

Hogwarts | Regeln

Hogwarts-Regeln

Hogwarts-Roleplay Regeln

Mit Betreten des Hogwartsserver gelten folgende Regeln:

Info:

Das Serverteam behält sich das Recht vor die Regeln jederzeit zu bearbeiten. Falls eine Regeländerung eintritt und diese aufgrund von Unwissenheit gebrochen wird, liegt die Schuld beim regelbrechenden User.

§ 1 Allgemeine Serverregeln

§ 1.1 Den Anweisungen der Teamler ist stets Folge zu leisten.

§ 1.2 Folgende Handlungen sind ausnahmslos verboten:

- (1) Sämtliche nicht vom Owner autorisierten Transaktionen mit Echtgeld (Ausnahme: Bitte melden Sie sich an, um diesen Link zu sehen.).
- (2) RDM (Random Deathmatch = Töten ohne Grund); Vergleiche §1.8 zum besseren Verständnis.
- (3) RDA (Random Arrest = Inhaftierung ohne Grund).
- (4) VDM (Vehicle Death Match = Verletzen oder Töten mit einem Fahrzeug (z. B. Besen)).
- (5) RDD (Random dealt damage = Jemanden ohne Grund ver- oder anzaubern).
- (6) Cheaten / Hacken / Glitchen oder Bugusing (Führen zu permanenten Ausschluss).
- (7) Fail-RP (Aus der RP Rolle fallen, also OOC im RP etc. Dazu zählt auch das Androhen eines Tickets oder Supports im Voicechat/ Chat (In schweren Fällen kann dies auch zu Levelabzug führen, dies obliegt dem Supportführer).
- (8) Fear-RP-Bruch (Fear-RP= Wenn Angst deine Entscheidungen und Handlungen beeinflusst. Wer angebrachte Angst ignoriert bricht die Fear-RP-Regel).
- (9) NLR-Bruch (New Life Rule) = Nachdem du von einem anderen Spieler getötet wurdest, hast du keine Erinnerungen mehr an die letzte RP-Situation und hältst dich komplett aus der RP-Situation heraus).
- (10) Spammen im Voice Chat/ Chat (Hierzu zählen auch Soundboards, Stimmverzerrer, Instrumente, Mikrofon Übersteuerungen).
Ausnahme: Stimmverzerrer sind erlaubt, wenn dieser zweckmäßig eingesetzt werden und das RP fördern. Z. B. für eine Frauenstimme oder für magische Kreaturen.
- (11) Propkill / Propsurf (Töten mit Gegenständen) / (auf einem Papier oder einem anderen Gegenstand surfen bzw. fliegen).
- (12) Free-Spelling (Zaubern ohne RP-Grund sowie zu oft Zaubern)
Beachte: Bei Missbrauch eines Zaubers kann dieser oder sämtliche Zauber abgenommen werden.
- (13) Fremdwerbung jeglicher Art.
- (14) Metagaming (Wissen im RP nutzen, das aus OOC-Quellen erlangt wurde. Informationsquellen außerhalb des RPs sind z. B.: Teamspeak, Discord, OOC-Chat, Spielerliste (TAB) etc. Informationsquellen innerhalb des RPs sind z. B.: Voice Chat, Eulenbriefe, etc.

- **(15)** Powergaming (Fähigkeiten, welche die typischen Fähigkeiten eines Charakters oder des Servers überschreiten, wie z. B.:
Beispiel 1: Du fesselst jemanden mit Handschellen, obwohl der andere Spieler nicht gestunnt (vgl. § 23) wurde oder einen Zauberstab in der Hand hält
Ausnahme: (vgl. § 1.11 (3))
Beispiel 2: Immunität gegen den Cruciatus Fluch o. Ä.
Beispiel 3: Du befreist jemanden von seinen Handfesseln, obwohl du keinen entsprechenden Schlüssel besitzt.
- **(16)** Beleidigungen jeglicher Form
Ausnahme: im Roleplay begründbare Bezeichnungen wie z. B. "Schlammbhut".
- **(17)** Pornografische, rassistische, antisemitische oder rechtsextreme Inhalte jeglicher Art und Form.
- **(18)** Das Verbreiten falscher bzw. nicht existenter Regeln.
- **(19)** Einen Owner/Leiter/Admin als Druckmittel verwenden (z. B. Aussagen wie "XY wird dir deinen Rang wegnehmen!" vgl. § 1.6).
- **(20)** Sexuelle Belästigung in jeglicher Form (darunter fällt auch E-RP).
- **(21)** Ticket-Abuse (sinnfrei oder unbegründete Tickets zu verfassen - das behindert die Arbeit der Teammitglieder).
- **(22)** Das Betteln um Zauber bei einer Lehrkraft oder einem Teammitglied. Selbiges gilt für Hauspunkte/Geld etc.
- **(23)** Das Austeilen ungerechtfertigter Zauberbücher.
Beachte: Professoren dürfen jeweils ein Zauberbuch pro Schüler, pro Unterrichtsstunde aushändigen.
- **(24)** Das Ausführen von regelwidrigen Befehlen (z. B. Anstiftung zum RDM). Sollte dies dennoch der Fall sein, haftet der Ausführende.
- **(25)** Das Spawnen von Crafting-Utensilien innerhalb der Schlossmauern (Bricks Crafting, Retrominer, Crafting Mod).
- **(26)** RP-Flucht sowie RP-Verweigerungen
Beachte: Sollte das RP nicht zu Ende geführt werden können, weil beispielsweise eine im RP verwickelte Person offline gehen muss, ist darüber mittels OOC-Chat zu informieren.

§ 1.3 Andere Spieler sind stets mit vollstem Respekt zu behandeln.

§ 1.4 Der RP-Name muss dem Hogwarts-Universum gerecht werden:

- **(1)** Der RP-Name sollte maximal 25 Zeichen lang sein.
- **(2)** Der RP-Name darf maximal 2 Vornamen beinhalten.
- **(3)** Das Benennen nach prominenten Persönlichkeiten (tot oder lebendig), fiktive Personen mit eingeschlossen, ist verboten.
- **(4)** Der Vor- und Nachname muss jeweils mit einem Großbuchstaben beginnen, der Rest wird klein geschrieben.
- **(5)** Sinnfreie sowie doppeldeutige Namen sind untersagt.
- **(6)** Titel wie unter anderem, aber nicht ausschließlich "Lord, Herzog, Graf, Doktor etc." sind nur mit der Genehmigung durch die Administrative zulässig!

§ 1.5 Das Übernehmen der Arbeit eines Teammitglieds ist zu unterlassen.

Beachte: Das allgemeine Beantworten von Fragen zählt nicht dazu und ist erlaubt.

§ 1.6 Mitgliedern und Donator ist es nur gestattet einen Votekick/ Votebann zu starten, wenn kein aktives Teammitglied auf dem Server vertreten ist.

