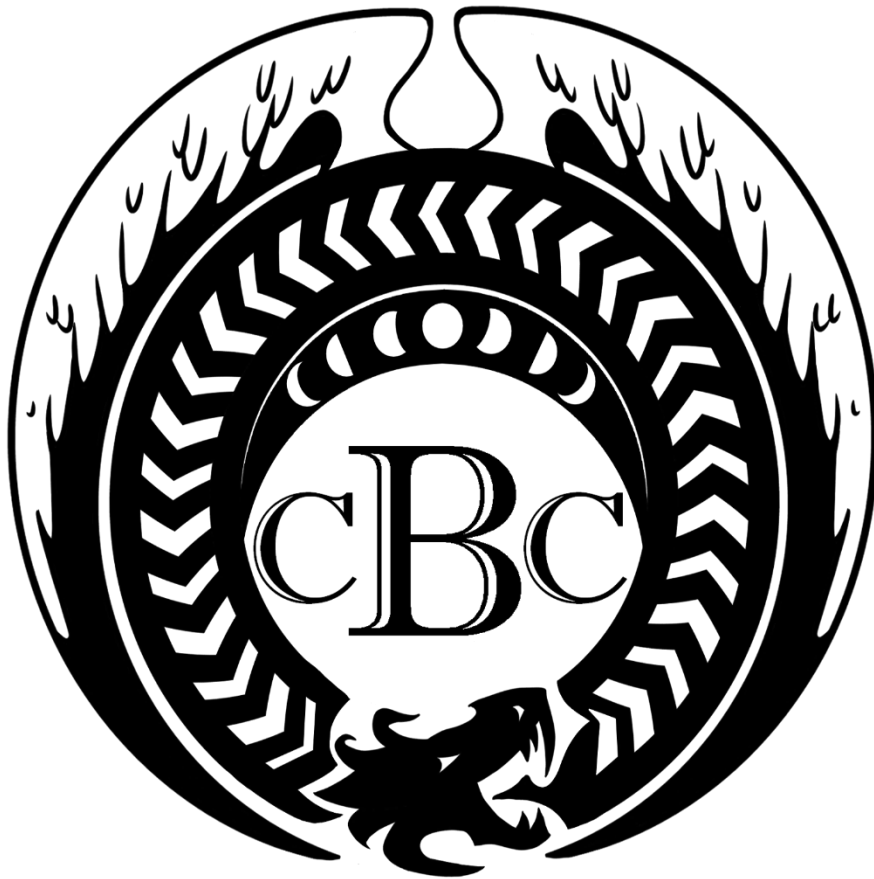


CBC Handbuch



Inhalt

- OT Konzept

- IT Hintergrund
 - Die Welt
 - Euer Arbeitsplatz
 - Spezialisierungen

- Allgemeine Regeln
 - Generell
 - OT Befehle
 - OT Signale

- Zauberdarstellung und -regeln
 - Zauberdarstellung allgemein
 - Psychometrie
 - Telepathie Regeln
 - Kampfsystem

- Wer sind wir?

- Schlusswort

OT Konzept

Halcyon Days ist eine Con der *Curse Breaker Con Orga* mit modernem Fantasy Setting im Europa der 1970er Jahre. Eine Epoche voller Fragen, Unsicherheiten, schwelender und offener Konflikte, die sich (zumindest bei uns) optisch an Babylon Berlin und dem britischen Understatement, und thematisch an Urbaner Fantasy à la Supernatural oder Buffy orientiert – in der urbane und antike Mythen, Krypto-Wesen und Folklore nicht nur aus dem Reich der Märchen stammen...

Um eine möglichst dichte Atmosphäre und ein Gemeinschaftsgefühl untereinander zu schaffen, und auch die Kosten pro Spieler gering zu halten, möchten wir im Idealfall eine Congröße von 20-25 Spielern nicht überschreiten.

