

Projekt ESHATON



Leitfaden

Gewandungsleitfaden Projekt Eshaton

Dieser Leitfaden soll Euch helfen einen Einstieg in das Degeneration LARP, wie es bei Projekt Eshaton gespielt wird, zu finden. Wir haben uns neben Vorlagentreue auch eine gewisse Adaption an die Notwendigkeit der "Larpbarkeit" auf die Fahne geschrieben. In diesem Leitfaden wollen wir euch unsere Sicht auf das Thema Degeneration näher bringen, unsere Ansprüche an Klamotten und Ausrüstung definieren und euch wo immer möglich Hilfestellung geben diese einfach und günstig umzusetzen.

Der **Anspruch** ist dabei nicht, dass ihr mit eurer Erstausrüstung gleich alles perfekt habt. Sondern, dass Eure Ausstattung sich insgesamt in die Welt von Degeneration einfügt und eure Kleidung **mindestens ein** sehr klares **kulttypisches Merkmal** und die grobe **Silhouette** bzw. den **Grundstil** des Kultes widerspiegelt.

Wichtige Begriffe 1

Techlevels 1

Machtgefälle und Kultabgrenzungen 2

Schusswaffen, hightech/highpower Ausrüstung 2

Drei Level von Ranz/Modding: Abnutzung, Instandhaltung, Dreck 2

Abnutzung 2

Instandhaltung 2

Dreck 3

Silhouette, 3

Kultspezifische Umsetzung 3

und kultspezifische Accessoires 3

Kultbeschreibungen 3

Richter 3

Wiedertäufer 4

Schrotter 5

Bleicher 5

Apokalyptiker 6

Siplinge 6

Spitalier 7

Jehamedaner 7

Hellvetiker 7

Chronisten 7

Wichtige Begriffe

Die **Regelbücher** von Degeneration Rebirth Edition, werden wir hier an diversen Stellen zitieren, dabei steht “**KT**” für Katharsys und “**PP**” für Primalpunk, diese werden soweit möglich um Seitenzahlen ergänzt. Diese Bücher plus die älteren Werke, div. Kampagnenbände, etc., sprich alles verfügbare Material zu Degeneration bildet die hier häufig zitierte “**Vorlage**”.

Ausstattung ist ein Sammelbegriff, den wir für alles nutzen, was der Charakter besitzt. Dies umfasst u.a. Kleidung, Ausrüstung, Waffen, Fahrzeuge etc.

Techlevel, ein System der Degenerationregelwerke unter **KT-122** nachzulesen.

Techlevels

Während in der generischen Endzeit die meisten Gruppen und Teilnehmer grob auf einem technologischen Niveau existieren und Ausnahmen davon eher selten sind, ist das Konzept abweichender technologischer Niveaus ein Grundpfeiler der Welt von Degeneration. Von Neolithisch bis hin zu Zukunftstechnologie ist hier alles vertreten. Zusätzlich treffen abweichende Niveaus auch tagtäglich aufeinander und bilden damit ein relevantes Spielelement. Das einfachste Beispiel ist der einfache Schrotter, wenn er draußen in den Ruinenfeldern ist, kocht er auf dem wenigen Holz was er zusammenklauben kann, schläft in einen Mantel aus Fetzen und Fell gehüllt und schleift letztendlich seine Beute auf einem Schlitten in die Stadt. Dort verkauft er diese an einen Chronisten Alkoven, der hell erleuchtet ist von elektrischem Licht. Der Chronist schätzt seine Ware unter anderem mit Referenzen aus seinem Computerterminal und wird ihm seine Belohnung aus dem Wechseldrucker zukommen lassen. Gleichzeitig wird über eine Datenleitung ein deutlich höherrangiger Chronist darüber informiert, dass ein lang gesuchtes Schrottteil soeben angekauft wurde. All das bleibt dem Schrotter verborgen, er freut sich einfach, dass der dicke Batzen Wechsel für ein paar schöne Nächte in den Kaschemmen und eine Aufwertung seiner Ausrüstung reichen wird.

Man sollte jedoch nicht den Fehler machen anzunehmen dass die Machtgefälle rein auf Ebene der Techlevels existieren, so haben in der Vergangenheit die Wiedertäufer, mit ihrer mittelalterlich anmutenden Ausrüstung aber einer enormen Masse, die Chronisten aus dem Kölner Dom vertrieben.

Dabei soll das Denken in Techlevels nicht dazu dienen, euch sklavisch diesem zu unterwerfen. Eine Person sollte aber immer in der Masse ihrer Ausstattung ihrem jeweiligen Techlevel

entsprechen. Eine Abweichung nach oben sollte sich auf ein Level höher und 1 bis 2 Gegenstände beschränken die für den Charakter eine hohe Bedeutung und Notwendigkeit haben; Beispiele sind das Elektrowerkzeug eines Schrotter-Manufakteurs, die Vorderladerwaffe eines Wiedertäufer-Furors oder Sipplings, etc. der Fokus

Machtgefälle und Kultabgrenzungen

Die jeweiligen Schwerpunkte in Können, Ressourcen und Mängeln bzw. fehlenden Kapazitäten der einzelnen Kulte sind ein wichtiger Inhalt der Welt. Degeneration kennt keine Alleskönner, kein Kult kann alle Probleme allein lösen, das ist eine der zentralen Motivatoren für das Spiel zwischen den Kulturen.

Das Machtgefälle zwischen Angehörigen unterschiedlicher Kulte kann dabei extrem sein, z.B. zwischen einem mit schwerer Panzerung und Sturmgewehr gerüsteter Hellvetiker und einem in Lumpen und Fell gehüllten Sippling mit einer Schrottkeule in der Hand. Auf den ersten Blick ist klar, wer hier gewinnen wird. Dabei gibt es viele Punkte, die die Macht des Hellvetikers begrenzen, was sind seine Befehle, wie viel Munition hat er und wie viele Freunde hat der Sippling hinter sich. All das sind Faktoren, die das offensichtliche Machtgefälle stark verschieben können. Auch davon lebt die Welt von Degeneration.