§ 1.7 Das Androhen einer Strafe (Kick, Bann, etc.) ist untersagt - ausschließlich Teammitglieder haben die Befugnis Strafen für Fehlverhalten zu verdeutlichen..

§ 1.8 Der gesunde Menschenverstand muss vorhanden sein um korrektes Roleplay zu führen.

§ 1.9 Man muss die deutsche Sprache beherrschen, um Missverständnisse zu vermeiden und sich notfalls im Support verteidigen zu können.

- (1) Ein funktionierendes Mikrofon ist ebenfalls Pflicht, da das Roleplay ansonsten nicht korrekt stattfinden kann.

§ 1.10 Jeder User ist verpflichtet sich über die aktiven Customchars auf dem Server zu informieren sowie aktuell zu halten. Sollte es zu einem Regelbruch kommen, der in der Unwissenheit über einen Customchar begründet ist, liegt das Verschulden bei jenem User, welcher sich nicht informiert hat.

§ 1.11 Die verschiedenen Jobs sind entsprechend im RP zu verkörpern. Bevor ein Job erstmals gespielt wird, muss die Job-Beschreibung gelesen werden.

- (1) Ebenfalls ist es für jeden Spieler Pflicht sich die Jobbeschreibung eines jeden Charakters durchzulesen. Sollte es zu einem Regelbruch kommen, der nur deshalb entsteht, weil man nicht über den betreffenden Charakter informiert war, so liegt die Verantwortung bei dem entsprechenden Spieler, der sich nicht informiert hat.

§ 1.12 Gefesselte Personen

- (1) Eine gefesselte Person darf maximal 5 Minuten, ohne laufendes RP, unbeaufsichtigt stehen gelassen werden. Sollte die gefangene Person länger als 5 Minuten unbeaufsichtigt sein, so hat die gefesselte Person mittels OOC Chat auf sich aufmerksam zu machen.

Ausnahme:

- Erteilung einer längeren Haftstrafe.
 - der Entführer (u. A. Auror, Professor, Todesser, etc.) wird angegriffen oder befindet sich in einem aktiven Kampf.
- (2) Bei einem Gefangenentransport muss die gefesselte Person auf ihren Entführer hören. Das heißt, dass wenn die gefesselte Person z. B. durch einen Teleporter gehen soll, hat diese zu gehorchen. Ebenfalls müssen diese zuerst durch den Teleporter gehen um Komplikationen zu vermeiden. Sollte der Gefangene dies zur Flucht nutzen, ist er des Fail-RPs schuldig!
 - (3) Eine Person muss zuerst mittels Stunzauber handlungsunfähig gemacht werden (vgl. § 23), bevor dieser Handschellen angelegt werden.

Ausnahme: Professoren, Auroren, Schulsprecher sowie Vertrauensschüler dürfen Schüler auch ohne die oben genannten Zauber festnehmen.

§ 1.13 Die Gemeinschaftsräume gelten als allgemeine Safezonen! Niemand darf hier getötet oder entführt werden! Ausschließlich Auroren und Professoren dürfen im gegebenen RP-Fall einen Schüler in seinem Gemeinschaftsraum festnehmen!

Ausnahme: Sollte ein Schüler in einem aktiven Gefecht in den Gemeinschaftsraum flüchten, darf dieser Schüler (solange die Türe noch offen ist) aus diesem Raum mitgenommen werden.

Beachte: Nur Prof. Dumbledore, die Hauslehrer und Schüler des eigenen Hauses können die Gemeinschaftsräume öffnen.

§ 1.14 Pointshop Titel und F3-Items dürfen nur RP-gerecht eingesetzt werden (z. B. Mützen müssen dem Model passen). Tiergestalten bzw. Pets gelten als Illusionszauber und haben keinen Einfluss auf das RP.

Außerdem dürfen die Text-Hats nur für Passiv-RP (u. A. um Gefühlslagen, Verletzungen oder andere Makel zu veranschaulichen) und nicht als (z. B. Adels-) Titel benutzt werden.

Ausnahme: Streaming Partner dürfen mittels Text-Hat mit dem Text "LIVE" darauf aufmerksam machen, dass sie live sind.

§ 1.15 Das Schulgelände umfasst das gesamte Gelände um das Schloss einschließlich das Quidditchfeld.

§ 1.16 Das Schloss umfasst das gesamte Schloss, Innenhöfe innerhalb von Mauern, sowie Unterrichtsorte während das entsprechende Fach stattfindet.

Somit zählt Hagrids Hütte grundlegend zum Schulgelände, jedoch während dem Fach “Pflege magischer Geschöpfe” zum Schlossgelände. Selbiges gilt für das Quidditchfeld.

§ 1.17 Alle außenstehenden Zauberer und Hexen dürfen das Schloss nur mit Aufenthaltsgenehmigung, sowie unter dem Einfluss eines Vielsafttrankes oder unter Einhaltung von § 20 als Animagus, betreten.

Ausnahme (1): Lockdown (vgl. § 24).

Ausnahme (2): Auroren (vgl. § 12.2).

Ausnahme (3): Lucius Malfoy (vgl. § 13.4).

Ausnahme (4): Greifer dürfen, soweit sich an ihre Regeln (vgl. § 16) gehalten wird, Hogwarts betreten, werden jedoch als Greifer erkannt.

§ 1.18 Die Zelte im Verbotenen Wald (Teleporter zum Todesser-Anwesen und Ministerium) dürfen nur von Zauberern (keinen Schülern) betreten werden. RP technisch wird sich in den Zelten zu dem jeweiligen Anwesen appariert. Um apparieren zu können, muss der Raum vorher gesehen worden sein! Sollten mehrere Personen apparieren wollen, so müssen sie eine Verbindung herstellen, um gemeinsam apparieren zu können (/me Befehl).

§ 1.19 Der normale “schreib Chat” (Y-Chat) ist grundlegend OOC (out of character). Das gilt sowohl für die Befehle /oc, //, als auch ohne einen Befehl. Das bedeutet, es gibt grundsätzlich keinen schriftbasierten RP-Chat!

Ausnahme: Befehle wie /w (flüstern), /y (schreien) oder /me (passiv-RP) sind dennoch nur im RP zu verwenden.

§ 1.20 Der Voice-Chat gilt grundsätzlich als RP-Chat.

Ausnahme: Supportgespräche sind im OOC zu führen.

§ 2 Allgemeine Schulregeln:

§ 2.1 Grundsätzlich ist den Anweisungen der Lehrer, Vertrauensschüler sowie Schulsprechern Folge zu leisten.

§ 2.2 Folgende Orte sind für Schüler im RP verboten und dürfen nur mit Genehmigung einer Lehrkraft betreten werden:

- Verbotener Wald
- Lehrerzimmer
- Argus Filch Besenkammer
- Todesser Anwesen
- Die Toilette des jeweils anderen Geschlechts

§ 2.3 Die Gemeinschaftsräume eines anderen Hauses dürfen nur im Beisein einer Lehrkraft, eines Schulsprechers oder eines Vertrauensschüler des entsprechenden Hauses, mit deren Erlaubnis betreten werden.

