

Projekt ESHATON



Regelwerk

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| Vorwort(e) | 4 |
| 1. Grundlegendes und Workshops | 5 |
| 2. Grundsätze, Spielregeln und Immersion | 6 |
| 2.1. Vierundzwanzig Stunden Intime | 6 |
| 2.2. Gesunder Menschenverstand | 6 |
| 2.3. Sich aus Szenen herausnehmen..... | 7 |
| 2.3.1. Look down | 7 |
| 2.3.2. Ich möchte das wirklich, wirklich, wirklich nicht! – Regel..... | 7 |
| 2.4. Du Kannst Was Du (Darstellen) Kannst (DKWD(D)K)..... | 7 |
| 2.4.1. Opferregel | 7 |
| 2.4.2. Hollywood-Prinzip..... | 8 |
| 2.4.3. Kein Telling!..... | 8 |
| 3. Kampf | 9 |
| 3.1. Allgemeines | 9 |
| 3.2. Verantwortung für deine Ausrüstung | 9 |
| 3.3. Keine Debatten!..... | 9 |
| 3.4. Härte im Kampf..... | 10 |
| 3.5. Der EPIC-EMPIRES-Aufs-Maul-Codex (AMC)..... | 12 |
| 3.6. Übermäßige Härte | 13 |
| 3.7. Einsatz von IT-Schusswaffen | 14 |
| 3.8. Verwundungen, Rüstungsschutz, Tod..... | 15 |
| 3.8.1. Verwundung | 15 |
| 3.8.2. Rüstungen | 15 |
| 3.8.3. Heilung und medizinische Versorgung | 15 |
| 3.8.4. Tod und Todeseffekt | 15 |
| 4. Spieleffekte, Spielmechanismen und (Sonder-)Fertigkeiten..... | 16 |
| 4.1. Gas..... | 16 |
| 4.2. Säure..... | 17 |
| 4.3. Gifte | 17 |
| 4.4. Manipulierbare Spielelemente/ Gegenstände / Props..... | 17 |
| 4.5. Schrotter – Runen | 18 |
| 4.6. Diebstahl und Dieben | 18 |
| 4.7. Den Mangel leben! | 19 |
| 4.8. Sonderfertigkeiten | 19 |

| | |
|--|----|
| 4.9. Wirtschaft, Wechsel und Dinare | 21 |
| 5. Psychonauten Effekte / Psychonautik oder die Magie des <i>homo degenerationis</i> | 22 |
| 5.1. Drohnen..... | 22 |
| 5.2. Leperos | 23 |
| 5.3. Versporung..... | 23 |
| 5.4. Burn..... | 24 |
| 5.5. Entsporung..... | 24 |
| 6. Charaktererschaffung und beispielbaren und nicht beispielbare Kulte | 25 |
| 6.1. Nicht bespielte Kulte und reine GSC/ NSC Kulte | 25 |
| 6.2. Bespielbare Kulte | 25 |

Vorwort(e)

PROJEKT ESHATON ist ein Seitenprojekt des **Epic Empires e.V.** Es handelt sich um ein postapokalyptisches/ endzeitliches LARP-Setting, dem sogenannten PRIMAL PUNK, mit einem hohen Anspruch an die Gewandung der Charaktere und der Darstellung der von Christian Günther und Marko Djurdjevic geschaffenen Welt von DEGENESIS®.

DEGENESIS®, PRIMAL PUNK and KATHARSYS are registered trademarks of sixmorevodka Productions. Projekt-Eshatons is a fan- and sideproject by Epic Empires e.V. using this role-playing game's background. The use of logos and background material is not intended to be a violation or challenge of these trademarks.

DEGENESIS®, PRIMAL PUNK und KATHARSYS sind eingetragene Warenzeichen der Firma sixmorevodka Productions. Die Projekt-Eshatons-LARPs sind Fan- und Seitenprojekte des Epic Empires e.V., und beziehen sich auf den Hintergrund des gleichnamigen Pen&Paper-Rollenspiels. Der Gebrauch von Wort- und Bildmarken und der Hintergrundwelt stellt keinen Missbrauch der Warenzeichen dar und impliziert nicht, dass die PROJEKT-ESHATON-Orga oder Epic Empires e.V. Rechte an den entsprechenden Warenzeichen hätte, ebenso wenig wie an Hintergrund und Bezeichnungen des DEGENESIS®-Rollenspiels oder anderem geistigen Eigentum der Firma sixmorevodka Productions.

Weiterhin haben wir Elemente eines bestehenden Leitfadens (Degeneſis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022) übernommen, die wir für unsere Veranstaltungen sehr passend fanden und der bestehenden Degeneſis-LARP-Community damit die Möglichkeit geben wollen, Charaktere, welche nach diesem Leitfaden erstellt und bespielt wurden, dies auch weiterhin tun können. Dieser Leitfaden wurde von verschiedenen Autor:innen, verschiedener Orgas verfasst. Entsprechende Stellen in unserem Regelwerk haben zitiert.

Zugang zur Hintergrundwelt. Dadurch das Degeneſis ein free to play RPG ist können sämtliche Informationen zur Hintergrundwelt unter <https://degenesis.com/> heruntergeladen werden.

1. Grundlegendes und Workshops

Wir haben uns als Orga das Ziel gesetzt, eine Con zu schaffen, die ein möglichst tiefes Eintauchen in die Spielwelt erlaubt. Dem wird nahezu alles untergeordnet. Bis auf wenige Ausnahmen sind alle Bereiche des Geländes Tag und Nacht In-Time. Entsprechend kann es überall und immer zu Aktionen und Kämpfen kommen. Um das Spiel freien Lauf zu lassen, und eine maximale Immersion zu ermöglichen, werden die Veranstaltungen von PROJEKT-ESHATON nicht durch eine Spielleitung (SL) begleitet. Spielen und Erleben steht also im Mittelpunkt unserer Veranstaltungen. Anstatt Punkte zu zählen, und Paragraphen abzuarbeiten, haben wir uns entschlossen, ein „vereinfachtes“ Regelwerk zu nutzen, das auf einige grundlegende Spielmechanismen und Spielregeln baut. Es unterscheidet sich hinsichtlich des Regelwerkes für das Epic Empires (Fantasy-Schlachten-Con) ist.

Das PROJEKT ESHATON als eine Veranstaltung im Rahmen des Epic Empires e.V. und daher ist die Teilnahme erst ab dem **vollendeten 18 Lebensjahr** möglich. Die Altersbeschränkung ermöglicht uns ein deutlich härteres Kampfsystem, das zum einen einfach gehalten und zum anderen mit dem „Auf's Maul Codex“ (kurz AMC) den Härtegrad jeder einzelnen Szene steigern, aber auch kontrollieren lässt.