Schusswaffen, hightech/high power Ausrüstung

Die Welt von Degeneration lebt von Ungleichheit und sehr weit auseinander laufenden Techlevels und Versorgungslagen. Um Euch allen ein schönes und rundes Erlebnis zu bieten, legen wir daher großen Wert darauf, das Machtgefälle zwischen Kulturen aufrechtzuerhalten.

Daher ist das Nutzen von Schusswaffen sowie sonstiger Hightech bzw. Highpower Ausrüstung im Spiel nur nach Rücksprache mit der Orga gestattet. Das heißt im Klartext wir schauen wie viele Ihr in Eurem Kult seid und geben euch dann eine Rückmeldung wie viele Force Multiplier wir euch guten Gewissens geben können. Nicht zuletzt versuchen wir hier auch ein Balancing der Machtverhältnisse verschiedener Kulte und Fraktionen herzustellen. Grundvoraussetzung für die Nutzung derartiger Props oder Ausrüstung ist, dass diese an das Setting und die Ästhetik von Degeneration angepasst sind. Die Vorlage gibt dort viele gute Designs, an denen man sich orientieren kann. Zu Hightech und Highpower Ausrüstung gehören jegliche elektrische Geräte (z.B. Computer, Funkgeräte, Nachtsicht- und Restlichttechnik, etc.) aber auch Dinge wie Burn, EX, etc.

Drei Level von Ranz/Modding: Abnutzung, Instandhaltung, Dreck

Abnutzung

Umschreibt überwiegend alle mechanischen Belastungen, die auf Kleidung und Ausrüstung einwirken, sprich Abscheuern, Aufreißen, Ausfransen, etc. Dieses Level ist für jeden Kult sinnvoll, denn niemand hat erst gestern seine komplette Ausrüstung erhalten. Auch wenn hier der Grad der Abnutzung je nach Kult unterschiedlich sein wird. Der Advokat aus Justitian wird kaum mehr als den einen oder anderen Abschürfer auf seinem Mantel haben, der Schrotter der sich hunderte Stunden durch den Dreck der Urvolkruinen gegraben und geschoben hat wird entsprechend deutlich mehr Schäden an Ausrüstung und Kleidung haben. Möglichkeiten mechanische Abnutzung und Schäden zu erzeugen gibt es viele, Tutorials auch, daher werden wir das hier nicht reproduzieren. Wenn Eure Kleidung ein wenig, oder mehr, Liebe von Raspel, Eisenfeile, Klinge und Drahtbürste gesehen hat, habt ihr diesen Punkt erfolgreich abgehakt.

Instandhaltung

Ein nicht zu unterschätzender Faktor, um Kleidung und Ausrüstung an das Setting anzupassen, sind klare Zeichen von Instandhaltung. Sei es der geflickte Riemen des Rucksacks oder Koppels, Flicker oder Verstärkungen an Kleidung und Ausrüstung oder die dritte Lage Fetzen auf dem Umhang eines Bleichers. Aber auch Neukombinationen von Kleidung oder wesentliche Änderungen können hier drunter fallen.

Ausrüstung und Kleidung leidet, offensichtliche Zeichen von Instandhaltung simulieren diese Realität der Welt. Zusätzlich bieten sie aus der Designsicht die Möglichkeit, große homogene Flächen aufzubrechen und sonst langweiligen Teilen wie Gurten und Gürteln optische Aufhänger zu verpassen. Instandhaltung ist für alle Kulte sinnvoll, die nicht auf stets neue Ausrüstung und gute Möglichkeiten zur Pflege derselben zurückgreifen können. Der Grad richtet sich dabei klar nach der Funktion des Charakters innerhalb des Kultes und seinen finanziellen Möglichkeiten.

Dreck

Die am wenigsten invasive Form von Anpassung an das Setting. Auch hier gilt: geht mit Augenmaß vor. Was treibt euer Charakter so den ganzen Tag, womit kommt er in Kontakt und wie gut sind seine Möglichkeiten seine Kleidung, Ausrüstung und nicht zuletzt sich selbst zu reinigen? Für dauerhafte Dreckeffekte taugen vor allem sehr dünn genebelte Sprühfarben oder sanft gebürstete Acrylfarben. Für "interaktiven" Dreck eignen sich Heilerde, Ockerpupver oder ganz klassisch echter Dreck aus geeigneter Quelle.

Für den Körper gibt es extra Dreckschminken, ansonsten tun sich auch klassische dunkle Wasser- oder Fettschminken. Für Spits taugen Puder und Talkum. Bitte verzichtet darauf, echten Dreck in euer Gesicht zu schmieren, lässt die Mikroflora und -fauna wo sie hingehört.

Das Konzept

Wir haben zu jedem Kult eine Aufteilung in vier Themenkomplexe vorgenommen, um euch den Zugang zur Umsetzung eines Kultes zu vereinfachen. Ziel ist es nicht, euch harte Vorschriften zu machen, sondern euch zu helfen, in wenigen Schritten zu einem guten Ergebnis zu kommen. Wenn es euch hilft, seht das Ganze als eine Art Checkliste.

Silhouette und Allgemeinstil

Hier fassen wir für euch die wichtigsten optischen bzw. Desingmerkmale zusammen, die den Kult ausmachen und von denen man am besten bzw. leichtesten starten kann.

Kultspezifische Umsetzung

Hier wird es etwas ausführlicher mit konkreten Beispielen zur Umsetzung inkl. ersten Tipps zu Design, Beschaffung und Bau, die euch hoffentlich helfen, ein klareres Bild zu bekommen, wie man gewisse Dinge umsetzen kann.

Kultspezifische Accecoires und Schmuck

Hier fassen wir die Dinge zusammen, die den Charakter wirklich zum Leben erwecken und in seinem Kult verankern. Denn die Erkennbarkeit der Zugehörigkeit zu einem der Kulte ist nicht nur im LARP sinnvoll, sondern bietet auch aus der IT-Logik der Welt viele Vorteile.

Materialien

Hier geben wir euch nochmal eine kleine Übersicht aus geeigneten Materialien, der Ressourcenverfügbarkeit des Kultes und anderen Faktoren, die sich auf den eigentlichen Bau von Ausstattung beziehen.