§ 2.4 In Gängen und Unterrichtsräumen wird grundsätzlich nicht gezaubert, es sei denn es wird von einer Lehrkraft erlaubt.

Ausnahme(1): Fortbewegungszauber sowie Heilzauber (vgl. § 6 und § 23)

Ausnahme(2): Scherzartikelzauber, soweit diese nicht zum Trolling verwendet oder gespamt werden.(vgl. § 6 und § 23)

Beachte: RP Technisch sind Scherzartikelzauber nicht gestattet und können zu RP-Konsequenzen führen.

§ 2.5 Während der Freizeit darf Hogsmeade von Schülern ab dem fünften Schuljahr (Level: 20) ohne Einwilligung eines Professoren und ab dem dritten Schuljahr (Level: 15) nur mit ausdrücklicher Genehmigung eines Professoren betreten werden.

§ 3 Unterrichtsregeln

§ 3.1 Das Führen des Unterrichts ist nur Professoren oder ersatzweise den Schulsprechern erlaubt.

§ 3.2 Das bewusste Stören des Unterrichtes jeglicher Art und Weise ist zu unterlassen.

§ 3.3 Bevor ein Schüler inhaftiert wird, muss dieser mindestens ein mal vorgewarnt und auf sein Fehlverhalten aufmerksam gemacht werden.

Darüber hinaus muss das Fehlverhalten, welches zur Inhaftierung führte, vor der Inhaftierung erneut verdeutlicht werden.

§ 3.4 Nur dem Vertrauensschüler, Schulsprecher oder Teammitglied (keinem normalen Schüler!) ist es gestattet, während des Unterrichts Schüler zu inhaftieren.

§ 3.5 Sollte ein Schüler durch wiederholtes Stören, Nerven oder Fluchtversuche den Unterricht stören, darf sowohl der Vertrauensschüler, der Schulsprecher als auch die Lehrkraft Stunzauber (vgl. § 23) sowie den Gehorsamkeitsstab verwenden um den Unterricht schnellstmöglich wieder fortzusetzen.

§ 3.6 Sollte ein User durch wiederholtes Stören, Fehlverhalten oder Schwänzen des Unterrichts auffallen, darf die Lehrkraft die Ausgabe des Zauberbuches verweigern.

§ 3.7 Sollte die Lehrkraft nicht im Stande sein vernünftigen Unterricht zu führen, darf diese mit Rücksprache eines anwesenden Teammitgliedes, die Aussage der Zauberbücher für die komplette Klasse, für das stattfindende Unterrichtsfach verweigern.

§ 3.8 In den Unterrichtsstunden, in denen Zauber gelehrt werden, darf jeder Schüler pro Unterrichtseinheit nur einen Zauber lernen. Das Aufheben mehrerer Bücher ist verboten und kann zum Verlust aller Zauber führen.

- (1) Die Zauber sind in der richtigen Reihenfolge zu lernen. Somit dürfen Zauber aus dem zweiten Jahr erst erlernt werden, wenn bereits alle Zauber aus dem ersten Jahr bereits vorhanden sind, usw.

§ 3.9 In Hogwarts werden ausschließlich Schüler unterrichtet. Somit ist es nur in den verschiedenen Schüler-Jobs gestattet, aktiv den Unterricht zu besuchen und ein Zauberbuch zu erhalten.

§ 4 Schulsprecher & Vertrauensschüler

§ 4.1 Sie übernehmen die Vorbildfunktion für Schüler und haben sich deshalb auch entsprechend vorbildlich zu verhalten.

§ 4.2 Schulsprecher sowie Vertrauensschüler haben neue Schüler einzuweisen und zu helfen, sich schneller zurecht zu finden.

§ 4.3 Nur Schulsprecher und Vertrauensschüler dürfen den Unterricht verlassen, um einen anderen Schüler in den Kerker, Disziplinraum, Dumbledores Büro oder auch zu den Auroren zu begleiten.

§ 4.4 Bei Notwendigkeit darf ein Schulsprecher oder Vertrauensschüler ohne Absprache mit einem Prof., Schüler inhaftieren. Hier muss der Arrestgrund dennoch verdeutlicht werden.

§ 4.5 Vertrauensschüler müssen bei An- und Abwesenheit der Lehrkraft im Unterricht für Ordnung unter den Schülern sorgen, diesen aber nicht leiten.

§ 4.6 Mit Ausnahme der oben genannten Regeln haben sich die Vertrauensschüler an die Regeln des normalen Schülers zu halten (d.h. diese haben sich beispielsweise ebenfalls zur Schlafenszeit in den Gemeinschaftsräumen einzufinden).

§ 4.7 Die Schulsprecher sind für die Vertrauensschüler verantwortlich und dürfen diese auch maßregeln.

§ 4.8 Die Schulsprecher dürfen, sollte kein Professor anwesend sein, den Unterricht vertretungsweise leiten und Zauberbücher aushändigen.

§ 5 Schüler ohne Haus

§ 5.1 Dürfen weder angegriffen noch entführt werden.

§ 5.2 Sie dürfen sich nur beim Bahnhof, der Winkelgasse, im Bootshaus, in der Großen Halle und dessen Vorhof aufhalten.

§ 6 Schüler

§ 6.1 Einem Schüler ist es nur in folgenden Situationen gestattet zu zaubern:

- (1) In einem offiziellen Duell.
- (2) Es wurde von der leitenden Lehrkraft einer Unterrichtsstunde zu demonstrationszwecken erlaubt.
- (3) Es kommt keiner zu Schaden oder wird verletzt (Nur mit vernünftigen RP Grund!).
- (4) Der Zauber, den man benutzt, heilt eine Person (Nur um tatsächlich zu Heilen, also nicht etwa Episkey grundlos spamen).
- (5) Zur Verteidigung während eines Schulangriffs.
- (6) Eine Lehrkraft hat dies in einer Notsituation gestattet.
- (7) Zur angemessen Selbstverteidigung.
- (8) Zur Fortbewegung mittels Fortbewegungszauber.

§ 6.2 Schüler haben gegenüber Professoren stets respektvoll zu agieren. Das Anzaubern eines Professors ist Schülern strengstens untersagt.

§ 6.3 Ein offizielles Duell unterliegt folgenden Bedingungen:

- (1) Ein Lehrer oder ein Vertrauensschüler beaufsichtigt das Duell.
 - (2) Beide Parteien haben dem Duell freiwillig zugestimmt.
 - (3) Es wurde im Vorhinein besprochen, welche Zauber verwendet werden dürfen.
- Beachte:** Selbst in einem Duell sind verbotene Zauber nicht gestattet.

