wassernymphe, Wassergeist, Sirene am Rhein
- **Riesen**
- **Mantikor** Mischwesen mit einem riesigen menschlichen Kopf, dem Körper eines wilden Löwen und einem Skorpionschwanz, aus dem ein tödlicher Stachel ragt. An der Haut dieses hochgefährlichen Biestes prallen fast alle Zauber und Flüche ab. Es ist glücklicherweise nur sehr selten zu finden.
- **Werwolf**, der Begriff kommt vom althochdeutschen Wort Wer, was »Mann« bedeutet und dem Wort Wolf, also Mannwolf. Möglicherweise stammt daher die diese menschenbefallende besessenmachende und körperverändernde Fluchkrankheit aus Deutschland. Historiker erforschen diese Zusammenhänge noch.
- **Bergtrolle**, führen insbesondere im benachbarten Liechtenstein zu erheblichen Problemen, und sind im gesamten Alpenraum und auch in den Mittelgebirgen anzutreffen.

- **Vampire**, Gerüchten zufolge, lebt im Schwarzwald eine Gruppe dort ansässiger blutrünstiger Vampire.
- **Fengg**, hilfsbereite liebe kleine Wichtelwesen, die Bauern und armen Leuten in der Not helfen. Sie kommen hauptsächlich in den Alpen vor
- **Heinzelmännchen**, insbesondere in Köln ansässige Hauselfen, die sich heimlich um die Unterstützung von NiMa Handwerkern kümmern und sich keiner Zaubererfamilie unterwerfen wollen.
- **Rübezahl**, Berggeist (Schat) des Riesengebirges. Ein launischer Riese der hin und wieder gutes Tut oder auch mal mit Felsen um sich wirft.
- **Rasselbock** – Geweih tragender Hase in Ostdeutschland
- **Tatzelwurm** – alpenländischer Halbdrache
- **Wolpertinger** – Mischwesen mit Flügeln und Geweih in Bayern
- **Und mehr**



## 6. Wissenswertes

### Gefängnisse:

- **Christlieger** - großes magisches Zauberergefängnis in der gleichnamigen Insel im Königssee in Bayern. Der Zugang befindet sich unterhalb eines inzwischen von NiMas errichteten Denkmals in einer Grotte der Insel. Bewacht werden die Gefangenen von einem riesigen Mantikor.
- Das kleinere deutsche Zauberergefängnis **Erkstag** wurde kurzzeitig in Betrieb genommen und befindet sich mitten in der Berliner Unterwelt. Der Standort hat sich jedoch nicht als sinnvoll erwiesen und das Gefängnis wurde schon nach kurzer Zeit wieder stillgelegt.

### Zeitung:

- **Eulen-Spiegel** ist das berühmteste Tageblatt des Deutschen Zaubererreichs

### Quidditch

- **Heidelberger Vandalen**- international bekanntes und erfolgreiches deutsches Quidditchteam
- **Berliner Bienen** - Eine Quidditchmannschaft in schwarz-braun gestreiften Trikot, dass es, zum Bedauern der Zaubererschaft in Berlin, nie zu einem Erfolg geschafft hat
- ...

### weitere Vokabeln speziell für Deutschland:

- **NiMa** - nicht magischer Mensch, auch solche die in Zaubererfamilien geboren wurden (Squib)
- **Zauberereipräsident** - Oberhaupt der deutschen Zauberergemeinde



- **Reichsministerium für Magie und Zauberei für das deutsche Zaubererreich**
- **Deutsches Zaubererreich** - Staatsgebiet der deutschen Zaubergemeinden mit den Grenzen des heiligen römischen Reichs deutscher Nation nach dem westfälischen Frieden.



## 7. Wissenswertes über das Conularis Konsilium (CK)

In der Welt der Zauberer gibt es das Gerücht über eine Ministeriumsabteilung, welche als Geheimdienst vom Ministerium unterstützt und gefördert wird. Diese wurde gegründet, um die Magische Welt zu schützen und zu kontrollieren, ist jedoch gegenüber keiner Regierung, auch gegenüber dem Zaubereiministerium selbst nicht weisungsgebunden. Sie dienen dem Schutz von Magie jeglicher Art und gehen gegen den Missbrauch besonders magischer Phänomene vor. Es liegt in der Natur der Sache, dass geheimdienstliche verdeckte Operationen in der Regel nicht an die Öffentlichkeit gelangen und so bleibt jegliches Eingreifen und die Existenz dieser Abteilung eben ein Gerücht.

Begriffe:

- **Mitglied:** Die einzigen die sicher von der Existenz des CK wissen sind die Mitglieder. Ruhm darf man als Mitglied nicht erwarten denn ihr Handeln geschieht und bleibt im Verborgenen.
- **Anwärter:** Das CK sucht immer neue Anwärter daher halten die Mitglieder Ausschau nach Experten aller Bereiche. Hast du im positiven Sinne ihre

Aufmerksamkeit erlangt, gehörst du vielleicht zu den Glücklichen, die von ihrer Existenz erfahren und eingeladen werden. Erweist du dich als würdig wirst du Mitglied und von ihnen weiter ausgebildet und gefördert werden, um die eigenen Reihen zu stärken, wenn nicht wirst du dich nie an deinen Besuch im CK erinnern.

- Mentor: Möchte ein Mitglied eine Person als Anwärter ins CK bringen, kann sie diese in das Geheimnis der Existenz einweihen und zum nächsten großen CK-Treffen mitbringen und diese als Mentor auf die Prüfung vorbereiten.