Zusätzlich geben wir Euch am Ende jedes Kultabschnitts Hinweise, wo ihr die **Kultbeschreibungen** und **Artworks** zum Kult in der Vorlage findet.

Kultbeschreibungen

Kurzzusammenfassungen: PP: 40-43

Richter

1. Silhouette und Allgemeinstil

Die Richter sind ein Kult, dessen Silhouette in sich konsistent ist und diese sofort erkennbar und damit auch hochspielbar macht. Die Silhouette der Richter ist vor allem von zwei Elementen geprägt: dem mindestens halblangen Mantel sowie dem kantigen Hut mit gerader Krempe. Dieser Silhouette sollte jeder Richter entsprechen, innerhalb dieses Stils könnt ihr immer noch mit einer Vielzahl an Mantellängen oder -volumen, oder Krempebreiten und Korpus-/Kalottenhöhen spielen, ohne die Silhouette zu brechen.

2. Kultspezifische Umsetzung

Die meisten Richter greifen auf klassische Ledermäntel zurück, aber wir haben auch schon sehr schöne Umsetzungen mit Stoffmänteln gesehen. Bei den Hüten empfiehlt sich Wollfilz, da dieser, auch wenn der Hut eher im klassischen Cowboystil ankommt, sich schnell mit einem Dampfbügeleisen neu formen lässt. Die Krempe grade ausgebügelt und die Kalotte ordentlich bedampft und in eine eckige Form gebracht und man hat einen sehr schönen Richterhut. Mit Lederhüten fällt beides deutlich schwerer und erfordert deutlich mehr Näharbeit.

Unter den beiden Markenzeichen des Richters taugen leicht historisierende Stücke wie Stehkragenhemden, Westen, etc., gut um den eher bürgerlichen Stil zu erreichen, der grob ans 19. Jhd. angelehnt ist.

Als Hosen taugen sowohl Tuch- oder Jeanshosen in gedeckten Farben und in eher klassischen geraden Schnitten. Optimal kombiniert mit Schafstiefeln oder älteren Motorradstiefeln.

Als Bewaffnung sind für den Protektor der Hammer und die Muskete Pflicht, für den Advokaten kann es kleiner und dezenter sein, auch der Gehstock ist hier eine gute Option.

3. Kultspezifische Accessoires und Schmuck

Hier kann man sich an den Artworks der verschiedenen Editionen orientieren, grad die Dreieckssymbolik auf den Mänteln und Hüten macht sehr deutlich, wem man gegenüber steht. Kombiniert mit dem einen oder anderen Richterhammer-Symbol ergibt das schon einen sehr runden Anblick. Nicht wegzudenkende Accessoires sind die kleine Sonnenbrille sowie der gebundene Kodex, der stets zur Hand ist. Für den Richthammer haben wir in der

Vergangenheit sowohl Umsetzungen als Larp-Waffe als auch echte Vorschlaghammer geeigneter Optik gesehen, beides hat Vor- und Nachteile.

4. Material

Sinnvoll sind Leder für Mäntel, Gurtzeug, Taschen etc., für Hüte Wollfilz und klassische Bekleidungsstoffe für den Rest der Kleidung. Richter haben weitestgehend ein fortschrittliches Techlevel, vergleichbar mit dem 18. und frühen 19. Jhd. Es eignen sich also damals gebräuchliche Materialien.

Kultbeschreibung: KT 52 ff.; PP 182 ff.

Artworks: KT: 52, 104; PP: 182, 187, 188, 191

Wiedertäufer

1. Silhouette und Allgemeinstil

Wiedertäufer verfügen als Kult nicht über eine gemeinsame und allgemeingültige Silhouette. Eine gute Wiedertäuferklamotte definiert sich eher über ihre Verhaftung im Techlevel und der Weltsicht des Kultes. Das Techlevel kann man generalisiert am ehesten als mittelalterlich bezeichnen, es dominieren einfache Stoffe und Leder. Während der Asket diese vorrangig mit hölzernen oder irdenen Dingen ergänzt, verstärkt der Orgiast wo immer möglich seine Wattierungen und Lederzeug mit metallenen Rüstungsteilen.

2. Kultspezifische Umsetzung

Die Grundgewandung der Wiedertäufer ist vielfältig, folgt aber gewissen Linien. Während für viele Asketen eine einfache Kutte völlig ausreichend ist, neigt die Masse unabhängig von der Kaste eher zu einer Kombination aus meist weiten, oft gestreiften Hosen, Hemden, sowie einfachen Westen, Überwürfen oder teilweise auch mantelartigen Stücken. Dabei neigen Orgiasten eher zu praktikabler und die Bewegung weniger einschränkenden Optionen. Für den Orgiasten, zumindest wenn er diesen Rang auch schon bekleidet ist, ist irgendeine Art von Rüstung Pflicht, sei es eine Stoffwattierung, gestepptes Leder oder schon die ersten kleineren Plattenteile oder Ringpanzerstücke. Ein Furor wird hier schon, seinem Rang angemessen, mehr aufweisen können. An Bewaffnung sind Langwaffen sehr ikonisch, Keulen und Schwerter sind aber auch beliebte Optionen. An Fernkampfaffen dominieren Armbrüste das Feld, echte Feuerwaffen sind selten und werden höchstens an die Furore ausgegeben, hier dominieren oft mehrschüssige Waffen des Urvolks, wie Revolver oder Schrotflinten, meist als Vorderladervarianten.

Das, was für den Orgiasten seine Rüstung und Waffen sind, sind für den Asketen seine Werkzeuge und Utensilien des Glaubens. Die Kleidung an sich ist eher einfach und erinnert

oft an Mönche oder einfach Landarbeiter, denn nichts anderes sind die allermeisten Asketen.

