

Darstellungsmethod en des Schurkenspiels

In diesem Kapitel stellen wir **Darstellungsmethoden** des Schurkenspiels vor, um dein Charakterspiel tiefer, glaubwürdiger, immersiver und interaktiver zu gestalten. Dabei entfernen wir uns weit vom klassischen "Ich spiele einen Dieb - also muss ich dieben" zu einem Spielprinzip der deinen Charakter eher als eine Art interaktive Leinwand innerhalb der Spielwelt versteht.

- Darstellungsmethode: Vorbereitungsphase im LARP - Durchführung fiktiv
- Darstellung: Schurkenspiel mit alten Verletzungen

Darstellungsmethode: Vorbereitungsphase im LARP – Durchführung fiktiv



Es gibt schurkische Aufträge und Missionen, die im klassischen LARP aufgrund von Größe, Komplexität oder Konfliktpotential kaum darstellbar, aber dennoch interessant für die Entwicklung von Spielwelten, Gruppen und Charakteren sind. Wenn sich kritische oder komplexe Herausforderungen aus OT-Rahmenbedingungen und OT-Konfliktpotentialen nicht sauber auflösen lassen, kann eine Trennung zwischen der LARP-Spieldimension und einer fiktiven Dimension die gemeinsame Geschichte vervollständigen oder fortführen.

“ **Genau hier setzt diese Methode an:** Sie erlaubt es, auch „epische“ Aufträge zu bespielen, ohne das LARP-System zu überfordern. Sie trennt bewusst

zwischen dem, was im LARP ausgespielt wird, und dem, was außerhalb des LARP entschieden oder erzählt wird.

Der im LARP ausgespielte Fokus liegt dabei auf der Vorbereitungsphase – also auf dem Teil, der im Rollenspiel am meisten kooperative Interaktion, Tiefe und Spannung erzeugt.

Die spieltechnisch herausfordernde Durchführungsphase wird in eine fiktive Dimension verlegt. Bei diesem Spielansatz steht also nicht die Tat im Mittelpunkt, sondern der Weg dorthin. Die eigentliche Schattentat wird nicht ausgespielt, sondern bewusst ausgelagert.

Wichtig: Die Methode funktioniert nur gut, wenn sie OT in der direkt betroffenen Zielgruppe klar kommuniziert wird, damit es harmonische Erwartungen an den Ablauf des gemeinsamen Rollenspiels gibt. Das sind insbesondere: Auftraggebende, direkt Mitspielende und Spielleitung. Fehlt diese Transparenz, entstehen schnell falsche Erwartungen: Einige drängen energisch auf die „große Szene“, während sich andere ausführlich Zeit lassen, Charakterspiel in der Vorbereitungsphase zu betreiben. Diese Spielmethode ist natürlich nicht für jede LARP-Gruppe geeignet.

Spielmöglichkeiten der Vorbereitungsphase

Die **Vorbereitungsphase** fokussiert sich vorwiegend auf kooperatives Schurkenspiel, Gruppen- oder Netzwerkspiel sowie Charakterspiel und meidet harte Konsequenzen wie Charaktertode und große Endschlachten. Auch in der Vorbereitungsphase kann mit Risiken der Professionen und der geplanten Aktion gespielt werden. Die Vorbereitungsphase sollte verschleiert stattfinden und muss trotzdem Interaktionen erzeugen - so entsteht spannendes nicht-kompetitives Schurkenspiel.

“ **Folgende Szenarien und Darstellungsmöglichkeiten können in Vorbereitungsphasen bespielt werden:**

Aufklärung und Observation: Zielpersonen und Zielorte werden beobachtet, Gewohnheiten analysiert, Wege nachvollzogen. Gespräche entstehen, weil Informationen beschafft werden müssen.

Informationsbeschaffung: Gerüchte werden gesammelt und überprüft. Informationen werden aus verschiedenen Quellen beschafft und analysiert. Kontakte werden aktiviert. Vielleicht müssen Dokumente beschafft oder Aussagen eingeholt werden. Andere Charaktere werden zu Quellen, Hindernissen oder Komplizen.

Gegenseite und Intrige: Mögliche rechtschaffene oder kriminelle Gegenseiten müssen überwacht und geschickt ausgespielt werden. Potentielle Mitstreiterinnen und Kontakte müssen überprüft und getestet werden.

Ausrüstung und Vorbereitung: Werkzeuge müssen gesucht, beschafft oder improvisiert werden. Alchemisten, Handwerker oder andere Spezialisten können eingebunden werden. Vielleicht muss ein Ausrüstungs- oder Fluchtversteck im Wald eingerichtet werden.