Zu jeder Veranstaltung findet im Vorfeld, ein für alle Teilnehmende ein oder mehrere verpflichtende **Workshops** statt. Uhrzeit, Ort und Teilnahme wird von der Orga zeitnah bekannt gegeben. In diesen Workshops werden die grundlegenden Spielmechanismen und Spielregeln erklärt. In kleineren Gruppenübungen können sich die Teilnehmer*innen erproben. Einige Spielmechanismen, wie z.B. das Knacken von Schlössern, der AMC und Infight-Regelungen bedürfen einer kurzen Übung, um das Verletzungsrisiko zu minimieren und die Immersion aufrecht zu erhalten. Zudem erhalten die Teilnehmenden in den Workshops Informationen über das jeweilige Setting und es werden Gegenstände an Teilnehmer*innen ausgeteilt (nicht im öffentlichen Teil), welche für das IT-Spiel eine Relevanz darstellen. Die Teilnehmenden haben hier zudem die Möglichkeit Rückfragen zu stellen, da während der Veranstaltung die Orga in Notfälle zwar zu jeder Zeit aufzufinden ist, es jedoch keine offensichtliche Spielleitung (SL) geben wird.

2. Grundsätze, Spielregeln und Immersion

2.1. Vierundzwanzig Stunden Intime

Das Projekt Eshaton ist eine so genannte 24/7 IT-Con. Das heißt, es kann zu jeder Zeit und überall zu IT-Aktionen und Kämpfen kommen. Davon ausgenommen sind nur wenige OT-Bereiche, die vorher von der Orga bekannt gemacht, entsprechend markiert und in den Workshops besprochen werden. Zu den OT-Bereichen zählen u.a. die Sanitäranlagen, Orga-Plex, Küchen etc.

2.2. Gesunder Menschenverstand

Was in diesem Regelwerk nicht explizit verboten ist, fällt unter die Anwendung von "Gesundem Menschenverstand". Abseits aller Regeln gilt IMMER unser oberster Grundsatz:

**„Du bist für Dein Handeln und alle daraus resultierenden
Konsequenzen IT wie OT selbst verantwortlich.“**

Das beginnt bei Löchern in die Wiese brennen, geht über Sachbeschädigung und reicht bis hin zur vorsätzlichen Körperverletzung.

Eigenverantwortlichkeit beinhaltet zudem auch, dass Du eigenständig auf Dinge verzichtest, die Du nicht einschätzen kannst.

Nur weil Du etwas vielleicht als "absolut normal" erachtest und es nicht explizit im Regelwerk verboten ist, ist das kein Freifahrtschein. Es muss nämlich keineswegs so sein, dass alle anderen Teilnehmenden das ebenfalls so sehen. Ein derartiges Verhalten wird nicht toleriert. Darunter fallen:

- sexuelle Gewalt und Darstellung von sexueller Gewalt,
- Übermäßiger und unkontrollierter Konsum von Alkohol,
- Konsum von illegalen Betäubungsmitteln,
- Übermäßige Härte (OT-Gewalt),
- extremistisch politisch und religiöse Verhaltensweisen,
- Begehen von Straftaten

2.3. Sich aus Szenen herausnehmen

2.3.1. Look down

Mit der offenen Hand wird eine Seite des Gesichts/Augenpartie abgeschirmt und der Kopf nach unten geneigt. Diese Mechanik signalisiert den Wunsch, nicht angespielt zu werden. Dem Wunsch ist von den anderen Spielenden Folge zu leisten.

2.3.2. Ich möchte das wirklich, wirklich, wirklich nicht! – Regel

Diese Mechanik kann genutzt werden, um sich verbal einer Szene zu entziehen, ohne die selbige zu brechen. Der Spielfluss der anderen Teilnehmenden kann so aufrechterhalten werden. Die Person, die sich dem Spiel auf diese Weise entzieht, ist sofort aus der Situation zu entlassen.

„Die Gründe diese Mechaniken zu benutzen sind nicht in Frage zu stellen!“

2.4. Du Kannst Was Du (Darstellen) Kannst (DKWD(D)K)

Die Basis unseres Regelwerks ist DKWDDK mit Opferregel und des Hollywood-Prinzips. Zu bedenken ist, dass wir auf PROJEKT ESHATON Cons einen sehr hohen Anspruch an die Darstellung haben. Es geht daher nicht darum, etwas IRGENDWIE darzustellen, sondern möglichst filmreif und vor allem OHNE telling! Die Opferregel und das Hollywood-Prinzip werden im Folgenden erläutert.

2.4.1. Opferregel

Opferregel meint, dass Du als „Opfer“ einer Handlung selbst entscheidest, welche Konsequenzen diese begangene Handlung hat. So bleibt es Dir als Opfer eines Attentats beispielsweise überlassen, ob Dein Charakter endgültig stirbt oder dank medizinischer Behandlung überlebt. Schlussendlich muss aber immer eine Reaktion erfolgen. Umgekehrt kannst Du von Deinem Opfer aber auch nie erwarten, dass er oder sie Szenen genauso ausspielt, wie Du es erwartest oder möchtest. Die Freiheit der Opferregel gilt immer in beide Richtungen. Möchtest du das dein Charakter auf einem unserer Cons einen Tod stirbt, egal ob heldenhaft, martialisch oder völlig unspektakulär, dann wende dich bitte im Vorfeld an uns

(Orga). Wir möchten das diese Szene dann auch eine möglichst filmreife und immersive Spielszene für dich und die beteiligten wird.

2.4.2. **Hollywood-Prinzip**

Unsere Erwartung und die Deiner Mitspieler*innen an Dich:

"Spiele die Szene aus, wie in einem guten Film!"

Der Fokus von PROJEKT ESHATON liegt auf dem Ausspielen einzelner Situationen. Dazu gehören lautes Brüllen, Stöhnen und Taumeln bei Treffern, Schreie bei Verwundungen - einfach alles was eine Szene intensivieren kann und echt werden lässt. Versuche jemandem, der die Szene beobachtet, das Gefühl zu geben, er würde sich eine Szene aus einem guten Film ansehen (dort leiden auch Helden!). Versuche die Außenwirkung Deiner Handlungen in den Mittelpunkt zu stellen, also so zu spielen, dass es für Deine Mitspieler*innen besonders ansehnlich ist. Sicher ist es ineffektiv nach einem Treffer zu taumeln und die Deckung herunterzunehmen. Dein Mitspieler, der ebenfalls nach dem Hollywood-Prinzip spielt, wird Dir, z.B. durch weites Ausholen beim nächsten Schlag, aber genug Zeit lassen, Dich wieder zu fangen und nicht möglichst effizient die Lücke in der Verteidigung mit schnellen und unansehnlichen Schlägen ausnutzen.

2.4.3. **Kein Telling!**

Telling beschreibt den Umstand, einer uneingeweihten Person außerhalb der reinen Darstellung, Effekte zu vermitteln. Dazu zählen zum Beispiel direkte Ansagen, wie Waffenschaden aber auch die Wirkung von Tränken „Lähmung, Gift etc.“. Grundsätzlich gilt: Lassen sich Effekte nicht anders als durch Telling vermitteln, ist auf diese grundsätzlich zu verzichten! Die entsprechenden Effekte sollst Du darstellerisch vermitteln. Statt „2“ zu brüllen kannst Du im Kampf eine große Waffe entsprechend führen und darstellen. Sollte die Reaktion Deines Mitspielenden anders ausfallen, als Du Dir das vielleicht gewünscht hast, dann ist dies im Sinne der Opferregel vollkommen in Ordnung.