Wir legen großen Wert auf möglichst freies Charakterspiel und stellen im Zweifel konsequentes Charakterspiel auch über den ursprünglich von uns geplanten Plot - niemand soll seinen Charakter "verbiegen" müssen, nur, weil es das Plotbuch so vorsieht.

Es ist den Spielenden außerdem ausdrücklich erlaubt, untereinander Subplots und Charakterspiel füreinander zu schreiben und mit Zustimmung der Orga durchzuführen, ihre Zimmer, soweit es das Congelände zulässt, nach Lust und Laune zu gestalten, und eigene Cons zu organisieren.

Damit das alles so funktioniert, gibt es ein paar Konzepte und Regeln, an die wir uns alle halten müssen:

IT Hintergrund

Die Welt

Wir spielen im historischen (West-)Europa der 1970er Jahre, der genaue Ort ist aus IT-Gründen nicht bekannt. Magie kommt in unserer Welt als eine reale physikalische Kraft vor ähnlich wie z.B. Elektrizität, nur, dass ihre Messung und Beeinflussung bei weitem komplizierter ist und von Nicht-magischen Menschen meist als Humbug, Esoterik, Okkultismus, etc. empfunden wird.

Vermischungen gibt es in den verschiedensten Bewegungen wie New Age, Hippies, usw. Vieles, was aus Märchen, Folklore und urbanen Mythen bekannt ist, ist auch Nicht-magischen Menschen bekannt, aber auch in religiösen, spirituellen und mythischen Erzählungen finden sich Schnittstellen und Vermengungen (Disclaimer: wir bitten beim Bespielen dieser Elemente um den gebotenen Respekt gegenüber den religiösen Gefühlen aller an den Veranstaltungen Teilnehmenden).

Zwar gibt es in fast jeder Regierungsstelle (auch kommunal) eine "Abteilung 13" die zuständig sein soll für magische Phänomene, aber ob diese dann tatsächlich auch besetzt ist, und dann sogar noch von einem magisch begabten Menschen, ist oft fraglich. Denn auch, wenn eine magische Gesellschaft existiert, ist diese sehr dezentral, organisiert in Familienclans, (Hexen-)Zirkeln, Freundeskreisen, Logen und anderen kleinsten Verbänden, die teils im Kontakt zueinander stehen, meist aber eigene Interessen verfolgen.

Jeder, der Magie wirkt, besitzt eine Fähigkeit, die ihm leichter fällt als alles andere. Oft nicht einmal besonders nützlich, wird dieses Phänomen als „Expression“ oder „Ausdruck“ bezeichnet. Verbreitete Fähigkeiten sind das z.B. Manipulieren eines bestimmten Elements, das Heilen kleinerer Wunden oder Psychometrie (die Fähigkeit, durch Berührung mehr über die Zusammensetzung oder Vergangenheit eines Gegenstandes zu erfahren).

Grundsätzlich unterteilt Magie sich in drei unterschiedliche Schulen. Je nachdem, welchen Pfad ein*e Magier*in wählt - oder besser gesagt: von welchem Pfad ein*e Magier*in gewählt wird - wird er in einer bestimmten Art von Magie bewandert sein:

Name	Ursprung der Magie	Art der Magie	Beispiel
Hexe*r	Emotionen	Organische Manipulation	<ul style="list-style-type: none"> ● Heilen ● Verletzung ● Fäulnis ● Wachstum
Zauber*in	Willen/Intellekt	Anorganische Manipulation	Manipulation von: <ul style="list-style-type: none"> ● Elementen ● Metallen ● Elektrizität ● Wetter
Hexenmeister*in	Kraft/Gewalt	Immaterielle Manipulation	<ul style="list-style-type: none"> ● Telepathie ● Geistige Manipulation ● Psychometrie ● Teleportation

Eine Sonderform und absolute Seltenheit stellen die sogenannten Soothsayer (auch Clairvoyant, Haruspex, Spökenkieker oder einfach Hellseher) dar. Obwohl sie von Geburt an beinahe mühelos ihr Handwerk beherrschen, zeigen sie in der Regel einen auffälligen Mangel an mundanen Fähigkeiten und Talenten. Sie sind in der Lage, Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu sehen, Glück und Pech zu beschwören und in seltenen Fällen sogar Zeit und Raum selbst zu manipulieren. Im Gegenzug sind sie anderen Formen der Magie nahezu unfähig.