§ 6.4 Für Austauschschüler gelten dieselben Regeln wie für die Schüler!

§ 6.5 Die Austauschschülerin aus Beauxbatons und Viktor Krum sind Serious-RP Charaktere, d.h. dass man sich zuerst mit diesen auseinandersetzen sollte, bevor man den Charakter selbst spielt.

§ 6.6 Die Austauschschüler verhalten sich vorbildlich, um ihren Dank zu zeigen, da sie ihr Austauschjahr an Hogwarts verbringen dürfen und es bestmöglich absolvieren wollen.

§ 7 Professoren

§ 7.1 Professoren sind Serious-RP Charaktere und dementsprechend zu verkörpern.

§ 7.2 Professoren haben ordentlichen Unterricht zu führen. Darüber hinaus sind sie für die Sicherheit der Schule sowie der Schüler zuständig. Bevorzugterweise sollten die entsprechenden RP Professoren das für sie vorgesehene Fach unterrichten. Sollte der Fachlehrer verhindert oder nicht anwesend sein, so ist jeder Professor verpflichtet, als Vertretungslehrer den aktuellen Unterricht zu übernehmen.

§ 7.3 Professoren haben stets aktiv im RP vertreten zu sein. Als Professor abwesend zu sein ist verboten.

§ 7.4 Zauber dürfen im Unterricht nur zu Demonstrationszwecken genutzt werden, nicht um Schüler bei einer Arrest-Flucht zu stoppen.

Ausnahme: Sollte kein Vertrauensschüler oder Schulsprecher anwesend sein, dürfen Lehrkräfte ebenfalls Stunzauber (vgl. § 23) anwenden.

§ 7.5 Es ist Professoren strengstens verboten Schülern Schaden zuzufügen, es sei denn der Schüler greift diesen an. Hier wären Stunzauber oder Entwaffnungszauber (vgl. § 23) angebracht.

§ 7.6 Professoren haben einer Person vorab den Grund eines Arrestes zu verdeutlichen.

§ 7.7 Professoren haben in Notfällen in eigenem Ermessen zu handeln, dennoch darf niemand zu Schaden kommen.

§ 7.8 Die Professoren haben stets den Befehlen Dumbledores zu gehorchen.

§ 7.9 Professoren dürfen lediglich von Dumbledore, Auroren, Todessern und Greifern (Verhältnis 2 zu 1) in Handschellen genommen werden.

§ 7.10 Professor Snape ist der Spion von Professor Dumbledore. Er spioniert die Todesser aus und übermittelt diese Informationen an Dumbledore. Dementsprechend darf er den Verbotenen Wald betreten, ohne von den Todessern angegriffen zu werden.

§ 8 Vielsafttrank

§ 8.1 Der Vielsafttrank darf nicht dazu verwendet werden, um im fremden Namen den Ruf eines anderen Users maßgeblich und / oder nachhaltig zu schädigen.

§ 8.2 Bei der Verwendung eines Vielsafttranks, um die Identität eines Auroren oder Todessers anzunehmen, gilt es jene Person, deren Identität man annehmen möchte, vorher zu entführen.

§ 9 Geister

§ 9.1 Die Geister dürfen sich nur innerhalb der Schlossmauern aufhalten.

§ 9.2 Im Gegensatz zu Peeves dem Poltergeist und der maulenden Myrte, besteht die Funktion der Hausgeister primär darin, neuen Schülern zu helfen und ihnen das Schloss zu zeigen.

§ 9.3 Physische Handlungen (d.h. schubsen von Personen mit dem Noclip-Swep oder öffnen von Türen) jeglicher Art sind einem Geist nicht möglich und gelten als Fail-RP.

Ausnahme: Peeves darf Personen mit seinem Swep bewerfen.

§ 9.4 Geister dürfen den Unterricht nur dezent stören. Somit darf Ihr Handeln nicht zu einem temporären oder permanenten Abbruch des Unterrichts führen.

§ 9.5 Geister haben den Klassenraum auf Bitten der Professoren zu verlassen.

§10 Hauselfen

§ 10.1 Hauselfen steht es frei sich einen Meister, auf gegenseitiges Einvernehmen, frei auszusuchen. Haben jedoch auf diesen zu hören und seinen Befehlen, soweit diese nicht regelwidrig sind, auszuführen.

Beachte: Hauselfen sind sehr gehorsame Wesen und auch so zu spielen.

§ 10.2 Der Besitzer eines Hauselfen haftet im RP auch für dessen Taten.

§ 10.3 Hauselfen ist es erlaubt frei zu sein und sie dürfen grundsätzlich auch zaubern, jedoch werden diese nicht mit einem Zauberer, sondern mit einem magischen Wesen gleich gesetzt.

Beachte: Hauselfen werden von Zauberern als niedere Wesen angesehen und dementsprechend behandelt. Die Konsequenzen aus den Taten als Hauselfen sollten also klar sein!

§ 10.4 Hauselfen dürfen nur mit in den Unterricht, wenn die Lehrkraft dies ausdrücklich erlaubt.

Beachte: Sollte die Lehrkraft zugestimmt haben, so hat der Hauself keinesfalls den Unterricht zu stören und sich aus dem Unterricht herauszuhalten.

§ 11 Besenlosigkeit

§ 11.1 Nur die folgenden Personen dürfen Besenlosigkeit in der folgenden Farbe benutzen:

- (1) **Weiß:** Alle Professoren (außer Snape), alle Mitglieder des Orden des Phönix (außer Schüler), Ministeriumsangestellte, Madam Poppy Pomfrey, Rita Kimmkorn, Rita's Assistentin.
- (2) **Schwarz:** Voldemorts Armee, Professor Snape, Werwölfe, Nekromanten.
- (3) **frei Wählbar:** Hexen, Zauberer, Waldhexen, Retro Miner und der Hogsmeade-Wirt dürfen selbst entscheiden, in welcher Farbe sie Besenlosigkeit verwenden. Müssen das jedoch entsprechend roleplaytechnisch auch verkörpern.
- (4) **Custom Charaktere:** fliegen, soweit in der Custom Charakter Vorstellung nichts anderes genehmigt wurde, in der typischen Fraktionsfarbe.

§ 11.2 Allgemein gibt es nur zwei verschiedene Farben: Weiß und Schwarz. Alle anderen Farben zählen als weiß und dürfen daher als Todesser nicht genutzt werden.

§ 11.3 In geschlossenen Räumen (Gängen, Anwesen, Häuser, Klassenräumen, etc.) darf nicht Besenlos geflogen werden.

Ausnahme: Während des Lockdowns darf, bis auf die Gemeinschaftsräume, überall Besenlos geflogen werden.

§ 11.4 Das Team behält sich das Recht vor, die Besenlosigkeit (sowie auch andere Zauber) bei mehrfachem Fehlverhalten, temporär oder permanent abzunehmen.