3. Kampf

3.1. Allgemeines

Für alle Kampfsituationen gelten folgende Regeln:

- **Keine statischen Kämpfe** Es gibt nichts Langweiligeres als zwei Gruppen, die sich in 1-2m Abstand gegenüberstehen und sich so mehr oder weniger statisch beharken. Verhindere solche Situationen.
- **STOP-Befehl:** STOP-Befehle werden NUR dann ausgerufen, wenn eine akute Gefahr für Leib und Leben besteht. Es werden keine STOP-Befehle für Material wie herumliegende Schwerter, Pfeile, Brillen oder sonstige Ausrüstungsgegenstände. ausgerufen
- **Selbsteinschätzung:** Sollte Dir ein Kampf oder grundsätzlich eine Situation OT zu gefährlich sein, zieh Dich aus dieser zurück. Du bist selbst für Deine Sicherheit verantwortlich.
- **Keine Debatten:** Debatten über Ausspielen o.ä. in Kampfsituationen sind zu unterlassen.
- **Kein orgaseitiger Waffen-/Ausrüstungscheck:** Du bist für die Sicherheit Deiner Ausrüstung selbst verantwortlich!
- Bei **übermäßiger Härte** kann der Ausschluss der Veranstaltung folgen.

3.2. Verantwortung für deine Ausrüstung

Als Orga führen wir keinerlei Sicherheitschecks Deiner Ausrüstung durch. Als eigenverantwortlich teilnehmende Person bist Du selbst dafür verantwortlich, dass Deine Waffen und Ausrüstung in einwandfreiem Zustand sind. Sollten wir während der Veranstaltung allerdings auf Ausrüstung oder Waffen stoßen, die wir für unsicher halten, werden wir diese aus dem Spiel nehmen. Wir empfehlen eine persönliche Haftpflichtversicherung.

3.3. Keine Debatten!

Die Spielszenen sind keine Orte für ausschweifende OT-Debatten und Monologe. Wenn du mitten im Kampfgeschehen die Wirkung von Projektilen ausdiskutieren möchtest, beraubst du Deinem Gegenüber und anderen Teilnehmenden die Erfahrung einer Spielzene. Verhält sich Dein Gegenüber Deiner Meinung nach nicht passend, dann spiele darüber hinweg. Verlasse nötigenfalls die Situation und stell ihn im Anschluss OT abseits des Spielgeschehens zur Rede. Alles nicht unmittelbar Sicherheitsrelevante ist etwas zwischen Dir und Deinem Gegenüber, das Zeit bis nach dem Kampf hat. Verantwortlich für die Klärung derlei Probleme sind vorerst Du und Dein Gegenüber. Anderen Falls kontaktieren die Orga, wenn es sich

hierbei um besondere Härte oder unsicherer Ausrüstung handelt. Solltet Ihr nicht mehr weiterkommen, kann in Härtefällen die Orga zur Mediation hinzugerufen werden. Sollten sich Teilnehmende Dir gegenüber gesundheitsgefährdend verhalten, ziehe Dich ebenfalls aus der Situation zurück. Solltest Du nach einem kurzen Durchatmen immer noch der Meinung sein, dass da etwas passiert ist, was definitiv zu hart war, sprich Teilnehmenden darauf an. Solltet Ihr nicht weiterkommen, kann die Orga zur Mediation hinzugerufen werden. Sollte sich keine Möglichkeit für eine Aussprache vor Ort geben, kläre es nach der Veranstaltung mit der betreffenden Person.

3.4. Härte im Kampf

Die Kämpfe auf PROJEKT ESHATON Cons sollen besonders dynamisch und schön anzusehen sein. Deshalb sollen die Teilnehmenden auch in der Art und Weise wie sie Kämpfe ausspielen relativ frei sein. Möglich ist, was von den an einem Kampf beteiligten Teilnehmenden gewollt ist! Hierzu muss eine Verständigung zwischen den Akteuren vorliegen. Wenn Du und Deine Mitspielenden Euch einig seid, dass Ihr Euch gegenseitig richtig verdreschen wollt, dann seid Ihr selbst für die Konsequenzen verantwortlich. Deswegen ist die Veranstaltung auch ab 18 Jahren.

Gibt es keine Absprache, entweder weil eine Absprache aufgrund der Situation nicht möglich ist oder weil eine Absprache nicht gewollt ist, gelten unsere Grundsatz-Regeln.

ERLAUBT:

- Es darf mit Polsterwaffen aus allen Winkeln auf Arme, Beine und Torso geschlagen werden.
- Es darf gegen Arme, Beine und Torso mit für sichere Stiche ausgelegten Polsterwaffen unter Beachtung einer erhöhten Sorgfalt gestochen werden.
- Es darf unter Beachtung einer erhöhten Sorgfalt gecharged werden, wenn der Gecharged die Chance hat, sich auch auf den Kontakt einzustellen.
- Es darf mit entsprechend gepolsterten Schildflächen geschoben werden.
- Es dürfen unter Beachtung besonderer Vorsicht In-Fights (Schieben/Ringen) durchgeführt werden.

VERBOTEN:

- Es darf nicht auf den Kopf geschlagen oder gestochen werden.
- Es darf nicht auf die Genitalien geschlagen oder gestochen werden.

- Es darf nicht mit Schildkanten geschlagen werden, außer die Schilde sind vollständig aus entsprechendem Schaumstoff.
- Es darf nicht getreten werden.

Eine Ausnahme liegt immer dann vor, wenn Teilnehmende VORHER einvernehmlich vereinbaren, von den Grundsatzregeln abzuweichen, sie also eine Absprache treffen. Ist es vorher vereinbart, kannst Du Dir mit anderen Spielenden theoretisch einvernehmlich in die Genitalien treten, Dir sein Schild um die Ohren hauen lassen oder ihn an den Haaren ziehen. Wir gehen davon aus, dass Du erwachsen bist, weißt was Du tust und das auch genauso willst. Als eigenverantwortliche Person ist das möglicherweise gesteigerte Verletzungsrisiko dann Dein Problem und nicht das der Orga oder anderer unbeteiligter Personen in der Spielszene.

ACHTUNG!