Es ist natürlich möglich, Zauber aus mehr als einer Schule der Magie zu beherrschen und gerade Alltagszauber sind mit genug Übung für jeden erlernbar, jedoch ist es unmöglich einen zweiten Pfad so exzellent zu meistern wie den ersten, der gewählt wurde.

Gelernt wird zumeist im Selbststudium. Die meisten Magier*innen hüten ihr Handwerk wie ihren Augapfel und geben ihre Geheimnisse, wenn überhaupt, nur an ausgewählte

Schüler*innen weiter. Es existieren einige wenige Schulen, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, junge Magier*innen weit entfernt von ihren nicht-magischen Altersgenossen zu erziehen, aufgrund ihrer horrenden Gebühren bleibt dieser Weg jedoch einem großen Teil der magischen Gesellschaft verschlossen.

Euer Arbeitsplatz

“Genau” in der Welt zwischen der nicht-magischen und der magischen Welt, eben der “Welt im Augenwinkel” arbeiten die “Winkler” der ACO (Arcane Containment Organization). Sie forschen, sichern, verwahren und vernichten Dinge, die drohen, die Welt, wie wir sie kennen, aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Ein verschworener Haufen der beim Eintritt in den Kreis der Winkler die Gabe (und/oder auch der Fluch?) der Unscheinbarkeit gegeben wird, auf dass sie im Gedächtnis der Menschen, denen sie begegnen, oft nichts weiter als ein flüchtiger Schatten bleiben.

Winkler sind keine Helden - an Helden wird sich erinnert. Sie sind Legenden.

Regeln

Allgemein

Grundsätzlich gelten „die zwei Regeln“:

1. Wenn Du angespielt wirst, zeige irgendeine plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel.
2. Wenn Du jemanden anspielst, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiere, was Dein Gegenüber draus macht.

Da es oft nicht leicht ist, Zauber darzustellen, bitten wir euch außerdem, wo immer es möglich ist, auf aktives Ausspielen, praktische Effekte, etc. zu achten.

In Streitfällen gilt im Zweifelsfall die Ansage der Orga. Diskussionslos.

Das machen wir nicht, um euch zu ärgern oder uns selbst besser zu fühlen, sondern um einen möglichst reibungslosen Spielfluss zu gewährleisten. Nach Time-Out kann dann gerne weiter diskutiert werden.

Forenspiel

Es wird kein von der Orga geleitetes Forenspiel geben, und auch Forenspiel „von Spielern für Spieler“ ist eher unerwünscht. Das hat folgende Gründe:

- **Bleed:** Rollenspiel zwischen den eigentlichen Veranstaltungen kann negativen Bleed verstärken. Wir möchten euch die Möglichkeit geben, eure Charaktere zwischen den Veranstaltungen dort zu lassen, wo sie hingehören: im IT.
- **Zeit:** Durch intensives Forenspiel werden Spielende bestraft bzw. benachteiligt, die sich im Alltagsleben keine Zeit für langwierige Forenspiele nehmen können.
- **Zeit 2.0:** Auch wir als Orga haben nicht unbegrenzt Zeit und möchten uns zwischen den Cons lieber auf den Plot der tatsächlich live stattfindenden Veranstaltungen kümmern.

OT-Befehle

Stopp

Der Stopp-Befehl wird ausschließlich genutzt um:

- eine (körperliche) Gefahr bei sich oder anderen abzuwehren
- einen ausgerufenen Stopp-Befehl an andere weiterzugeben

Er gilt für alle und wird erst durch einen „Time-In“ Befehl wieder aufgehoben.