Als Stoffe empfehlen sich neben Wolle für die dickeren und wetterfesteren Kleidungsstücke, Leinen, Baumwolle oder auch Wildseiden, alles im besten Fall mit viel Struktur. Farblich ist man hier recht frei, in Summe sollte es jedoch bis auf Symboliken und ggf. die Hosenstreifen eher dezent wirken. Gerade für die eher modern anmutenden Teile wie Mäntel, die entfernt an Militärmäntel des 19./20. Jhd. angelehnt sind oder die Lederjacken, empfiehlt es sich, diese anhand moderner Schnitte in deutlich vereinfachter Form selbst zu nähen. Industriell gefertigte Kleidungsstücke brauchen viel Liebe und Modding, um ihren industriell-perfekten Look zu verlieren.

Neben Schusswaffen werden wenige Errungenschaften modernerer Technologie genutzt, ein Ausnahme stellt insbesondere für Orgiasten eine, aus Sicherheitsgründen, elektrisch betriebene Taschenlampe dar. Hier eignen sich alte, aber bitte gemoddete Kastenlampen oder andere eher simple und funktionale Lösungen.

3. Kultspezifische Accessoires und Schmuck

Allen Wiedertäufern gemein ist, dass man ihnen den Glauben am Gesicht ablesen kann. Stirnband, nach hinten geölte Haare, Stirntattoos und der Nasenring sind absolute Pflicht. Bei den Nasenringen empfiehlt es sich, nicht auf die schmalen OT-Septums oder Klemmvarianten zurück zu greifen sondern massivere Varianten zu verwenden. Billige Bastelringe eignen sich hervorragend als Bastelgrundlage.

Die gesamte Klamotte rundet man mit einigen aufgenähten/-stickten/-malten Kultsymbolen und evtl. einem hölzernen oder metallnem Kultanhänger wunderbar ab. Insbesondere für Asketen sind weitere Symbole des Glaubens wie Altaraufsteller, Spruchpapiere, Kerzen, Rauchwerk und nicht zuletzt ggf. Elysische Öle wichtige Spielaufhänger.

4. Material

Wiedertäufer schöpfen aus einem eher mittelalterlich- bzw. präindustriellen Materialpool, es dominieren daher Leder, Woll- und Naturfaserstoffe, für Rüstungen, Abzeichen und Schmuck Metall.

Kultbeschreibung: KT 84 ff.; PP 294 ff.

Artworks: KT: 28, 34, 84, 341, Einband; PP: 81, 294, 297, 300, 303, 307

Schrotter

1. Silhouette und Allgemeinstil

Die Schrotter haben eine eindeutige Silhouette, solange sie als Ruinenschrotter (Höhlenbär- und Leitwolf-Karrierelinien) durch das Ödland ziehen. Diese ist geprägt von einem sehr breiten Schulterpart, dieser wird durch die mantelartigen Überwürfe erreicht, die teilweise gepanzert sind. Verlässt der Schrotter diesen Weg und wird urbaner (Manufakturist- bzw. Offizier-Karrierelinie), nimmt dieses Element deutlich ab. Schrotter weisen in ihrer Ausstattung eine große Bandbreite von Techleveln und Qualität auf. Für die Beinwickel oder den Mantel taugen selbst Lumpen als Basis, während ein erfahrener Schrotter durchaus komplexe mechanische Technik in Form von Werkzeug, einem Wunderwerk o.ä. besitzen kann. Schrotterausstattung und besonders Kleidung lebt davon, dass sie stets im Wachstum bzw. Veränderung begriffen ist. Schrotter passen ihre Ausstattung ständig an die Gefahren und Bedürfnisse ihrer Arbeit an, hier einen Protektor, da ein Polster, noch eine Tasche. Vieles ist improvisiert, selbst modifiziert oder eine Auftragsarbeit aus den Manufakturen. Dabei lassen sich gut "urvölkische Reste" in die Ausstattung einstreuen. Hier bieten die Artworks gute Vorlagen. Insgesamt steht die Praktikabilität für Schrotter über allem Anderen.

2. Kultspezifische Umsetzung

Gut umsetzen/designen lässt sich das, indem man sich die Anforderungen an die Ausstattung vor Augen führt und dann einfache, schrottergerechte Lösungen dafür findet. Das bringt ganz natürlich einen hohen Fokus auf Praktikabilität bei gleichzeitig hoher Individualität mit sich. Es dominieren stabile Materialien in guter bis völlig improvisierter Verarbeitung, grade diese Mischung macht eine gute Schrotterausstattung aus. Auch bei Schrottern gilt, viel Umwidmung von Teilen für andere Zwecke (z.B. Parka->Umhang, Hose->Weste) oder Eigenbau derselben hilft dem Stil ungemein. Dinge wie die Panzerungen aus den neueren Artworks kann man hervorragend aus Alublech oder teilweise modernen Protektoren, selber bauen bzw. modifizieren. Bitte verzichtet auf komplette Protektorenhemden oder Arm-/Beinsysteme, zerlegt diese rekombiniert sie und vor allem Anderen überarbeitet ggf. Oberfläche und das Trägermaterial. Die Spandexhemdchen bzw. Polyesterpolster sind nicht die immersive Option und machen im Modding ggf. mehr Arbeit als ein Ersatz. Die ikonischsten Teile für den Schrotter sind sein Umhang bzw. Mantel, seine Arbeitsausrüstung sowie in den neueren Artworks die Panzerungen. Für die Mäntel und Umhänge kann man relativ wild Lumpen, Fetzen, Fell auf einer cape- oder mantelartigen Grundlage kombinieren, ein großer Fokus liegt dabei auf einem breiten Schulterpart. Kein Schrotter ist vollständig ohne Arbeitsausrüstung, dies umfasst sein Werkzeug, was eine Sammlung aus mehr oder weniger kaputten Teilen und nicht ein einzelnes blankes Multitool sein sollte, aber auch Tragehilfen wie Kraxen,

Schlitten, Seile und nicht zuletzt ein Staub- bzw. Sporenschutz. Zur Panzerung haben wir oben schon etwas geschrieben, wichtig ist und, dass wir keine ungemoddeten oder kompletten Protektorensätze haben möchten. Die Ästhetik von Degeneration lebt, bei vielen Kulturen, von der Asymmetrie der Designs und weist z.B. mehr ungebrochene bzw. in spezieller Weise gebrochene Designs auf. Moderne Protektoren lassen sich gut mit Plastikspachtel modifizieren, um glatte Flächen herzustellen, die degenerationstypischen Schlitz lassen sich dann z.B. mit einem Dremel einfach umsetzen.