Wer ohne vorherige Zustimmung seines Gegenübers absichtlich von den Grundsatzregeln abweicht, begeht nicht nur einen Regelverstoß, sondern ist für eine mögliche Verletzung des Anderen sowohl in zivil- als auch in strafrechtlicher Hinsicht voll verantwortlich. Es gilt vor allem auch sicherzustellen, dass Du keinen Unbeteiligten im Eifer des Gefechtes mit der gleichen Härte angehst. Vorherige Absprachen können durch eine kurze Rücksprache vor der jeweiligen Situation oder auch als generelle Absprachen für die ganze Veranstaltung getroffen werden. Sie können auch stillschweigend getroffen werden. Nun ist es mitunter schwierig, in bestimmten Situationen mit einem Gegner vor dem Kampf längere Diskussionen darüber zu führen, was geht und was nicht geht. Deswegen haben wir einen Katalog beliebter Absprachen zusammengefasst, der nach diesem Regelwerk mit einer Geste oder einem Kommando vereinbart werden kann:

3.5. Der EPIC-EMPIRES-Aufs-Maul-Codex (AMC)

Der AMC ist eine OT-Vereinbarung zwischen zwei oder mehreren (Gruppen) individuellen Teilnehmenden über die Härte und die Art und Weise, wie diese miteinander kämpfen. Vereinbart werden kann der AMC auf zweierlei Arten - verbal oder nonverbal:

VERBAL:

Der Anbietende sucht Augenkontakt mit seinem Gegenüber und ruft „Aufs Maul?“. Nimmt das Gegenüber das Angebot an, antwortet es mit „Aufs Maul!“

NONVERBAL:

Der Anbietende sucht Augenkontakt mit seinem Gegenüber und tippt sich kurz mehrfach mit seiner Waffe an seinen Helm/Kopf. Nimmt das Gegenüber das Angebot an, bestätigt es dies unter Augenkontakt seinerseits durch mehrfaches Tippen mit seiner Waffe an seinem Helm/Kopf. In beiden Fällen haben beide vereinbart, nach dem Aufs-Maul-Codex zu kämpfen. Beide wissen nach einer, nur einen kurzen Augenblick dauernden, Absprache, worauf sie sich einlassen. Wird der AMC vereinbart, treffen die beteiligten Spieler*innen folgende Absprache:

ERLAUBT

- Alles, was nach den Grundsatzregeln erlaubt ist.
- Es darf von oben auf den Helm geschlagen werden.
- Es darf mit geschobenen Tritten, mit der Fußsohle voran, gegen Schilde und den Torso oberhalb der Gürtellinie getreten werden.
- Es darf mit der Schildkante gegen den Torso und die Arme geschlagen werden.

VERBOTEN

- Es dürfen keine Schläge seitlich gegen den Kopf geführt werden.
- Es darf nicht auf die Genitalien geschlagen oder gestochen werden.
- Es darf nicht gegen den Kopf gestochen werden.
- Es darf nicht gegen die Beine oder Arme getreten werden.
- Es darf nicht mit Spann oder Schienbein getreten werden.
- Es darf nicht mit der Schildkante gegen Kopf oder Beine geschlagen werden, außer die Schilde sind kernlos und vollständig aus entsprechendem Schaumstoff.

3.6. Übermäßige Härte

Jede Person, die an einer Schlacht/Kampf auf PROJEKT ESHATON Cons beteiligt ist, sollte klar sein, dass

1. Die Kämpfe härter sein können als auf anderen LARP-Veranstaltungen üblich! Das heißt sie sind körperlich und psychisch fordernd. Vor allem aber kommt es mitunter zu starkem ungewolltem Körperkontakt, es kommt zu Treffern in ungewollte Körperzonen wie dem Kopf oder den Genitalien, es werden Leute aus Versehen umgerannt, man kann einen Pfeil aufs Auge bekommen, es kann zu Verletzungen kommen, es kann etwas kaputt gehen. Wohlgedacht diese Dinge sind ungewollt, aber sie können im Eifer des „Gefechts“ passieren, wie überall sonst auch.

2. Ihr dürft viel, aber wir erwarten Vernunft! Personen, die sich unserer Meinung nach gesundheitsgefährdend verhalten und bewusst Verletzungen oder Sachschäden provozieren, werden gegebenenfalls ohne weitere Diskussion der Veranstaltung verwiesen und bekommen ggf. weiterreichende Teilnahmeverbote. Dies gilt insbesondere für bereits verwarnte Personen und Gruppen, die unter besonderer Beobachtung stehen. Wir bewegen uns auf einem schmalen Grat der, unserer Meinung nach, GESUNDEN Härte. Die Einhaltung dieser Grenze ist für ein Fortbestehen der Veranstaltung unverzichtbar. Wer glaubt diese, einerseits durch überzogene Sicherheitsdiskussion oder, umgekehrt, unangebrachten Weichei-Unterstellungen zu torpedieren, ist bei uns nicht richtig.

3.7. Einsatz von IT-Schusswaffen

Schusswaffen sind erlaubt, wenn sie einen "Knalleffekt" erzeugen und zu den unten Aufgeführten dazuzählen.

- alle **Pistolen und Gewehre** die im "Karnevallsbedarf" erworben und mit entsprechenden **Knallplättchen (Amorces)** bestückt werden können. Eine optische Anpassung an das jeweilige Setting und den bespielten Kult ist erwünscht.
- Alle **Airsoft-Pistolen und Gewehre (GasBlowBack oder GasBlow)**, die mit Gas (CO2 und/oder Butan) betrieben werden und einen Knalleffekt erzeugen.
- **Airsoft AEG's und S-AEG** sind ebenfalls erlaubt. Jedoch ist die Geräuschkulisse nicht annähernd so eindrucksvoll und wir empfehlen solche Waffen rein zur optischen Darstellung und zum "markieren" zu verwenden.
- Es dürfen nur NERF-Waffen verwendet werden, solange diese keine Projektile verschießen und entsprechend optisch gemoddet sind.

VERBOTEN ist es auf den Veranstaltungen mit jeglicher Art von Baby Bullets, kurz BB's zu schießen.

Keine Waffe/Magazin wird mit BB's bestückt. Lasst die BB's zuhause, so passieren auch keine Unfälle.

VERBOTEN ist es generell IT-Schusswaffen, darunter fallen auch Bögen und Armbrüste auf Höhe des Kopfes und in der unmittelbaren Nähe von Ohren und Augen abzufeuern. Die Airsoft-Waffen die mit Gas betrieben werden, haben einen Gas-Ausstoß von einigen Zentimetern im Mündungsbereich und zudem ist die Lautstärke im 80-90 dB Bereich und kann somit zu Hörschädigungen führen. Beim Zielen und Schießen ist ein Mindestabstand von mind. 1-1,5 m (ca. eine Armlänge) einzuhalten.

VERBOTEN sind alle realen Waffen, dazu zählen auch Schreckschusswaffen

Bitte beachtet und haltet Euch an die gesetzlichen Bestimmungen, die für den Transport und das Tragen in der Öffentlichkeit von **Anscheinswaffen** gelten. Alle Teilnehmenden sind für die von ihnen mitgebrachten Waffen selbst verantwortlich.

3.8. Verwundungen, Rüstungsschutz, Tod

3.8.1. Verwundung

Treffer und Verwundungen ausspielen: Wir appellieren auch wieder an Deine Eigenverantwortung und das Hollywood-Prinzip, was das Ausspielen von Treffern auch auf Rüstungen angeht. Einerseits erwarten wir, dass bei einer Schusswaffe von Dir mehr ausgespielt wird als ein leichtes Zucken. Andererseits gehen wir aber davon aus, dass Du nicht erwartest, dass nach einem Streifschlag mit einem Dolch auf den Harnisch eines Helvetikers dieser schreiend zu Boden geht.