Die Großmutter Regel

Wird genutzt, um Spielangebote abzulehnen, die aus OT-Gründen nicht erfüllt werden können.

Im Idealfall eine elegantere Version von: „Meine Großmutter hat gesagt, ich soll X nicht tun“.

Visuelle OT-Signale

Weißer Schärpe

Wer eine weiße Schärpe trägt, ist nicht da. Wer SCs/SLs/NSCs sieht, die eine weiße Schärpe tragen und trotzdem mit Spielenden interagieren, als wären sie sichtbar, darf sie boxen.

Blaue Punkte, Karten und Post-Its

Alles, was klar OT blau markiert ist, ist grundsätzlich erstmal magisch.

Als Faustregel gilt: blaue Post-Its (in der Regel unter einem Gegenstand versteckt) haben eine unmittelbare Wirkung auf den eigenen Charakter; blaue Karten (z.B. Karteikarten) wirken längerfristig und der Effekt kann auf andere Spieler überspringen.

Weißer und schwarzer Armbänder

Spielenden ist es freigestellt, auf der Veranstaltung ein weißes oder schwarzes Stoffarmband (ein Stoffstreifen ums Handgelenk genügt) zu tragen.

Schwarz signalisiert den Mitspielern, dass eine extrem harte Gangart und Konfliktspiel „bis zum Letzten“ gefahren werden darf.

Weiß signalisiert, dass ihr keinerlei Konfliktspiel und keine emotional herausfordernden Szenen spielen möchtet.

Fühlt euch aber nicht gezwungen, euch auf der einen oder anderen Seite einzuordnen – dieser Mechanismus ist bewusst für Extremfälle gedacht und bedeutet weder, dass jemand ohne Armband automatisch mit Samthandschuhen angefasst, noch durch den rollenspielerischen Fleischwolf gedreht wird.

Die Armbänder können je nach Tagesverfassung natürlich auch abgelegt werden – im Zweifelsfall auch in einer Szene.

Rote Schleifen an der Türklinke

Eine rote Schleife an der Türklinke signalisiert, dass der Raum hinter der Tür momentan OT ist, weil einer der Bewohner eine Auszeit benötigt. Die Schleife impliziert ein allgemeines Betretungsverbot (Mitbewohner sind hiervon natürlich ausgeschlossen!).

Bänder hierfür können beim Check-In oder bei Bedarf bei der Orga abgeholt werden.

Zauberdarstellung und Regeln

Magie “generell”

Wir gehen nach dem Grundsatz “du kannst was du darstellen kannst” vor. Magie ist etwas schwer darzustellendes, kann aber mit Kreativität, Spielfreude und/oder Bastelfreude für viele Highlights sorgen. Vermieden werden sollen “Zauber aus dem Handgelenk”, ansonsten laden wir ein zum Gedanken machen und basteln. Grundsätzlich gilt: Überzeugt es die SL und/oder Mitspieler*innen, funktioniert der Zauber.

Magie funktioniert in unserer Spielwelt als eine Art physikalische Kraft und kommt fast überall vor, sucht sich Wege, “fließt” usw. Wichtig ist: Holz ist das einzige, was an sich als gänzlich unmagisch gilt. Zwar wird es als Baumaterial für vereinzelt vorkommende Zauberstäbe und Ritualgegenstände verwendet, die Magie wird dann jedoch durch darin ebenfalls verbaute magische Steine, Metalle, Federn,... gewirkt und geleitet.

Psychometrie - Untersuchung mit und ohne SL-Befragung

Bei einer Untersuchung ohne SL-Befragung kann der entsprechende Gegenstand mit Schwarzlicht auf Magierückstände untersucht werden. Anwesenheit einer SL ist hierzu nicht nötig.