3. Kultspezifische Accessoires und Schmuck

Neben dem schon erwähnten Werkzeug, Bergungs- und Überlebensausrüstung benötigt ein Schrotter zwei sehr wichtige Dinge: eine Schrotterrune (das X) und seine persönliche Schrotterrune. Hier seid ihr frei in eurem Design, versucht aber bitte nicht zu simple Varianten zu verwenden, um zufällige Dopplungen zu vermeiden. Diese dient als Eigentumsmarkierung, Unterschrift und nicht zuletzt Claimmarkierung von Ruinen. Zusätzlich solltet ihr euch das Konzept der Schrotterrunen ansehen oder diese als kleinen OT-Spicker dabei haben. Hier schaut gern in den bestehenden Schrotterleitfaden, der auf eshaton.de verlinkt ist.

4. Material

Neben allerlei Metall- und Elektroschrott haben Schrotter mit den breitesten Zugriff auf Materialien, dabei sollten offensichtliche hochtechnologische Dinge wie Polyesterriemen, Gummi, etc. besser sparsam als zu massiv eingesetzt werden. Allgemein gilt, gut aus Resten zusammengesetzt ist Schrotter hout couture und es wird genutzt, was grad zur Hand ist.

Kultbeschreibung: KT 60 ff.; PP 210 ff.

Artworks: KT: 60, 171, 313, 333; PP: 20, 210, 214, 217, 223, 323

Bleicher

1. Silhouette und Allgemeinstil

Bleicher verfügen über eine klare Silhouette, die Unterkleidung in Form von Overalls oder Arbeitskleidung des Urvolks ist eher körperbetont, wird dann aber ergänzt um Umhänge oder Überwürfe, die dem Ganzen eine eher fledermausartige Qualität geben. Es herrscht eine Dualität aus „guter“ aber zerschlissener Bunkerausrüstung mit teilweisem Zugriff auf Lagerbestände des Urvolks und stark improvisierter Sonnenwelt-Bekleidung und -Ausrüstung.

2. Kultspezifische Umsetzung

Eine gute Basis sind Overalls oder Arbeitskleidung in dezentem Grau mit RG Symbolik, diese sollten stark abgenutzt und gern geflickt und um Protektoren, Schmuckstücke und andere Modifikationen ergänzt werden. Bei den schwarz/grauen Kleidungsstücken kann mit schwarzer, grauer oder dunkelblauer Farbe ein eigenes Camouflagemuster aufgebracht werden.

Für Ausrüstung, die nicht in die mitgelieferten Taschen passt, empfiehlt sich ein praktisches Gurtzeug aus Leder- und Kunstfaserriemern, am besten ebenfalls stark modifiziert bzw. als Eigenbau. Als Sonnenweltausrüstung ist ein Überwurf/Umhang/Kapuzenteil, bspw. auch ein Duster/Staubmantel absolute Pflicht. Hier sollte die Improvisation klar erkennbar sein. Es empfiehlt sich, das Grundgerüst aus einem einzigen Teil zu machen und dann Teilflächen, Ränder und prägnante Flächen durch Aufdopplung mit anderen farblich passenden Fetzen und Resten zu versehen, um einen zusammengeschusterten Look zu erreichen. Hier können auch durchaus alte Kleidungsstücke zerlegt und wiederverwendet werden. Bei Protektoren könnt ihr sehr gut auf klassische Handwerks-Knieschützer und ähnliches zurückgreifen, für stärkere "Panzerung" taugen diverse Protektoren aus dem Offroad-Bereich, schaut nur, dass sie möglichst nah an der Optik der Artworks sind und verzichtet bitte auf ungemodete und offensichtliche Spandex-Unterlagen unter den Protektoren.

3. Kultspezifische Accessoires und Schmuck

Hier ist ein verbindendes Element die "Böse Sonne" als Schmuck, allgemein dekorieren Bleicher ihre Ausrüstung ehrfürchtig mit mytisch-/kultischer Symbolik. Dies könnt ihr gern etwas hochdrehen, ein gutes Beispiel sind die Sonnenscheiben und Sonnenaugen aus der Vorlage. Die Spiritualisierung von hightech Ausrüstung sollte auch optisch erkennbar sein. Die Bleicher haben Zugriff auf moderne Schusswaffen aus den Lagerbeständen der RG, die ikonischste ist die Bleicher-UZI. Als Schusswaffenprops eignen sich also am besten kleine Maschinenpistolen, ergänzt um Selbstbauschulterstützen und Bajonette. Wer hat, darf gern Restlichtverstärker oder Nachtsichtgeräte, mit entsprechendem Modding versehen, mitbringen und einsetzen.

Wir wünschen uns bleich geschminkte Haut und ausgespielte Lichtsensitivität.

4. Material

Der Pool, aus dem die Bleicher schöpfen, ist von zwei gegenläufigen Faktoren geprägt. Zum Einen gibt es durchaus eingelagerte Bestände an Ausrüstung, Kleidung und Waffen, die aber immer weiter abnehmen und daher nicht jedem zur Verfügung gestellt werden. Zum Anderen leben die Bleicher in einer zerfallenden Welt. Die Bunker verlieren teilweise Energie, wichtige Maschinen und Systeme fallen aus, ganze Bereiche fallen ins Dunkle und sind nur noch eingeschränkt nutzbar. Alles, was kaputt ist und nicht mehr für den eigentlichen Zweck nutzbar, kann aber anderweitig weiterverwendet werden, sei es in

spiritueller Hinsicht oder auch nicht. Das ermöglicht es aus zwei Welten zu schöpfen und diese kreativ zusammenzuführen. Kein Bleicher wird neue oder ungebrauchte Ausstattung haben, deshalb kombiniert gern beides. Mögliche Materialien für Bleicher sind jegliche Form von moderner Arbeitskleidung, Technikschrott, Handwerker Ausrüstung, Moderne-Welt-Gimmicks mit entsprechender Spiritualisierung, etc.