3.8.2. Rüstungen

Rüstungsstärke: Wir wollen explizit keine ausgefuchsten Rüstungstabellen aufstellen und darüber diskutieren, ob die Leder-Fellrüstung des Sipplings oder der Metallharnisch des Wiedertäufers oder der Harnisch des Helvetikers den meisten Schutz in der jeweiligen Situation bieten. Auch hier gelten gesunder Menschenverstand, Opferregel und Hollywood-Prinzip! Es liegt in Deiner Verantwortung Deine Ausrüstung im Rahmen der von uns gegebenen Schranken einzuordnen und dem Hollywood-Prinzip entsprechend zu bespielen.

Rüstungsverteilung: Rüstung schützt nur dort, wo sie getragen wird.

Reparaturen: Nach Beschädigung muss eine Rüstung selbstverständlich IT repariert werden!

3.8.3. Heilung und medizinische Versorgung

Wunden brauchen Heilungszeit, unabhängig davon, ob sie rein chirurgisch, übernatürlich oder überhaupt nicht versorgt wurden. Ein verwundeter Charakter fällt in aller Regel mindestens für die Dauer des laufenden Kampfgeschehens aus, egal auf welche Art und Weise er geheilt wird.

3.8.4. Tod und Todeseffekt

Charaktere sterben auf PROJEKT ESHATON nur endgültig, wenn ihre Spieler*innen dies wollen. Wir appellieren beim Thema "Charaktertod" an Deine Eigenverantwortung und verzichten ganz bewusst auf allzu reglementierende Vorschriften. Jeder spielt das aus, was in seinen Hintergrund passt bzw. auf was man Lust hat. Wenn Du zum Beispiel gerne stundenlang einen Schwerverletzten spielst und Dich zusammenflicken lassen willst, kannst Du das genauso tun. Auch andere Szenarien, wie z.B. eine Erleuchtung durch eine Nahtod-Erfahrung, sind möglich. Wie genau Du mit der Begründung für den „doch nicht Tod“ umgehen möchtest überlassen wir Deiner Eigenverantwortung

ACHTUNG! Wenn Du in einer Kampfsituation mit mehreren Beteiligten fällst, musst Du Dir des Risikos bewusst sein, dass wenn Du liegen bleibst, Personen auf Dich treten, über Dich fallen oder stolpern können. Wenn die Kampfsituation zu hitzig ist, solltest Du nach dem Umfallen zügig wieder aufstehen und am Rand des Geschehens den Sterbenden oder Schwerverwundeten mimen.

4. Spieleffekte, Spielmechanismen und (Sonder-)Fertigkeiten

In der Welt von Degeneration ist „Magie“ im Sinne eines Zauber- oder Hexenspruchs, wie es in Fantasy-LARP Settings üblich ist, nicht existent. Aber es gibt andere übernatürliche Fähigkeiten, die dem Prinzip der Magie sehr ähnliche Effekte aufweisen können. Auch hier gilt in deren Darstellung insbesondere das Hollywood-Prinzip, die Vermeidung von Telling und die Opferregel. Mimik, Gestik, Utensilien und Sprache beeindrucken und überzeugen. Technische Tricks können die Wirkung zusätzlich unterstreichen. Es gilt den Mitspieler*innen bei jedem einzelnen Einsatz eine gute Show zu liefern. Je aufwendiger und eindrucksvoller die Darstellung ist desto besser.

4.1. Gas

Auf den Projekt-Eshaton-Veranstaltungen werden Raucheffekte (Rauch-Granaten und Pyroeffekte) zur Darstellung von Gas verwendet. **ACHTUNG!** Der Einsatz von Raucheffekten erfolgt ausschließlich unter freiem Himmel und nicht in geschlossenen Räumen. Zudem werden Rauchgranaten oder ähnliche Pyroeffekte von der Orga gestellt und dürfen nicht von Teilnehmenden mit auf die Veranstaltung gebracht werden. Charakterkonzepte, welche solche Ausrüstung benötigen melden sich im Vorfeld der Veranstaltung und halten Rücksprache mit der Orga. Der IT-Effekt des Rauches ist anhand der folgenden Tabelle zu entnehmen:

| Farbe des Rauches | Darstellung von | Beispiel Wirkung und Schutz (IT) |
|---------------------|--|--|
| Gelb | Senfgas | Nur Vollatemmaske mit Luftzufuhr schützt; tödlich innerhalb von wenigen Minuten, |
| Grün | Giftgas-Kartusche | Nur Vollatemmaske mit Luftzufuhr |
| Schwarz | Schwarzbrand-Kartusche | Vollatemmaske mit oder ohne Luftzufuhr; Schwere Betäubung |
| Alle anderen Farben | Wird die Orga während der Workshops bekannt geben. | |

4.2. Säure

Bei Substanzen, die offensichtlich IT als giftige oder ätzend-verletzende Säure IT bekannt oder/und gekennzeichnet sind, handelt es sich um Spielangebote, die zum selbstständigen Handeln des oder der Charaktere auffordern sollen. Wer mit der Substanz in Berührung kommt oder sie vermeintlich IT einatmet, ist dazu angehalten in irgendeiner Art und Weise darauf zu reagieren. Auch hierbei zählen: „Kein Telling, das Hollywood-Prinzip und die Opferregel“. Der Einsatz von Teilnehmenden muss im Vorfeld mit der Orga zwingend geklärt werden. Die Verwendung von realen Giften und Säuren ist grundsätzlich untersagt!

4.3. Gifte

Bei Substanzen, die offensichtlich IT als Gifte IT bekannt oder/und gekennzeichnet sind, handelt es sich um Spielangebote, die zum selbstständigen Handeln des oder der Charaktere auffordern sollen. Wer mit dem Gift in Berührung kommt oder es vermeintlich IT einnimmt, ist dazu angehalten in irgendeiner Art und Weise darauf zu reagieren. Auch hierbei zählen: „Kein Telling, das Hollywood-Prinzip und die Opferregel“. Die Verwendung von realen Giften und Säuren ist grundsätzlich untersagt!

4.4. Manipulierbare Spielelemente/ Gegenstände / Props

Farblich markierte Vorhängeschlösser: Wenn ihr ein bestimmtes Vorhänge-/Zuhaltungsschloss im Spielgeschehen antrefft, so könnt ihr versuchen dieses Schloss OT mit Hilfe von Werkzeugen zu knacken, zu zerstören oder versuchen den Schlüssel oder die richtige Zahlenkombination zu erspielen. Hierbei muss aber darauf geachtet werden, dass nur

das Schloss beschädigt wird. Sollte z.B. sich ein solches Schloss an einer Türe befinden, so muss das Türblatt, die Falle, der Rahmen und der Raum dahinter und davon unbedingt unversehrt bleiben (Wird im Workshop beschrieben und demonstriert).