§ 12 Aurorenregeln

§ 12.1 Auroren sind Serious-RP Charaktere und dementsprechend zu verkörpern.

§ 12.2 Auroren dürfen das Schulgebäude betreten um ihren Pflichten nachzugehen (z. B. Patrouillieren).

§ 12.3 Die nachfolgende interne Rangordnung der Auroren gilt es stets zu beachten und Befehle von höherrangigen Mitgliedern sind stets gehorsam auszuführen.

Rangordnung:

1. Zaubereiminister
2. Ratsmitglied
3. Auroren Leiter
4. Auror
5. Auroren Anwärter

Beachte: Custom Charaktere sowie die Lore Charaktere werden mit dem Rang angesehen, welche sie im normalen Auroren Job erhalten haben.

§ 12.4 Auroren sind in erforderlichen Situationen berechtigt Zauber gegen Schüler anzuwenden, um die Sicherheit weiterer Personen zu gewährleisten.

Beachte: Diese werden der Schwere des Vergehens angepasst. Sollte ein Schüler beginnen anderen zu schaden, so sind Betäubungszauber (vgl. § 23) gestattet. Sollte es aber nur zu Beleidigungen oder Provozierungen kommen, so werden lediglich Stunzauber (vgl. § 23) genutzt.

§ 12.5 Die Auroren dürfen die Klassenräume nur mit einem entsprechenden RP-Grund betreten bzw. wenn sie von einem Professor dazu aufgefordert werden. Sollte dies nicht der Fall sein, so muss der Auror die vorhandene Lehrkraft um Erlaubnis bitten, um dem Unterricht beizuwohnen.

§ 13 Voldemort's Armee

§ 13.1 Todesser sind Serious-RP Charaktere und dementsprechend zu verkörpern.

§ 13.2 Außer während dem Lockdown, darf im Schloss niemand von Todessern getötet werden.

§ 13.3 Die nachfolgende interne Rangordnung der Todesser gilt es stets zu beachten und Befehle von höherrangigen Mitgliedern sind stets gehorsam auszuführen.

Rangordnung:

1. Lord Voldemort
2. Vertraute Todesser
3. Todesser, Prof. Snape
4. Voldemort's Anhänger
5. Greifer

Beachte: Custom Charaktere sowie die Lore Charaktere werden mit dem Rang angesehen, welche sie im normalen Todesser Job erhalten haben.

§ 13.3 Avada Kedavra darf beim Lockdown von Voldemort und seinen Anhängern (außer Greifer) verwendet werden.

§ 13.4 Während des Lockdowns haben alle ab dem Rang "Todesser" das Model mit der Maske zu verwenden.

§ 13.5 Lucius Malfoy darf als Mitglied im Schulrat und seinen guten Kontakten zum Zaubereiministerium das Schloss ohne Aufenthaltsgenehmigung betreten. Für seine Frau gilt dies nicht im gleichen Maße.

§ 13.6 Todesser, Voldemort und Voldemort's Anhänger (Außer Greifer & Scabior) dürfen ohne Vielsafttrank oder Aufenthaltsgenehmigung das Schloss (vgl. § 1.16) nicht betreten.

Ebenfalls dürfen diese keine Personen innerhalb von Hogwarts entführen.

Nur Greifer dürfen das!

Ausnahme (1): Soweit sich an § 20.1 und § 20.2 gehalten wird, dürfen sie sich auch in ihrer Animagusgestalt im Schloss aufhalten.

Ausnahme (2): Während des Lockdowns tritt diese Regel außer Kraft.

§ 13.7 Das Todesseranwesen und Grundstück ist für alle nicht-Anhänger nicht zu betreten. Sollte dies dennoch geschehen, haben Voldemort's Anhänger die Erlaubnis diese anzugreifen, festzunehmen oder zu töten. Allerdings sollte das RP immer an vorderste Stelle stehen.

§ 14 Werwölfe

§ 14.1 Der Werwolf darf sich nur, muss sich jedoch, bei Vollmond verwandeln.

§ 14.2 Der verwandelte Werwolf darf sich nur während der Vollmondnacht und des Lockdowns im Schloss aufhalten.

§ 14.2.1 Die Unterrichtsräume, in denen laut Stundenplan gerade Unterricht stattfindet, dürfen vom Werwolf nicht betreten werden.

§ 14.3 Der Werwolf darf sich den Todessern im Zaubererkrieg anschließen.

Beachte: Wurde kein Wolfsbann-Trank vor dem Lockdown zu sich genommen, hat der Werwolf keine Kontrolle über sein Handeln und hat ebenfalls die Todesser zu attackieren.

§ 14.4 Ein Werwolf jagd nur Menschen. Die Animagi und Tierwesen werden von ihm ignoriert.

Beachte: Wird sich vor den Augen eines Werwolfs in eine Animagusgestalt verwandelt, darf dieser angegriffen werden!

§ 15 Scabior

§ 15.1 Scabior darf Aufträge annehmen, solange sie nicht von Schülern sind, dementsprechend dürfen Schüler auch keine Aufträge verteilen. Er darf jeden Charakter töten, außer Anhänger von Voldemorts Armee und Professor Dumbledore!

§ 15.2 Scabior fungiert als Auftragskiller, er nimmt Aufträge mit der E-Taste an.

§ 15.3 Scabior darf keine Gruppe ab drei Personen angreifen.

§ 15.4 Scabior ist ein SeriousRP-Charakter und auch dementsprechend zu verkörpern.

§ 15.5 Da Scabior ein bekannter Anhänger des Dunklen Lords ist, muss er wie die Greifer, Vielsafttrank nutzen, wenn er die Schule unbemerkt betreten möchte. Sollte dies nicht der Fall sein, gilt er als AOS (Arrest on Sight).

§ 16 Greifer

§ 16.1 Die Aufgabe eines Greifers ist es, nach Befehl eines (Vertrauten-) Todessers, Schüler zu entführen.

Beachte: Greifer dürfen keine Schüler töten (Außer zur Selbstverteidigung oder während dem Lockdown)

§ 16.2 Greifer dürfen erst Schüler ab dem 4. Schuljahr entführen.

§ 16.3 Eine Entführung muss verdeckt und ohne Zeugen erfolgen.

§ 16.4 Es dürfen keine Gruppen ab drei Personen entführt werden.

§ 16.5 Greifer fürchten sich grundsätzlich vor Ministeriumsmitarbeitern (z. B. Auroren), Professoren, Zauberer, Werwölfen und Todesser, FearRP gilt!

Ausnahme: Wenn Greifer in einer 2/1 Überzahl sind, dürfen diese ebenfalls Auroren, erwachsene Zauberer und Lehrkräfte entführen.