Kultbeschreibung: KT 88 ff.; PP 308 ff.

Artworks: KT: 88, 109 ; PP: 308, 311, 315, 317, 321,

Apokalyptiker

1. Silhouette und Allgemeinstil

Der Kult verfügt nicht über eine eindeutige Silhouette, allgemein herrscht ein „wildes“ Design geprägt von klaren Brüchen mit klassischen Bekleidungskonzepten, häufig auffälligen Farben und aufreizenden Schnitten mit viel Dekoration vor. Das Gesamtkonzept legt mehr Wert auf Ästhetik und Lebendigkeit als Praktikabilität und zeigt damit auch den hedonistischen Grundgedanken des Kultes.

2. Kultspezifische Umsetzung

Gute Ergebnisse erhält man, wenn man moderne Kleidung neu denkt. Dazu hilft es Kleidung teilw. zu zerlegen und um Teile zu reduzieren und diese entweder neu zu kombinieren oder bewusst unvollständig zu lassen. Homogenität und Symmetrie sind die Feinde einer guten Apokalyptikerklamotte. Beim Design sollte Dekoration mit Praktikabilität auf einer Stufe stehen. Viele Schichten und Farben geben der Ausstattung eine gewisse optische Tiefe und Unruhe, die den Stil der Apos sehr gut trägt. Die Umwidmung von Teilen für andere Zwecke, z.B. Jackenärmel als Beinlinge oder Bolero, bunte Reste als Überwurf oder Schal oder gleich komplette Eigenbauten sind hier oft eine gute Möglichkeit schnell zu einem guten Stil zu kommen.

3. Kultspezifische Accessoires und Schmuck

Wichtig sind für jeden Apo die jeweilige Schar- und kulttypische Vogelsymbolik, ansonsten geht alles was dekorativ ist, sei es Schmuck, Tätowierungen, Federn oder Ähnliches, lieber mehr als weniger. Oft kann man eine gewisse esoterische Verherrlichung der Kult-Symbolik und deren Bedeutungen beobachten, falls ihr das in Optik und Handlung rüberbringt, wäre das sehr stilvoll.

Als Bewaffnung eignen sich für die meisten Apos eher kleine und gut versteckbare Messer, Dolche, Schlagringe etc., aber auch "improvisierte" Waffen wie Rasierklingen, lange (Gummi/Latex/Flex) Nieten. Eine gute Raubkrähe wird aber auch etwas längeres als ein Messer wie eine Keule oder hin und wieder sogar eine Armbrust dabei haben.

4. Material

Reste, Fetzen, zerlegte Kleidung, alles eher bunt, aus Stoff und Leder, oft wird mit vielen teilw. unnützen Riemen und Schnallen gearbeitet. Hier ist eine Mischung aus Leder, Web- und anderen Materialien optisch auflockern.

Kultbeschreibung: PP: 281 ff.; KT: 81 ff.

Artworks: KT: 80; PP: 280, 283, 287, 289, 293,

Sipplinge

Da "Sipplinge" alle Bewohner des Ödlands umfasst, die nicht Teil der Kulte oder Nebenfraktionen sind, ist es schwer hier eine allgemeine Definition zu geben. Wir brechen es hier mal auf die drei gängigsten Arten von Sipplingen herunter und verzichten dafür auf den klassischen Aufbau in 4 Bereiche, damit es etwas einfacher zu überblicken ist.

1. Wildling (Tech-level 1)

Wildlinge sind Sippen und Stämme die nach dem Eshaton technologisch so weit abgerutscht sind, dass sie effektiv auf steinzeitlichen Niveau existieren. Sie leben meist in den abgelegensten und harschesten Gebieten der Landstriche und verfügen nur über sehr wenig Ausstattung jenseits ihres eigenen Techlevels. Da die Welt aber auch hier nicht frei von urvölkischen Überresten wie Schrott und nicht zuletzt Müll ist, haben auch Wildlinge zb. Zugriff auf gewisse Mengen Metallschrotts die selbst ohne die Fähigkeit zum Schmieden oder Schmelzen zu diversen Werkzeugen und Alltagsgegenständen verarbeitet werden können. An Bekleidung dominieren Leder und Fell oder einfache grob strukturierte Stoffe. Werkzeuge bestehen in der Masse aus Stein und Knochen. Die meisten Sippen leben nomadisch oder halbnomadisch, was sich auch in der Ausrüstung widerspiegeln kann. An Waffen dominieren einfache unaufwendige Dinge wie Keulen, Äxte, Messer, Speere und Bögen. Im Gesamtdesign ist man hier sehr frei, es empfiehlt sich, viel mit Dekoration und Symbolik, wie Bemalung oder Tattoos, zu arbeiten. Wenn ihr bei einem solchen Konzept Hilfe braucht, wendet euch sehr gern an uns, wir bringen euch mit erfahrenen Wildlingsspielern zusammen oder helfen euch direkt.

2. Ödland Sippe / Ernährer (Tech-level 2)

Die Masse der Sipplinge lebt in kleinen Gemeinden, meist in Subsistenzwirtschaft im Ödland verstreut, hier macht man fast alles selbst, lebt von kärglichem Ackerbau und dem wenigen was sich darüber hinaus aus dem Land gewinnen lässt. Die Wenigsten sind spezialisierte Handwerker, es herrscht eine starke Selbstmachkultur, je nach Nähe zu

Orten wie Justitian oder Domstadt schaut man mehr oder weniger argwöhnisch auf Fremde und Kultangehörige. Das Techlevel ist mittelalterlich, Armut und Ressourcenknappheit verhindern, dass die meisten mehr besitzen als unbedingt nötig. Viele Sipplinge gehen in Lumpen oder einfachster Kleidung analog den Wiedertäufern oder Jehammedanern, aufwändige Ausstattung ist selten. Auch hier kann dezent und sinnvoll mit urvölkischen Resten gearbeitet werden um die Ausstattung von einer reinen abgeranzten Fantasyklamotte in die Welt von Degeneration zu transportieren. An Materialien bieten sich einfache Stoffe mit Struktur, Leder und ein solider Grundstock an Resten, Fetzen etc an. Waffen sind eher mittelalterlich, analog den Wiedertäufern und Jehammedanern, aber im allgemeinen einfacher und weniger "professionell". Die Anbetung irgendwelcher Fruchtbarkeitsgötzen und deren Symbolik ist eine gute Option hier eine niederschwellige Religion zu implementieren.