Farblich markierte Kisten, Truhen und Schatullen: Im Spielgeschehen können Euch Kisten, Truhen und Schatullen aus Holz, Metall oder anderen Bestandteilen begegnen. Wenn diese entsprechend farblich markiert sind, dürfen diese Gegenstände zur Not auch mit dem Einsatz von roher Gewalt und entsprechendem Werkzeug(en) geöffnet werden. Die meisten dieser Gegenstände werden so konstruiert sein, dass sie auf der nächsten Con wiedereingesetzt werden können. Sollte es Kisten, Truhen und Schatullen auf der Con geben, die völlig zerstört werden können oder müssen, dann wird dies im Workshop thematisiert, so wie der genaue Umgang mit diesen manipulierbaren Gegenständen.

!WICHTIG! Sollte ein Gegenstand nicht genau zugeordnet werden können, so behandelt diesen bitte wie einen „normalen“ nicht manipulierbaren Gegenstand. Im Zweifelsfall immer versuchen die Orga zu kontaktieren!

4.5. Schrotter – Runen

Auf den Veranstaltungen können an bestimmten Orten sogenannte Schrotter-Runen zu finden sein. Deren genaue Bedeutung ist ein streng gehütetes Geheimnis des Kultes. Nur Eingeweihte des Kultes kennen deren genaue Bedeutung und wissen sie richtig zu deuten und zu lesen. Diese Runen dienen dem Kult als Wegmarkierungen und Kommunikationswerkzeug. Sie tragen Informationen, wie: “ hier ist sauberes Wasser zu finden”, “dieser Weg ist unsicher”, “Achtung Gendos” oder sie markieren einfach Besitzansprüche von Gruppen oder Einzelgängern. Die Schrotter-Runen können sich auch regional unterscheiden. Grundlage bilden die sogenannten Bliss-Symbole in Verbindung mit Hobo-Symbolen. Dabei handelt es sich um eine Sammlung von piktografischen und ideografischen Zeichen und Zeichenkombinationen. Jedes Zeichen steht für einen Begriff, und mehrere Symbole können kombiniert werden, um Sätze zu bilden oder Ideen auszudrücken.

4.6. Diebstahl und Dieben

Es gibt Spielsituationen, in denen ein besiegter Charakter (SC, GSC oder NSC) vor einem liegt und entweder kampfunfähig oder tot ist. In diesen Situationen liegt es nahe, den Charakter nach Brauchbarem zu durchsuchen. Eine kurze, geflüsterte Absprache hilft klarzumachen, in welchen Taschen spielrelevante Gegenstände stecken und welche

Ausrüstungsteile OT sind. Eine praktische Lösung ist es auch, seine wichtigen OT-Gegenstände, sofern sie nicht weggepackt werden können, in einer markierten/beschrifteten Tasche bei sich zu tragen. Mitspielende wissen dann, dass sie diese Tasche nicht zu durchsuchen haben (Degeneisis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022).

KURZ: Dieben (Ausrauben/Fleddern) ist eine IT-Handlung und bezieht sich NUR auf vorher durch die Orga oder/und Teilnehmende vereinbarte Gegenstände. Diese können je nach Vereinbarung behalten oder müssen der Orga oder der Person, welche bediebt wurde, zurückgegeben werden

KURZ: Diebstahl ist eine OT Handlung und eine Straftat, welche auch strafrechtliche Konsequenzen mit sich bringen.

4.7. Den Mangel leben!

Gerade Dinge wie Munition, Medikamente, Burn und Hochtechnologie, manchmal sogar Zigaretten und Destillat, stellen in der Endzeit wertvolle Güter dar. Wertvoll sind auch Bolzen und Pfeile oder die Heilkräuter der Sipplinge [...].“Teilnehmende, die solche Ressourcen ins Spiel bringen möchten, müssen dies durch die Orga abklären lassen (Degeneisis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022).

4.8. Sonderfertigkeiten

Nach der Wahl des Kultes sucht sich der Spieler oder die Spielerin die passenden Sonderfertigkeiten aus. Welche das sind, hängt vom gewählten Kult sowie der Position des Charakters darin ab. In diesem Punkt weicht Degeneisis-LARP von „Du kannst, was du darstellen kannst“ ab. Das hat zwei Gründe: Zum einen werden die Vorteile und Eigenheiten der jeweiligen Kulte auf diese Weise spielrelevant; zum anderen bilden wir dadurch den Verlust von Wissen in der Endzeit im Spiel ab. Das bedeutet: Du kannst alles, was du darstellen kannst - mit Ausnahme der unten aufgeführten Fähigkeiten. Um diese Dinge zu können, muss dein Charakter entweder dem passendem Kult angehören, oder IT jemanden finden, bei dem er die jeweilige Fertigkeit erlernt. Gleichzeitig bist du nicht verpflichtet, deinen Charakter mit einer Sonderfertigkeit auszustatten, wenn du sie nicht darstellen kannst oder willst (Degeneisis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022).

| Name der Sonderfertigkeit | Beschreibung | Kult(e) |
|---------------------------|---|---|
| Erſte Hilfe | In der Welt von Degeneſis iſt ſo gut wie jeder in der Lage, eine Blutung zu ſtoppen und einen einfachen Verband anzulegen. Doch mit Verbrennungen, Unterkühlungen, größeren Wunden, Deſinfektion und Wundnähten wird eſ ohne die Fähigkeit „Erſte Hilfe“ ſchwierig. | Spitalier, Hellvetiker-Sanitäter, Sippling-Heiler, Anubier-Heiler/Hekati/Hogon, Wiedertäufer-Elyſier |
| Medizin | Die Fähigkeit „Medizin“ ermöglicht einem Charakter die Behandlung von Krankheiten, Infektionen, Vergiftungen ſowie die Durchführung kleiner ambulanter Operationen wie das Entfernen von Fremdkörpern aus Wunden. | Spitalier, Hellvetiker-Sanitäter, Sippling-Heiler, Anubier-Heiler/Hekati/Hogon, Wiedertäufer-Elyſier |
| Pharmazie | Charaktere mit dieſer Sonderfähigkeit verſtehen ſich auf das Herſtellen von Medikamenten. Dieſ gelingt ihnen notfalls auch im Feld. | Spitalier-Pharmazeut, Wiedertäufer-Elyſier, Anubier-Hekati/Hogon |
| Chirurgie | Dieſe Fähigkeit wird gebraucht, wenn Verletzungen zu ſchwer ſind, um ſie ohne weiteres zu verarzten. Auch verpfuſchte Behandlungen, falſch zuſammengewachſene Knochen oder häſſliche Narben, können dank fähiger Chirurgen korrigiert werden. | Spitalier-Chirurg, Hellvetiker-Sanitäter (Mindeſtens Offiziersrang) |
| Elektrotechnik | Ein Charakter mit der Fähigkeit „Elektrotechnik“ verſteht alles, waſ mit Strom betrieben wird oder der Herſtellung von Strom dient. Dieſeſ Wiſſen iſt ausgeſprochen ſelten. | Chroniſt, Spitalier-Epigenetiker, Hellvetiker-Fourier/Richtſtrahler/Sappeur/Genie, Sippling (Nach Abſprache), Schrotter-Manuſturiſt, Bleicher |
| Computer | Die Sonderfertigkeit „Computer“ bedeutet, daſſ ein Charakter mit urvölkischen Rechnern oder Chroniſten Computersystemen und Schaltungen umgehen kann. | Chroniſt, Spitalier-Pharmazeutiker/Epigenetiker, Hellvetiker-Fourier, Bleicher |
| Mord | Daſ Töten von Spieler- oder Nichtſpielercharakteren wird durch dieſe Sonderfertigkeit ermöglicht. Wer dieſe Fähigkeit nicht hat, wird keine potentiell tödliche Aktion anſagen oder ausführen! | ACHTUNG! Dieſe Sonderfähigkeit wird auf unſeren Veranſtaltungen nicht beſpielt! |

(Degeneſis LARP. Leitſaden, Verſion 1.1., 2022).