Planung und Risikoabwägung: Die Gruppe muss Pläne schmieden und abstimmen, Risiken werden diskutiert, Alternativen entwickelt. Karten werden gezeichnet. Unterschiedliche Professionalität und Denkweise führen zu intensiven Charakterspiel. Moralische Auseinandersetzungen über Herangehensweisen, Kollateralschäden und Sicherungsmaßnahmen treiben Charakter- und Gruppenentwicklung voran.

Interaktion mit Auftraggebenden: Verhandlungen, Unklarheiten, Drucksituationen. Vielleicht ändern sich die Bedingungen oder Erwartungen. Manche Auftraggebenden kommunizieren nur über schriftliche Botschaften in toten Briefkästen.

Training und interne Dynamik: Gerade in Gruppen kann diese Phase genutzt werden, um Ausbildungs- und Lehrsituationen, Hierarchien und Rollen auszuspielen.

Kleine „Nebenhandlungen“ wie Mini-Missionen, Tests, kleinere kriminelle Aktivitäten – Dinge, die zum großen Auftrag hinführen, aber eigenständig spielbar sind.

Auslagerung der Durchführung ins Nachspiel

Die Durchführung der Schattentat findet nicht im LARP statt. Stattdessen gibt es verschiedene Möglichkeiten, sie „aufzulösen“ und “weiterzuspielen”:

- Gemeinsame Abstimmung der erzählten Geschichte
- Anwendung von Methoden des kooperativen Storytellings (Reihum erzählen, Zufallselemente mit Storycubes oder Würfелеlementen, Baukastenmodelle, StoryStaging)
- Fortführung und Nachspiel im gemeinsamen Pen & Paper
- SL-Entscheidung

Die Ergebnisse werden in der Charakterentwicklung und dem zukünftigen Storytelling im LARP berücksichtigt und führen zu harmonischer Ausgestaltung und spannenden Weiterentwicklung des zukünftigen Rollenspiels.

Der eigentliche Reiz dieser Methode liegt in einer einfachen Erkenntnis: Die spannendsten Geschichten entstehen selten im Moment der Tat – sondern in den Entscheidungen davor und den Konsequenzen danach. Wenn du diese Phasen bewusst bespielst, braucht es die sichtbare Durchführung der Tat oft gar nicht mehr.



Darstellung: Schurkenspiel mit alten Verletzungen



Das Rollenspiel mit alten Verletzungen eignet sich besonders, um die Risiken der eigenen schurkischen Profession greifbar zu machen. Fiktive Narben und bleibende Schäden erzählen von vergangenen Aufträgen oder Kämpfen, die nicht sauber verliefen, und verleihen dem Charakter Tiefe, ohne dass große Worte oder Konfliktspiel nötig sind. Sie zeigen, dass hier niemand unverwundbar ist, sondern jemand, der dem Tod vielleicht nur knapp entgangen ist.

Jede Wunde ist wie ein Buchdeckel zu einem Buch. Hinter jeder Wunde kann eine schurkische, brutale oder bewegende ausgespielte oder fiktive Geschichte stecken. Darstellungen von alten Wunden machen deutlich: Verletzung, Entdeckung oder Gefangennahme sind keine abstrakten Risiken, sondern reale Konsequenzen der eigenen Profession. Wer sie sichtbar macht,

verleiht seinem Spiel Gewicht und schafft gleichzeitig zahlreiche Anknüpfungspunkte für intensives Rollenspiel. Wichtig ist dabei weniger die perfekte „medizinische Korrektheit“ als vielmehr die glaubhafte Darstellung und Darstellung von Konsequenzen im Verhalten.

“ Eine **sichtbar bandagierte Hand** etwa kann mehr sein als bloße Dekoration. Sie zwingt zu kleinen rollenspielerischen Anpassungen im Spiel: eingeschränkte Bewegungen, vorsichtige Gesten, gelegentliches Nachziehen der Verbände oder das Einnehmen von Schmerzmitteln. Vielleicht ist sie nach mehreren Eingriffen nur noch eingeschränkt belastbar und wird in ruhigen Momenten in einer Schlaufe getragen. Solche Details schaffen glaubhafte Schwäche und laden andere dazu ein, nachzufragen oder Hilfe anzubieten.

Noch subtiler wirken **innere Verletzungen**, die nicht sofort ins Auge fallen. Ein Charakter, der schneller erschöpft ist, regelmäßig innehalten muss oder auf Medikamente angewiesen ist, vermittelt unterschwellig, dass vergangene Ereignisse Spuren hinterlassen haben. Das kann sich in vorsichtigem Verhalten, gereizten Reaktionen oder gezieltem Vermeiden bestimmter Situationen äußern.