Eine gesonderte Gruppe innerhalb dieser Masse sind die Ernährer Justitians, diese Familien leben im Umland Justitians und versorgen die Stadt mit Lebensmitteln. Dabei stehen sie unter der harten Knute der Richter und Spitalier. Es herrschen Ausbeutung und Armut. Wer also einen besonders dreckigen und abgebrannten Sippling mit Hass auf die Richter und mächtigen Institutionen spielen will, ist mit einem davon gezogenen Ernährer evtl. gut beraten.

3. Stadtbewohner des Protektorats (Tech-lvl 3)

Die kleinste Subfraktion der Sipplinge sind die "bürgerlichen" Bewohner des Protektorats. Der Stil ist geprägt von der Ästhetik des 18./19. Jhd. analog der Richter. Die Bandbreite reicht hier vom abgebrannten Tagelöhner bis zu den angesehenen Bürgern der Hochstadt Justitians.

Kultbeschreibung: PP: 197; KT: 201 ff., 56 ff.

Artworks: KT: 56, 196, 203, 209

Spitalier

1. Silhouette und Allgemeinstil

Die klare Silhouette der Spitalier ist geprägt durch körperbetonte Ganzkörperanzüge, ergänzt um Koppeln und Taschen sowie weitere Ausrüstung, gerade bei den höheren Rängen kommen Umhänge dazu. Allgemein ist die Ausrüstung von hoher Qualität, meist gebraucht und nicht gestückelt. Das Farbkonzept ist klar dominiert vom Schwarz der Anzüge und Umhänge, mit weißen Applikationen/Streifen. Koppeln und Taschen sollten diesem Grundkonzept folgen oder es zumindest nicht durch zu starke Kontraste stören. Die Famulanten im Feld sind regelmäßig auch Krieger und nicht nur Ärzte. Neben dem Spreizer bietet sich hier ein Kampfmesser an der Koppel an.

1. Kultspezifische Umsetzung

Der Standard ist der klassischer Neopren oder optisch geeignete Alternativen in körperbetont mit abgesetzten weißen Streifen, ergänzt um Hauben soweit man nicht haarlos spielt. Koppelsysteme für Ausrüstung und med. Equipment sind aufgrund mangelnder Taschen ein Muss, hier eignen sich vor allem alte Lederriemen und -koppeln aus Militärpolizeibeständen, da diese üblicherweise geweißt sind. Gasmasken mit Filter oder sogar Presslufttanks sind ebenfalls ein wichtiger Part der Ausrüstung und ermöglichen diverses spitalierbezogenes Spiel. Bitte denkt bei Eurer Materialauswahl und dem Aufbau der Kleidung an euren Wärme- und Flüssigkeitshaushalt.

2. Kultspezifische Accessoires und Schmuck

Spitalier haben ein hohes Techlevel und Zugriff auf hochwertige und in der Welt von Degeneration seltene Materialien wie Gummi, Neopren, Kunstfasern, etc.

Allen Spitaliern gemein ist, dass sie keine Haare am Körper haben. Für uns bedeutet das, dass wir im IT keine sichtbaren Haare mit Ausnahme von Augenbrauen und Wimpern an Spitaliern möchten. Haupthaar lässt sich auch durch Hauben abdecken (so eng wie bei Neoprenhauben). Augenbrauen und Wimpern lassen sich recht gut überschminken, aber auch vorhanden sind sie bei uns kein Problem. Kultsymbolik und Sonderausrüstung wie Kaltlichtlampen, Mollusken, Spreizer und medizinische Ausrüstung runden das Konzept ab.

3. Material

Da Neopren für die trockene Nutzung wenige positive Eigenschaften aufweist, ist es ratsam sich ernsthaft mit optisch passenden Alternativen zu beschäftigen. Für die sonstige Ausrüstung empfiehlt sich eine Mischung aus Leder, Gurtzeug und Segeltuch oder Lederol/Kunstleder, gern in weiß, um die großen schwarzen Flächen aufzubrechen.

Kultbeschreibung: PP: 141, KT: 40 ff.

Artworks: KT: Einband, 24, 28, 39, 40, 181, 341, Einband; PP: 140, 143, 149, 343,

Jehamedaner

1. Silhouette und Allgemeinstil

Jehamedaner verfügen als Kult nicht über eine gemeinsame und allgemeingültige Silhouette. Es dominieren aber Pluderhosen und weite Gewänder mit Stilelementen des Balkans und des Nahen/mittleren Ostens. Breite Gürtel, Bauchbinden dienen zur Aufbewahrung von Dolchen und anderen Dingen.

Eine gute Jehammedanerklamotte definiert sich eher über ihre Verhaftung im Techlevel und der Weltsicht des Kultes. Das Techlevel II kann man generalisiert am ehesten als mittelalterlich bezeichnen, es dominieren einfache Stoffe und Leder.

Das ganze variiert nach Kaste. Insbesondere die Schwerter Jehammeds ergänzen ihre eher bodenständige Kleidung durch Leder, verstärktes Leder und selten Metallteile oder Kettengeflecht. Viele Jehammedaner östlich des Sichelschlages führen eine halbnomadische Lebensweise in Stämmen und Familien.

2. Kultspezifische Umsetzung

Der Kult ist unter Anderem definiert durch kastenspezifische Kleidungsregeln und einen hohen Fokus auf Ästhetik. Als Grundkleidung dominieren weite Hosen, Hemden und Westen sowie diverse Formen von Umhängen, Rechteckmänteln und Wickeltüchern. Farbe ist ein wichtiges Stilmittel um sich von der farblich eintönigen Masse von Kulturen wie den verhassten Wiedertäufern abzuheben.