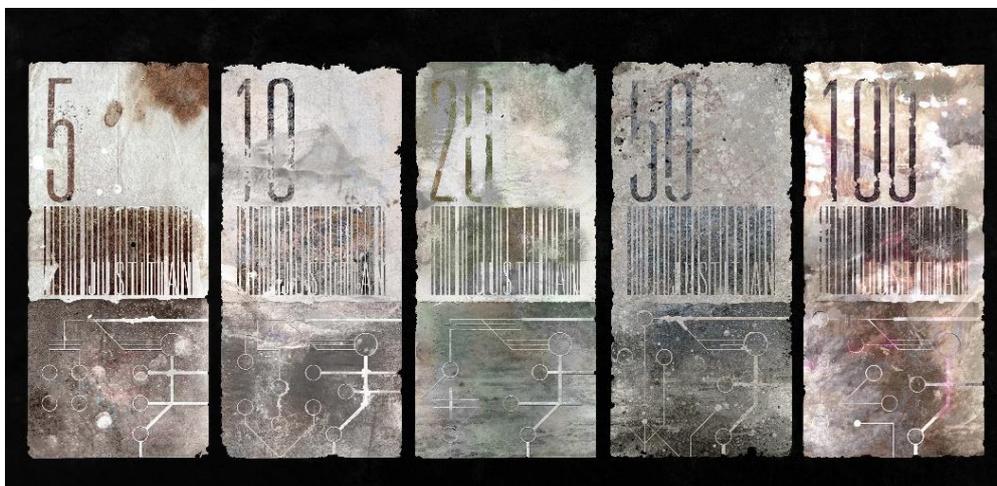
4.9. Wirtschaft, Wechsel und Dinare

Im alten Europa hat der Kult der Chronisten ein neues Währungssystem etabliert: Auf Thermopapierstreifen gedruckte Strichcodes in verschiedenen Wertigkeiten, die Chronistenwechsel, kurz Wechsel oder CW genannt. Chronisten sind sozusagen die Notenbank Europas, wobei die Wechseldrucker der einzelnen Alkoven oder der herumziehenden Streamer wie die Geldautomaten der heutigen sind Banken sind. Africaner nutzen die Währung Dinar. Dinare sind in der Regel Münzen. Ihr Wert leitet sich verwendeten Material und ihrer Prägung ab. Innerhalb der großen Handelszentren wie Toulon, in denen es den Gierigen um jede Nachkommastelle Wert geht, mag es Wechselkurse geben. Doch wo Dinare sonst akzeptiert werden, gilt meist Wechselkurs von 1:1. In Africa selbst werden nur Dinare angenommen, die Chronisten wiederum versuchen die Neolybier und ihr Geld so gut es geht aus Europa fernzuhalten (Degeneisis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022).

Das Anfangskapital deines Charakters wird von der Orga nach bestimmten Kriterien wie Kult und dem Rang im Kult bestimmt. Grundsätzlich gelten dabei die folgenden drei Vermögensklassen für Charaktere mit den folgenden (ungefähren) Startgeldsummen:

| | |
|---------|--------------------|
| Arm | 25 Wechsel/Dinare |
| Gesetzt | 100 Wechsel/Dinare |
| Reich | 500 Wechsel/Dinare |

Jedem Charakter steht am Anfang jeder Con nur sein Startgeld zur Verfügung. Selbst mitgebrachtes oder in früheren Cons erwirtschaftetes Geld ist bei der Orga abzugeben. Die Verbesserung der finanziellen Situation eines Charakters und die Erhöhung seines Startgeldes ist in Absprache mit der Orga möglich, wenn ein Charakter zum Beispiel über mehre Cons hinweg sehr viel Geld verdient hat, innerhalb seines Kultes aufgestiegen ist oder eine recht einzigartige Profession hat (Degeneisis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022).



Chronostenwechsel. Quelle: <https://degenisis.com/downloads/awesome-shit>; Mai 2023.

5. Psychonauten Effekte / Psychonautik oder die Magie des *homo degeneſis*

Spezielle Effekte, welche durch Psychonauten (BIOKINETEN, PHEROMANTEN, DUSHANI, PRÄGNOKTIKER) im Spiel eingesetzt werden, werden im Vorfeld vor der Con im Workshop erklärt und u.U. auch demonstriert.

In der Welt von Degeneſis endete die Zivilisation, wie wir sie kennen, im Jahr 2074 mit dem Einschlag mehrerer Meteoriten. Diese brachten eine außerirdische Substanz, den Primer, auf die Erde. In Europa ließ dieser Primer ausgehend von den Einschlagkratern Pilze mutieren. Sporenfelder, Primerfauna und humanoide Mutanten, die diese bewohnen, sind die Folge. Als Psychonaut wird man geboren. Zur Mutter eines Psychonauten bzw. einem sog. Lepero wird jemand, indem er rettungslos versport, also seinem Organismus so viel Belastung durch Sporen zumutet, dass seine Seele und sein Wille an den Primer verloren geht und der Geist in dessen telepathisch wirkendem Mutterbewusstsein aufgeht (Degeneſis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022). Jede Region, mit Ausnahme von Borca und Africa, bringt ihre eigene Subspezies dieser Psychonauten“ oder „homo degeneſis“ genannten hervor. Auf den Veranstaltungen des Projekt ESHATON, wie auf einigen anderen Degeneſis-LARP Veranstaltungen handelt es sich, um „[...] extrem seltene, mythischen und gefürchteten Wesen, von denen die meisten Charaktere höchstens einmal gehört haben [...]“ (Degeneſis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022).

5.1. Drohnen

Die Pheromanten Frankas benutzen nicht nur die Saat der Fäulnis, um sich die Welt Untertan zu machen. An ihren Körpern wuchern Drüsen voller Pheromon-Sekret. Insekten und Menschen, die diesem ausgesetzt werden, werden zu Dienern des Pheromanten. Unter Einfluss degenerieren Menschen zu Drohnen. Diese verhalten sich wie Leperos, mit dem Unterschied, dass sie Summlaute von sich geben und ihrem Absonderlichen folgen wie Ameisen, Wespen oder Bienen ihrer Königin (Degeneſis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022).