Eine **schlecht verheilte Schnittwunde am Oberarm** kann etwa immer wieder aufreißen. Der Charakter vermeidet große Bewegungen, kontrolliert regelmäßig den Verband und bittet vielleicht andere um Hilfe beim Wechseln. Dabei kann mit einfachen Mitteln wie Stoffbinden, etwas Kunstblut oder Kräutersalben gearbeitet werden.

Auch eine **Verletzung am Bein** bietet viel Spiel: ein Hinken, das sich bei Belastung verschlimmert, regelmäßige Pausen oder das Abstützen auf einen Stock. Die „Behandlung“ kann aus Schienen, straffen Wickeln oder improvisierten Krücken bestehen – und natürlich aus Ruhe, die sich der Charakter vielleicht gar nicht leisten kann.

Sehr stimmungsvoll sind **Brandverletzungen**. Verbände, die häufig gewechselt werden müssen, Schmerzen bei Berührung und die Angst vor Entzündung können hier im Vordergrund stehen. Salben, kühlende Umschläge oder das vorsichtige Reinigen mit abgekochtem Wasser lassen sich gut darstellen.

Vergiftungen oder Krankheiten funktionieren eher über Verhalten: Zittern, Schwächeanfälle oder Desorientierung. Die Behandlung kann aus Tränken, Kräutermischungen oder streng einzuhaltenden Ruhephasen bestehen. Vielleicht ist der Charakter auf regelmäßige Dosen angewiesen und wird nervös, wenn der Vorrat knapp wird.

Kopfverletzungen können über gelegentliche Erinnerungslücken, Lichtempfindlichkeit, irrationales Verhalten oder langsame Reaktionen dargestellt werden. Ein Verband um den Kopf, aufgeschminkte Narben und

Wunden, vorsichtiges Tasten nach Schmerzen, Brüchen und Zähnen unterstützen die Darstellung.

Spuren von Gefangenschaft, Folter und Misshandlung lassen sich vorsichtig ins Spiel einbauen, ohne sie plakativ auszuspielen. Narben an den Handgelenken, die auf Fesseln hindeuten, ein misstrauischer Blick bei bestimmten Fragen oder ein instinktives Zurückzucken bei Berührungen können andeuten, was geschehen ist. Vielleicht vermeidet der Charakter es, darüber zu sprechen, wechselt das Thema oder reagiert ungewohnt scharf, wenn jemand zu nah an die Wahrheit kommt. Stattdessen erzählt der Charakter von schlechtem Schlaf und Alpträumen. Solche leisen Hinweise erzählen von einer grausamen Vergangenheit, ohne sie offen darzustellen, und verleihen dem Charakter eine spürbare Tiefe, die anderen Raum für vorsichtige Annäherung und Interpretation lässt.

Schließlich können **sehr alte, immer wiederkehrende Beschwerden** eingebaut werden – etwa eine verletzte Seite, die bei Kälte schmerzt, oder eine Hand, die gelegentlich taub wird. Solche langfristigen Folgen machen den Charakter konsistent und geben dir immer wieder kleine Ansatzpunkte, ohne dass es viel Aufwand braucht.

All diese Beispiele leben davon, dass die „Behandlung“ sichtbar und wiederkehrend ist: Verbände wechseln, Medikamente einnehmen, Hilfe annehmen oder ablehnen. Genau darin entsteht Spiel für dich und für andere.

Gerade in der **ausführlich bespielten Behandlung von nicht-akuten Verletzungen** liegt viel Potenzial für schurkisches Rollenspiel und zur Illustration des eigenen Charakters. Hinter jeder Wunde kann eine geheime Geschichte stecken, die jedoch erst im vertrauten Moment der Behandlung erzählt wird. Medizin wird zur Ware, Wissen zur Macht und Abhängigkeit zu einem stillen Druckmittel. Statt Medizin werden Rauschmittel genommen. Heilerinnen verlangen Gegenleistungen, strecken seltene Mittel oder strecken die Genesung bewusst hinaus, um Einfluss zu behalten. Umgekehrt können Verletzte versuchen, Symptome zu übertreiben, Informationen als Bezahlung anzubieten oder sich heimlich bessere Versorgung zu sichern. Intrigen entstehen am Krankenlager: gestohlene Vorräte, manipulierte Diagnosen oder heimlich verabreichte Substanzen. So wird selbst die Heilung zum Spielfeld für Täuschung, Handel und verdeckte Interessen – ganz im Sinne des Schurkenspiels.