Bei einer Untersuchung mit SL-Befragung können dem verfluchten Gegenstand bis zu drei Fragen gestellt werden. Diese Form kann nur einmal innerhalb von 30 Minuten auf den selben Gegenstand angewandt werden. Anwesenheit einer SL ist von Vorteil.

Telepathie

Bei Zaubern, die in den Geist des Betroffenen eindringen, werden wir auf ein simples Punktesystem zurückgreifen: Jeder Spieler hat zu Beginn seiner Karriere fünf Punkte, die er nach eigenen Wünschen in Offence und Defence verteilen kann. Ist der Offence-Wert des Angreifers höher als der Defence-Wert des Opfers, gelingt der Zauber, und vice-versa.

Mit Absprache kann der Grundwert im Laufe der Zeit erhöht werden.

Kampfsystem

1. Magie als "Schutzschild": magische Menschen verfügen über eine Art physischen Schutzschild der stumpfe Gewalt bis zu einem gewissen Grad bremst. Auch wenn der Gebrauch von mundanen Waffen auch in der magischen Welt durchaus üblich ist, haben einzelne Schüsse den Effekt eines Gummi-Geschosses und ein harter Schlag mit einer Keule kann zwar zu einem Knockout führen, aber nicht unbedingt zum Tod. Dies hat aber auch Grenzen, auch ein Magier überlebt z.B. kein komplettes Magazin aus nächster Nähe, oder einen Stiefelkreis.
2. "Herzschlag ruhe": Eine absolute Sonderform der Magie stellt ein Zauber dar, der aus nächster Nähe gewirkt werden muss, durch Auflegen der Handflächen auf das Herz des Gegenübers. Durch Bündeln der eigenen Wut oder einer Raserei im Kampf, kann es gelingen, einen magischen Gegner auf magische Art zu töten.
3. generelle Kampfdarstellung und Infights: Wir sind uns bewusst dass unsere spezielle Art Magie darzustellen, sich für Kämpfe auf den ersten Blick nicht sonderlich anbietet, daher hier noch ergänzende Punkte:

"Kämpft cineatisch": Liefert euch dramatische Schusswechsel und Kampfeinlagen, egal ob mit NSC/GSC oder SC. Kämpft langsam und bedacht, gebt eurem Gegenüber Zeit zu reagieren, vor allem wenn ihr vorhabt in den Infight zu gehen!
4. Die Opferregel: Charaktertode kommen bei uns nur durch die Opferregel zustande, also wenn eine betreffende Spieler*in den Charaktertod als in der Szene und im Verlauf stimmig empfindet.

Wer sind wir?

Josch – Plot und Hintergrund

Name: Josch

Pronomen: er/ihm

Ich und Larp, Larp und ich:

Ich larpe seit 2013 und war bisher hauptsächlich im Fantasy/Das Schwarze Auge Larp unterwegs. Seitdem ich 2019 das erste mal Orga-Luft geschnuppert habe, bin ich lieber hinter den Kulissen tätig und Sorge dafür, dass alles rund läuft - auch, wenn's manchmal stressig wird. Als Spieler findet man mich momentan nur auf dem Conquest, im Lazarett des Söldnerlagers.



Was ich sonst so mache:

Ich lebe mich auch außerhalb vom Larp gerne kreativ aus, meine Hobbies sind Zeichnen und Schreiben. Außerdem liebe ich Kakteen und Street Style Tacos.

Jules – Social Media Manager

Name: Jules

Pronomen: dey/sie

Ich und Larp, Larp und ich:

Man kennt mich von der ersten Ausgabe der Halcyon Days, wo ich nicht nur mein Debüt als LARP-Orga hatte, sondern auch das erste Mal überhaupt gelarpt habe. Als Social Media Goblin lasse ich meiner Kreativität freien Lauf und antworte auf (fast) alle Mails die ihr uns schreibt.