Beispiel 1: Wenn man 1 Auror/ Zauberer/ Lehrer entführen will, müssen mindestens 2 Greifer anwesend sein

Beispiel 2: Wenn man 3 Auroren/ Zauberer/ Lehrer entführen will, müssen mindestens 6 Greifer anwesend sein

§ 16.6 Greifer kämpfen im Zaubererkrieg auf der Seite von Voldemort mit und dürfen auch für diesen töten.

§ 16.7 Da Greifer bekannt sind, dürfen sich Schüler gegen diese verteidigen. (Verteidigen bedeutet nicht aktiv bei Sichtkontakt anzugreifen)

Beachte: Schüler dürfen Gewalt nur in gewisser Maße anwenden, d.h. Schüler würden niemals einen Mord begehen und sollten nur Stun-, Schild-, Betäubungs- und Entwaffnungszauber (vgl. § 23) anwenden.

§ 16.8 Mit dem passenden Vielsafttrank gelten Greifer so lange als Schüler, bis sie ihre Handschellen zeigen, jemanden angreifen oder sich aus RP-Gründen offenbaren.

Beachte: Wenn sie die Schule ohne Vielsafttrank betreten, werden sie sofort als Feind erkannt und dürfen somit sofort festgenommen werden!

§ 18 Sonstige Wesen

§ 18.1 Troll

- (1) Der Troll darf Personen angreifen um diese zu töten.
- (2) Der Troll darf sich im Verbotenen Wald sowie auf dem Hogwarts Gelände (vgl. § 1.15) aufhalten. Das Schloss (vgl. § 1.16) ist tabu.
- (3) Auch außerhalb vom Zaubererkrieg unterstehen sie den Todessern!
- (4) Zudem können Trolle während der Freizeit von den Todessern in die Schule geschickt werden. Das Schloss (vgl. § 1.16) darf in dem Fall betreten werden.
- (5) Während des Zaubererkrieg dürfen Trolle auch das Schloss (vgl. § 1.16) betreten.

§ 18.2 Pixie

- (1) Die Pixie darf den Verbotenen Wald betreten und sich auf dem Gelände aufhalten, jedoch nicht das Schloss (vgl. § 1.16) betreten!
- (2) Die Pixie ist eine Feengestalt, welche bei Kontakt Schüler nerven und angreifen darf.

§ 18.3 Acromantula

- (1) Die Acromantula greift Personen an um diese zu töten und zu fressen.
- (2) Auch außerhalb des Zaubererkriegs unterstehen sie den Todessern!
- (3) Zudem können sie während der Freizeit von den Todessern in die Schule geschickt werden. Das Schloss (vgl. § 1.16) darf in dem Fall betreten werden.
- (4) Die Acromantula darf sich im verbotenen Wald, sowie auf dem Hogwarts Gelände aufhalten. Das Schloss (vgl. § 1.16) ist tabu.

Ausnahme: Lockdown

- (5) Die Acromantula ist ein intelligentes Wesen und hat sich die menschliche Sprache angeeignet. Sie darf im RP also sprechen. Dies sollte allerdings für das RP angemessen bleiben!
- (6) Während des Zaubererkriegs kämpfen sie an der Seite des dunklen Lords.

§ 18.4 Haustiere

- (1) Haustiere dürfen sich nicht in Klassen- und Gemeinschaftsräumen aufhalten.
Ausnahme: Mit der Erlaubnis der Lehrkraft dürfen diese dennoch in den Unterricht und mit Begleitung des Besitzers in den jeweiligen Gemeinschaftsraum.
- (2) Haustiere hören auf Ihre Besitzer.
- (3) Haustiere greifen keine anderen Schüler, Lehrkräfte oder Auroren an. Sollte dies doch der Fall sein, kann der Besitzer RP-technisch dafür belangt werden. Darüber hinaus kann das Haustier in Hogwarts verboten werden.
- (4) Krummbein ist das Haustier von Hermine und hat sich entsprechend der Regeln der Haustiere zu verhalten.

§ 18.5 Riesen

- (1) Der Riese darf Personen angreifen um diese zu töten.
- (2) Der Riese darf sich im verbotenen Wald, sowie auf dem Hogwarts Gelände aufhalten. Das Schloss ist tabu (vgl. § 1.16).
Ausnahme: Lockdown
- (3) Sie unterstehen außerhalb des Zaubererkriegs niemandem.
- (4) Während des Zaubererkriegs kämpfen sie an der Seite des dunklen Lords.

§ 18.6 Wächterstatue

- (1) Die Statue untersteht der Befehlsgewalt der Auroren, Dumbledore und McGonagall. Statuen handeln nur dann nach § 18.6 (2), sobald niemand autorisiertes sie befehligen kann.
- (2) Die Statue wacht auch außerhalb des Lockdowns über die Schüler und darf bei Gefahr eingreifen um Hogwarts zu verteidigen.

§ 18.7 Dementoren

- (1) Dementoren dürfen nicht sprechen. Zur Verständigung sind Laute, die nicht als Worte zu verstehen sind, gestattet (diese müssen dennoch RP-getreu bleiben).
- (2) Sie stehen unter der Kontrolle von niemandem.
Ausnahme: Während des Zaubererkriegs stehen die Dementoren unter der Kontrolle von Voldemort.

- (3) Sie können nur durch einen Patronus-Zauber vertrieben werden. In diesem Fall gilt die NLR und er darf nicht an den Ort zurückkehren.
- (4) Sie dürfen das Hogwarts Gelände betreten, bleiben allerdings vom gesamten Schloss (vgl. § 1.16) fern und fliegen auch nicht darüber.
- (5) Dementoren dürfen nur Menschen angreifen.

§ 18.8 Drachen

- (1) Der Ungarische Hornschwanz hält sich grundsätzlich vom Schloss (vgl. § 1.16) fern.
- (2) Ein Ungarischer Hornschwanz ist sehr aggressiv, das heißt er greift jeden Spieler an.
- (3) Der Babydrache darf sich auf dem ganzen Hogwarts Gelände und im Schloss bewegen, bis auf die Gemeinschaftsräume.
Ausnahme: Als Haustier eines Schülers darf der Drache dessen Gemeinschaftsraum in dessen Anwesenheit betreten.

§ 19 Sonstige Jobs

§ 19.1 Zauberer / Hexe

- (1) Der Zauberer / die Hexe ist allen Fraktionen gegenüber neutral eingestellt.
- (2) Zauberer und Hexen fliegen grundsätzlich in Farbe Besenlos. Mit entsprechendem Roleplay dürfen sie auch schwarze Besenlosigkeit verwenden.
- (3) Das Schloss Hogwarts darf nur entsprechend Einhaltung von § 1.17 betreten werden.
- (4) Die Klassenräume sind ohne Erlaubnis der Lehrkraft tabu.