3. Kultspezifische Accessoires und Schmuck

Ein wichtiges Merkmal sind die Jehammedaner Tattoos, diese sollten sichtbar, gern im Gesicht, getragen werden. Ungesehen singen sie keine Lieder über erhabene Herkunft oder gewonnene Schlachten. Soweit möglich sind archaische und urige Haar- und Bartracht sehr gute Stilmittel.

Als Waffen taugen orientalisches gerundete Klingenswaffen, von Messer, über Dolche bis hin zu Hiebschwertern oder Sperrern, aber auch Keulen oder Rabenschnäbel. Als Fernkampfwaffen eignen sich am besten Bögen. Schusswaffen sind wie bei allen Kulturen des Techlevels sehr selten, aber nicht völlig ausgeschlossen. Hier sind Varianten von Vorderladern mit orientalischem Einschlag absolute Spitzenklasse. Das Symbol des Widders findet sich auf Schilden, Umhängen und Schwertscheiden wieder. Auch als Anhänger um den Hals oder am Handgelenk findet man den Widder. Auch Widderhörner bieten sich für die Darreichung von zeremoniellen Getränken an.

4. Material

Alle Naturmaterialien in fast allen Farben können für Jehammedaner hergenommen werden, besonders gut eignen sich Stoffe mit Struktur, Farbunterschiede in der Klamotte und ein mehrschichtiger Aufbau.

Kultbeschreibung: PP: 267, KT: 76 ff.

Artworks: KT: 76, 77, 105; PP: 246, 267 ff.

Hellvetiker

1. Silhouette und Allgemeinstil

Die Silhouette des Hellvetikers außerhalb befreundeter Gebiete prägt der Harnisch. Er ist Schutz und Wärme. Den Hellvetikern ist ein, im wahrsten Sinne des Wortes uniformer Stil gemein. Funktionale, hochwertige Materialien prägen das Bild, welches durch ein vergleichsweise hohes Techlevel abgerundet wird. Schwarz, weiß und grau dominieren die Ausstattung des Hellvetikers über und unter dem Harnisch. Funktionale Koppeltragegestelle in den o.g. Farben und daran befestigte funktionale Taschen runden das Bild ab.

2. Kultspezifische Umsetzung

Der Kult vermag auf viele Ressourcen zurückzugreifen, was es ihm ermöglicht, seine Soldaten uniform mit Kleidung und Ausrüstung auf urvölkischem Standard auszustatten. Die Klamotte des Hellvetikers ist in gutem Zustand, gepflegt und so sauber wie möglich. Jedoch sind auch Hellvetiker mitunter wochenlang zu Fuß im Ödland unterwegs. Darunter leidet auch das Leder guter Soldatenstiefel, eine Uniformhose muss genäht und geflickt werden und ein Harnisch muss nach einem Außeneinsatz wieder in Stand gesetzt, Löcher gestopft werden. Der Hellvetiker trägt keinen Flecktarn oder sonstige gängige Camouflagemuster des Urvolkes. Unter dem Harnisch wird klassisch ein Overall oder andere körpernahe Unterkleidung getragen, je näher an den Artworks umso besser.

Die Platten des Harnischs sollten auf einer gepolsterten Unterlage aufliegen. Hier bieten sich u.U. auch Gambesons aus dem Fantasybereich als Basis an, um die "Kevlarschicht" darzustellen. Allgemein sollten die Harnischplatten in Form und Oberfläche so nah wie möglich an der Vorlage sein. Ein kompletter Harnisch ist aber nicht erforderlich, gerade für Einsteiger.

3. Kultspezifische Accessoires und Schmuck

Rapportbuch für Mun-Verbrauch und Berichte. Werkzeug zur Instandhaltung. Kartenmaterial, Erkennungsmarke, Dienstgradabzeichen.

Für jeden Hellvetiker: Harnisch, Wegbereiter, Tonfa/Messer oder vergleichbare Seitenwaffe. Je nach Dienstgrad und Verwendungsreihe: Pistole, Sprengmittel, Spezialausrüstung

Kultbeschreibung: PP: 169; KT: 40 ff.

Artworks: PP: 168, 173, 177, 181, 247; KT: 48, 167

Chronisten

1. Silhouette und Allgemeinstil

Die Grundidee hinter der Kleidung, die die Chronisten außerhalb des Clusters tragen, ist Entmenschlichung. Sie wollen übermenschlich und ehrfurchtgebietend wirken. Nie wieder sollen ungebildete Grobiane (wie Wiedertäufer) Hand an sie legen. Der Chronist zeigt im Ödland keine freie Haut. Seine Maske nimmt er normalerweise nur im Cluster oder in Gesellschaft anderer Chronisten ab. Über einem Overall oder Bodysuit dominieren Umhänge und Kapuzen, sowie mehr oder weniger nützliche Technik. Dunkle, gedeckte Farben, grau/schwarz mit weißen Barcodes dominieren.

2. Kultspezifische Umsetzung

Sichtbare Technik, Techware, Kabel, Schläuche und andere Elemente des Cybergoth-Stils. Am besten eignen sich Mechaniker-Overalls, unifarbene Panzerfahrer-Kombis oder auch eine Handwerker-Latzhose mit einer passenden Jacke darüber als Basis für ein intensives Modding. Sichtbare Technik, ob funktional oder nicht, an Kleidung und Handschuhen. Licht und Technik können gut mit Spiegeln ergänzt werden - alles, was dem gemeinen Ödländer irritiert oder Angst einjagt.

3. Kultspezifische Accessoires und Schmuck

Umhang, Chronistenmaske und Vocoder sind für jeden Chronisten, der im Feld unterwegs sein darf, Pflicht. Je nach Rang werden diese ggf. ergänzt durch Wechseldrucker, Streamerhandschuh und Chronistenschockstab. Dazu passen verschiedene Werkzeuge, je nach Spezialisierung.

Kultbeschreibung: PP: 155; KT: 44 ff.

Artworks: KT: 44, 161, 181, 341; PP: 136, 154, 160, 163,