5.2. Leperos

Ein Mensch, der rettungslos versport, verfällt dem Primer und wird zum Lepero. Sein Geist geht im Mutterbewusstsein auf, während die Fäulnis seinen Körper langsam verschlingt. Auf Brust prangt dann das flaumigrote Stigma in einer Form, die seine Herkunft verrät. Jede Nacht wuchert der Pilz seine Atemwege zu, er erwacht erstickend und hustet Sporen. Leperos sind Träger der Saat und werden vom Muttersporenfeld und dem ihm innewohnenden Bewusstsein gesteuert. Es benutzt sie, um sein Einflussgebiet auszubreiten (Degeneisis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022).

5.3. Versporung

„Was in anderen Endzeiten Kontamination durch Strahlung ist, ist bei Degeneisis Versporung. Mit Ausnahme von Borca blühen überall in Europa riesige Felder aus mutierten Pilzen. Diese „Fäulnis“ bildet Sporenwolken, psychoaktive Fruchtkörper, die als "Burn" bekannt sind, und bringt diverse Mutanten hervor. Durch die Nähe zu versporteten Arealen, mutierten Lebewesen und Burnkonsum erhält ein Charakter jeweils einen Grad an Versporung. Versport er sich mehr als vier Mal ohne Ex oder ein anderes Entsporungsmittel zu bekommen, entspricht das dem Tod des Charakters. Er wird dann von der Fäulnis übernommen und verliert seine Seele und seinen Willen“ (Degeneisis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022).

Trotz all der Vorteile kommt die Strafe für den Burner nicht zu kurz: Jedes Mal, wenn Burn inhaliert wird, greift die Fäulnis im Körper um sich. Wer einmal Burn konsumiert, sich in der Nähe oder innerhalb eines Sporenfeldes aufhält oder einem Absonderlichen begegnet, wird versport. Dies hält der Körper maximal viermal pro Con aus (Degeneisis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022). Bei zweimaliger Versporung beginnt das Stigma in Form des Kultursymbols des Charakters auf der Brust zu erblühen. Bereits ab einem Punkt zuckt der Mollusk, der organische Versporungs-Sensor im Spreizer des Spitaliers, verräterisch.

Wer mehr als viermal versport wird, wird zum Lepero. Der Charakter ist dem Primer und der Fäulnis dann unheilbar verfallen. Er wird zum seelen- und hirnlosen Diener des Mutterbewusstseins (Degeneisis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022).

Bei Sporenfeldern oder Absonderlichen gilt ein Richtwert von 10 Minuten für jeden Punkt Versporung. Tücher bieten fünf Minuten Schutz, Masken mit Filter bis zu fünfzehn Minuten und Schutzmechanismen mit Luftzufuhr bis zu einer Stunde. Dann verstopfen die Sporen die Filter oder Luftauslassöffnungen und die Masken oder Filter müssen gereinigt werden (Degeneisis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022).

5.4. Burn

Burn ist die berüchtigtste Droge in der Welt von Degeneisis, der Auswuchs der Fäulnis. Die Apokalyptiker jagen die jungen Finken in die Muttersporenfelder, um die Knospen zu ernten und diese dann gewinnbringend zu verkaufen. Die Spitalier und Wiedertäufer hingegen jagen gnadenlos die Versporteten, Süchtigen und Leperos. Burn wird immer inhaliert, ob aus gegerbten Ziegenhäuten oder eleganten Tüchlein. (Im Spiel sind simplere Darstellungen, wie Papiertütchen oder Beutelchen praktischer.) Das ist der einzige Weg, auf dem es seine berauschende Wirkung entfaltet. In anderer Form eingenommen führt es nur zur Fäulnis und Versporung (Degeneisis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022). Die Wirkung beginnt mit der Rauschphase, die als intensiver wahrgenommen wird, als es herkömmliche, chemische Drogen verursachen könnten. Der Charakter ist in dieser Phase für mindestens 15 Minuten bewegungs- und reaktionsunfähig. Dieser Rausch kann nur von außerordentlich willensstarken Menschen unterdrückt werden. Auf die der Rauschphase folgt die circa 2 Stunden anhaltende Stimulusphase. Hier zeigt das Burn seine zweite Eigenheit, denn es gewährt je nach Sorte gewisse Vorzüge:

| Sorte | Eigenschaften in der Stimulusphase |
|--------------|---|
| BION | aus Pollen, macht immun gegen Krankheiten, Erschöpfung und Kälte |
| GLORIE | aus Purgare steigert die Fähigkeiten und Wildheit im Kampf und bei körperlichen Herausforderungen |
| EINTRACHT | aus Franka gewährt Ruhe. Verhandlungen gelingen leichter. |
| MUSE | aus dem Balkhan lässt einen die Schleier der Welt zerreißen und die Geheimnisse der Welt liegen offen sichtbar vor einem. (Die SL wird dem Burner ggf. spezielle Informationen verraten.) |
| ARGUS | aus Hybrispania lässt einen scheinbar die Zukunft sehen und kaum noch zu überraschen. (Die SL wird dem Burner ggf. spezielle Informationen verraten.) |
| DISCORDIA | von den Fressknospen diskordischer Felder, löst furchtbare Visionen und Krampfanfälle aus und kann sogar bis zum Tod führen. Oder in ganz seltenen Fällen zu Übermenschlichem. |

(siehe Degeneisis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022).

5.5. Entsorgung

Wenn ein Charakter versportet wurde, helfen nur spezielle Medikamente. Das Bekannteste ist das unter dem Namen EX bekannte Mittel der Spitalier. EX ist teuer, schwer zu bekommen und das Spital achtet genau auf diejenigen, die es erwerben wollen. EX und andere Antimykotika sorgen dafür, dass sich die befallenen Schleimhäute im Körper lösen und

ausgehustet oder auf andere Art ausgeschieden werden. Es ist ein schmerzhafter und äußerst unangenehmer Prozess. Anschließend ist der Charakter ausgelaugt und schwach – jedoch im besten Falle sporenfrei. Antimykotika gibt es in vier Reinheitsstufen, wovon EX die höchste Stufe darstellt. Entsprechend der Stufe des Medikaments wird die Versporung nach der Einnahme gesenkt und dementsprechend heftig fällt auch die Reaktion auf das Medikament aus (Degeneis LARP. Leitfaden, Version 1.1., 2022).

6. Charaktererschaffung und beispielbaren und nicht beispielbare Kulte

6.1. Nicht bespielte Kulte und reine GSC/ NSC Kulte

Die Orga behält sich vor, hauptsächlich aufgrund von Ausgewogenheit der beispielbaren Machtverhältnisse und der Schwierigkeit der Darstellbarkeit, bestimmte Kulte auf den Veranstaltungen nur als GSC/NSCs oder grundsätzlich nicht zuzulassen. Dazu zählen: **Neolybier, Geissler, Anubier, Recombination Group (RG), Clanner, Schläfer, Marodeure Amsumo** sowie **Spezialisierungen** innerhalb einzelner Kulte (z.B. **Preservisten der Spitalier**).

6.2. Beispielbare Kulte

Zu den beispielbaren Kulturen zählen: **Schrotter, Apokalyptiker, Spitalier, Richter, Jhammedaner, Wiedertäufer, Sipplinge, Hellvetiker, Chronisten und Bleicher.**