§ 19.2 Tagespropheten

- (1) Der Tagesprophet darf sich frei durch Hogwarts bewegen und dort Personen interviewen. Das Klassenzimmer darf ohne Einwilligung der Lehrkraft nicht betreten werden.
- (2) Der Tagesprophet ist allen Fraktionen gegenüber neutral eingestellt.
- (3) Die Angestellten vom Tagespropheten dürfen sich nur zur Selbstverteidigung wehren.
Beachte: Das Zwingen einer Person an einem Interview teilzunehmen mittels Stunzauber, wie z. B. Lente, ist untersagt.

§ 19.3 Die Waldhexe

- (1) Die Waldhexe ist dazu berechtigt Schüler zu verzaubern, um sie aus dem verbotenen Wald zu bringen. Dies beinhaltet ausschließlich Stun- und Entwaffnungsauber (siehe § 23).
- (2) Die Waldhexe darf Professorin Sprout und Madam Pomfrey bei ihren Tätigkeiten unterstützen.
- (3) Die Waldhexe benötigt keine Aufenthaltsgenehmigung, um sich bei den Gewächshäusern aufzuhalten. Will sie weiter in das Schloss, benötigt sie aber eine.
- (4) Da die Waldhexen zusammen mit magischen Wesen (z. B. Zentauren) leben, vertreten sie weder die Auffassung der Todesser, noch die des Ministeriums. Sie sind grundsätzlich für eine Gleichstellung der Magischen Wesen und den Zauberern.

§ 19.4 Fred und George Weasley dürfen nicht betrügen. Wird ihnen das Geld gegeben, so händigen sie auch das entsprechende Zauberbuch aus.

§ 20 Animagus

§ 20.1 Man darf sich in seiner Animagus-Gestalt weder auf den Schulfluren noch in den Klassenräumen aufhalten! Auf offenen Flächen (z. B. Innenhöfe) darf der Animagus sich aufhalten.

Ausnahme (1): Professorin Minerva McGonagall, Sirius Black und Peter Pettigrew “Wurmschwanz” dürfen sich in ihrer Animagus-Gestalt überall in Hogwarts aufhalten.

Beachte: Peter Pettigrew “Wurmschwanz” darf sich in seiner Animagusgestalt in Hogwarts aufhalten, wird in seiner menschlichen Form jedoch sofort erkannt und darf festgenommen werden.

Ausnahme (2): Als Haustier verstandene Animagi (Katze, Hund, etc., kein Wolf, Säbelzahn tiger, etc.) dürfen in die Schule, aber nur im Beisein ihres Besitzer!

§ 20.2 In Gängen und Klassenräumen darf man sich nicht in seine Animagus-Gestalt verwandeln.

Ausnahme (1): Professorin Minerva McGonagall und Sirius Black dürfen sich in ihrer Animagus-Gestalt überall in Hogwarts verwandeln.

Ausnahme (2): Zu Vorführungszwecken im Unterricht darf man sich verwandeln.

Ausnahme (3): Beim Lockdown darf man sich in die Animagus-Gestalt verwandeln.

§ 20.3 Animagi können in ihrer Animagusgestalt nicht sprechen!

Ausnahme: Animagi können sich in ihrer Tiergestalt mit Tieren der gleichen Art unterhalten (z. B. Katzen-Animagi mit anderen Katzen, etc.). Dies ist über den Whisper-Chat mit dem /w zu bewerkstelligen.

§ 21 Gruppierungen, Familien etc.

§ 21.1 Solltet Ihr eine Gruppierung gründen wollen, müsst ihr diese im Forum vorstellen.

Diese Gemeinschaft ist erst offiziell, wenn sie im Forum angenommen wird.

- (1) Inhalt dieser Vorstellung sind eine genauere Vorstellung eurer Tätigkeiten und Ansichten und eine Mitgliederliste
- (2) Zu Gruppierungen zählen Gilden, Gruppen, Clans, Clubs, Bündnisse, Familien sowie Vereine.
- (3) Ab 3 aktiven Gilden-, Familien-, Clan-, (etc.) Mitgliedern muss eine Gemeinschaft im Forum angemeldet werden.

§ 21.2 Für Mitglieder jeglicher Gemeinschaften können Kollektivstrafen geltend gemacht werden. Das bedeutet, sollte eines der Mitglieder massive Regelbrüche begehen oder negativ auffallen, können dafür alle Mitglieder der Gemeinschaft gleichermaßen bestraft werden.

§ 22 Fortgeschrittene Zauber

§ 22.1 Folgende Zauber dürfen von Schülern unter keinen Umständen verwendet werden:

- Avada Kedavra
- Crucio
- Imperius
- Infernum
- Protego Custos
- Dragoner Maxima
- Dragoner Totalum

- Dragoner Ultimo
- Solis Maxima
- Obliviate
- Zorn des Himmels
- Igne Damnum
- Morsmordre
- Relashio
- Revelio
- Prior Incantato
- Aeternum
- Armis Glacies
- Fathom
- Gonfiare Infernum
- Lacifilio Dolor
- Confringo
- Besenlosigkeit

§ 22.2 Beim Tod mittels "Avada Kedavra" ist die verstorbene Person bis zum nächsten Restart nicht mehr zu verkörpern!

- Customchars haben somit den Job gänzlich zu wechseln.
- Die Lore Charaktere haben den Job ebenfalls zu wechseln (dürfen jedoch von anderen Usern weiterhin verkörpert werden!).
- Frei-Spielbare Jobs (z. B. Schüler) dürfen weiterhin verkörpert werden, jedoch als eine andere Person. Somit sind diese unter anderem Name als andere Person zu spielen.

Ausnahme: Stirbt jemand während einem Event (z. B. Lockdown) durch den Todesfluch, dürfen die Personen mit Beendigung des Events, wieder verkörpert werden.

§ 22.3 Der Imperius-Fluch unterwirft den Angezauberten dem Willen des Zauberausführenden und muss jegliche Befehle befolgen.

- (1) In folgenden Fällen verliert der Imperius-Fluch seine Wirkung:
 - grundsätzlich nach 20 Minuten
 - der Zauberausführende stirbt
 - der Zauberausführende wechselt den Job
 - der Zauberausführende disconnected
- (2) Ranghöhere haben **keine** grundsätzliche Immunität gegen diesen Zauber, können sich jedoch je nach Rangverhältnis (z. B. Voldemorts Anhänger vs. Auroren-Leiter) innerhalb kürzester Zeit gegen die Beherrschung auflehnen.
- (3) Entsprechend den Büchern, ist es Harry Potter ebenfalls möglich, sich der Fremdsteuerung zu entziehen.

§ 22.4 Das dunkle Mal, welches mit dem Zauber "Morsmordre" heraufbeschworen wird, darf nur beschworen werden, wenn die Todesser ein Gebiet eingenommen haben (z. B. nach dem erfolgreichen Zaubererkrieg).

§ 22.5 Der Vergessenzauber "Obliviate" lässt den Angezauberten einen bestimmten Abschnitt gänzlich vergessen, jedoch nicht weiter als die letzte RP Situation.