Was ich sonst so mache:

Als gewöhnliche Kräutерhexe von nebenan findet man mich oft bei der Gartenarbeit oder in der Küche, wo ich neue Rezepte ausprobiere. Außerdem habe ich die Tendenz, wie ein Wasserfall zu reden und stolpere oft über meine eigenen Füße.

Nyl's – Spieler Liaison

Name: Nyl's

Pronomen: er/ihm

Ich und Larp, Larp und ich: Angefangen habe ich 2006 mit Reenactment, doch war mir das nach einiger Zeit zu streng und beengt und so habe ich 2009 mit Larp angefangen. Seit 2015 habe ich immer wieder Cons mitorganisiert und habe daran mittlerweile mehr Freude, als selber in SC-Rolle zu sein.

Was ich sonst so mache:

Neben Vollzeitjob, zocken und neue Gewandungen nähen. Neben Larp, schlägt mein Herz für walisischen Rugby, aber eher die passive Art "Im Pub bei einem Guinness sitzen und den Fernseher an blöcken."



Phil – NSC Koordinator und Finanzen

Name: Phil/Philipp

Pronomen: er/ihm

Ich und Larp, Larp und ich: Mit Larp habe ich ca 2006 angefangen, bin aber seitdem nicht sonderlich über das DSA-Larp hinaus gekommen mit einzelnen Abstechern in die Wizarding World und die Endzeit. Vor allem am DSA-Larp schätze ich die Dichte der Spielwelt, etwas was ich für Halcyon Days und weitere Cons mitnehmen möchte.

Was ich sonst so mache: Neben Vollzeitjob viel Sport, vor allem Rugby mit entsprechend angehängtem Kraft- und Ausdauersport.



Silke - Fundus, Research und Kurioses

Name: Silke / Sheran

Pronomen: sie/ihr

Ich und Larp, Larp und ich:

Ich habe schon vor sehr langer Zeit mit Larp angefangen. Schon in der Zeit, wo es noch gar nicht Larp hieß. Ich habe schon verschiedene Larps gespielt, von Star Trek, Fantasy, Endzeit bis Harry Potter/Wizarding World.



Ich gehöre neben der Orga der CBC auch noch zur Orga von “Kleine Ängste” und “Nirvanien”.

Am Larp reizt mich, dass ich Welten entwickeln kann, und die kleine Silke Freitags im Bälleparadies abgebe und Sonntags wieder abhole.

Was ich sonst so mache:

Neben meinem Beruf als Maschinenbaukonstrukteurin bin ich in meiner Freizeit noch auf einigen Hochzeiten unterwegs.

Ich mache Musik bei der Feuerwehr und in einem Landesorchester, gehöre einen SF Verein an . Daneben handarbeite ich viel und unterstütze verschiedene Organisationen wie Onkomützen (geb dem Krebs eins auf die Mütze)

Das Wichtigste zum Schluss

Wir können den lieben langen Tag Regeln aufstellen und das Spiel zu Tode regulieren, aber letzten Endes kommt es auf das auf, was ihr daraus macht.

Jemand der unbedingt „gewinnen“ will, wird immer ein Schlupfloch in den Regeln finden, aber wirklich Spaß hat daran am Ende auch keiner.

Deshalb zum Abschluss noch einmal unser Appell an euch: Wir können euch lediglich einen Rahmen stecken, aber wenn ihr schönes Spiel haben wollt, *macht* euch schönes Spiel. Gebt aufeinander Acht, sorgt dafür, dass der SC neben euch mindestens so viel Spaß hat wie ihr selbst, und meldet euch rechtzeitig, wenn es Probleme gibt. Wir möchten niemanden – weder SL noch NSC noch SC – über einen anderen stellen, sondern ein angenehmes Spielerlebnis für alle bieten, aber das geht nur, wenn wir auch alle an einem Strang ziehen.

Less Egos, more Amigos!

LG

Eure CBC-Orga