- (1) Das Ändern von Erinnerungen ist nur Voldemort sowie Dumbledore möglich!
- (2) Da das Löschen von Erinnerungen vom Ministerium verboten ist, haben Professoren sowie Auroren, als auch Schüler dies grundsätzlich zu unterlassen.
- (3) Das Oblivieren von ranghöheren Personen ist grundsätzlich nicht möglich (z. B. Todesser versucht Voldemort selbst zu oblivieren).

§ 23 Zauber Definitionen

§ 23.1 Als Stunzauber werden jegliche Zauber verstanden, welche Personen entsprechend lähmen oder festhalten, sodass diese fluchtunfähig, zauberunfähig oder verlangsamt sind, aber nicht geragdolled werden. Darunter fallen beispielsweise:

- Colloshoo, Lente, Subsisto, Inepta, Impedimenta, Darkshoo, Lightshoo etc.

§ 23.2 Als Entwaffnungs- und Verstummszauber werden jegliche Zauber verstanden, welche Personen entwaffnen oder verstummen lassen. Darunter fallen beispielsweise:

- Expelliarmus, Mimblewimble, Modum etc.

§ 23.3 Als Betäubungs- und Schockzauber werden jegliche Zauber verstanden, welche Personen lähmen oder festhalten, sodass diese komplett Handlungsunfähig sind (Ragdollzauber). Darunter fallen beispielsweise:

- Flipendo, Everte Statum, Stupor, Immobilus, Petrificus Totalum, Moribunda, Exanimus, Collapsio, Confusio Nigrum, Conditum etc.

§ 23.4 Als Schildzauber werden jegliche Zauber verstanden, welche den Anwender mithilfe eines magischen Schildes schützen. Darunter fallen beispielsweise:

- Protego, Protego Rot, Protego Maxima, Protego Totalum, Protego Custos, Protego Merlin, Defensio, Detestari, Furantur etc.

§ 23.5 Als Angriffszauber werden jegliche Zauber verstanden, welche Schaden verursachen. Darunter fallen beispielsweise:

- Reducto, Aguamenti, Dwisip, Talionis, Metimur, Sectumsempra, Deletrius, etc.

§ 23.6 Als Scherzartikelzauber werden jegliche Zauber verstanden, welche bei Fred oder George erworben werden können.

§ 24 Lockdown

§ 24.1 Lockdowns sind kurze PVP-Events bei denen §1.8 (Fear-RP) außer Kraft gesetzt wird.

§ 24.2 Ein Lockdown darf nicht während der Pause ausgerufen werden.

§ 24.3 Zwischen zwei Lockdowns müssen mindestens zwei (reallife-)Stunden vergehen.

§ 24.4 Beim Lockdown wird die NLR auf die Restzeit des Lockdowns ausgeweitet! Wer also während des Lockdowns stirbt, bleibt bis zu dessen Ende an seinem Spawnpunkt und greift auf keine Weise mehr in das Geschehen ein!

§ 24.5 Zaubererkrieg

- (1) Ein Zaubererkrieg wird von Voldemort ausgerufen und auch nur dann, wenn er einen RP-Grund bzw. ein Ziel hat.
- (2) Alle Todesser mit Ausnahme von Bellatrix Lestrange, Barty Crouch Jr., Peter Pettigrew und Fenrir Greyback müssen eine Maske tragen.
- (3) Ein Zaubererkrieg kann aus Fairness-Gründen nur dann ausgerufen werden, wenn das Verhältnis zwischen Verteidiger und Angreifer ausgeglichen ist.
- (4) Schüler dürfen mitkämpfen, wenn sie dies wollen!
- (5) Es darf weder in die Gemeinschaftsräume rein noch heraus gezaubert werden.

- (6) Professoren und Auroren haben für den Schutz der Schüler zu sorgen.
- (7) Auroren und Todesser dürfen sich überall aufhalten.
Ausnahme: Todesser dürfen nicht in Gemeinschaftsräume.
- (8) Alle Todesser und Anhänger müssen sich im Anwesen befinden, um den Angriff starten zu können.
- (9) Der Zauber Rennervate darf nicht während dem Zauberkrieg genutzt werden.

§ 24.6 Ministerium Offensive (Auroren)

- (1) Eine Ministeriums Offensive kann von einem Ratsmitglied, Auroren Leiter oder dem Zaubereiminister ausgerufen werden und auch nur dann, wenn einen RP-Grund bzw. ein Ziel vorhanden ist.
- (2) Die Ministerium Offensive kann aus Fairness-Gründen nur dann ausgerufen werden, wenn das Verhältnis zwischen Verteidiger und Angreifer ausgeglichen ist.

§ 25 Sonstiges

§ 25.1 Da Askaban das schlimmste aller Zauberer-Gefängnisse darstellt, werden dort auch nur die schlimmsten sowie übelsten Verbrecher inhaftiert. Sollte jedoch ein Charakter in Askaban inhaftiert sein, ist dieser bis zum nächsten Restart nicht mehr zu verkörpern.

- Customchars haben somit den Job gänzlich zu wechseln.
- Die Lore Charaktere haben den Job ebenfalls zu wechseln (dürfen jedoch von anderen Usern weiterhin verkörpert werden!).
- Frei-Spielbare Jobs (z. B. Nekromanten) dürfen weiterhin verkörpert werden, jedoch als eine andere Person. Somit sind diese unter anderem Name als andere Person zu spielen.

§ 25.2 Ein Perma-Death für einen Charakter kann nur von der Administrativen bestimmt werden.

§ 25.3 Das Veritaserum zwingt den Trinker alle ihm gestellten Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten. Bei der Verwendung von Veritaserum gilt es folgendes zu beachten:

- (1) Die Verwendung muss mit einem /me-Befehl erfolgen.
- (2) Die dadurch gewonnen Erkenntnis sind im Zaubergamot nicht zulässig. Das liegt vor allem darin begründet, da es durchaus Methoden zum Schutze gegen Veritaserum gibt. Darüber hinaus sind die erlangten Antworten zwar stets aufrichtig, müssen jedoch nicht der Wahrheit entsprechen.

§ 25.4 Das Afk-Farming von Materialien kann zur Löschung des Inventars und zum Levelverlust führen.

§ 26 Commands/Befehle

§ 26.1 Der Ragdollme-Befehl dient der RP-Unterstützung und darf deshalb auch nur mit entsprechendem RP-Grund verwendet werden.

§ 26.2 Der /me-Befehl ist ein Passiv-RP-Befehl, um Handlungen sowie Ereignisse auszudrücken und zu verdeutlichen. Mittels /me-Befehl beispielsweise anderen ohne entsprechendes RP die eigenen Gedanken mitzuteilen, fällt unter Meta-Gaming.

???

???

??(˘v˘)

??^ .,GalaxyGaming? ???????? ?

© by galaxygaming.de 2012-2024 | GG | GRP | GGC