

Prinzipien des Schurkenspiels

In diesem Kapitel stellen wir euch Prinzipien des Schurkenspiels für das Live Action Role Play vor. Als Prinzipien sind "weiche Guidelines" zur Ausprägung und Entwicklung von Spielstil. Wenn du Prinzipien kennst und beachtest - egal in welcher Ausprägung - wird dein Schurkenspiel kooperativer, immersiver und interaktiver werden.

- Spielprinzip: Konfliktspielwaage
- Spielprinzip: Konfliktspiel-Angebot
- Spielprinzip: Gesicherter OT-Konsens und Opferregel
- Spielprinzip: Verlängerung von Aktio-Reaktio und Eskalationsspirale
- Spielprinzip: Schurkische Ausrüstung unterstützt Schurkenspiel
- Spielprinzip: Taktische Effektivität im Gleichgewicht zu Rollenspielpotential
- Spielprinzip: Inspiration - keine Kopie
- Gewandungsprinzip: Zwiebelgewandung statt Teufelsschwarz
- Gewandungsprinzip: Schurkische Gewandung in Alltag und Arbeit sowie Klischees darin
- Spielprinzip: Opferbereitschaft von Beginn - dein Charakter ist schon tot
- Spielprinzip: Wahrnehmbarkeit der Sinnhaftigkeit deiner Taten
- Spielprinzip: Das OT-bewusste Missgeschick

Spielprinzip: Konfliktspielwaage



"Konfliktspiel" beschreibt Rollenspiel, bei dem Charaktere Konflikte über Bedürfnisse, Erwartungen und Eigentum austragen. Im Schurkenspiel betrifft das häufig Angriffe auf Eigentum, Leib, Leben, Gesundheit, Freiheit sowie Handlungsfähigkeit, Frieden und Wohlfühl der Charaktere. Manchmal betrifft dies auch "Erwartung, wie eine Situation ablaufen soll" sowie Führungs-, Handlungs-, und Kommunikationsfähigkeiten von Gruppen oder den geplanten Ablauf von Plots.

Die **Herausforderung** am Konfliktspiel ist, dass die gespielten Charaktere in den bespielten (und manchmal sehr spontanen) Konfliktsituationen nicht verlieren wollen - die Rollenspieler hinter den Charakteren hingegen sehr viele Dimensionen ausbalancieren müssen, z.B.:

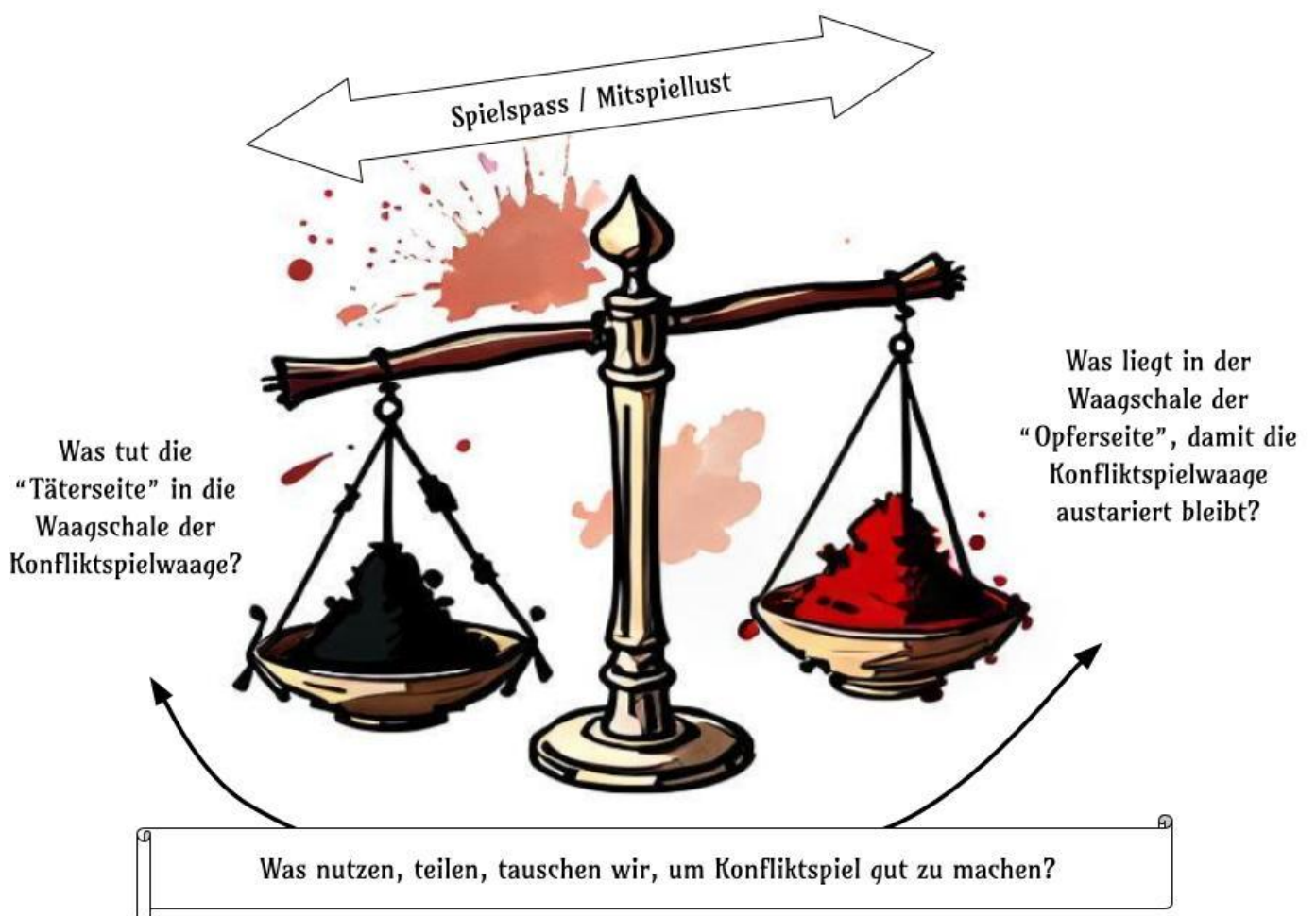
- Glaubwürdigkeit, Konsequenz des eigenen Charakterspiels und Immersion der Spielwelt,
- Rollenspielangebote, Kooperations- und Interaktionsgrad,

- Fairness sowie Ausgleich und Hilfe bei stark unterschiedlichem Rollenspielkompetenzniveau (Anfängerinnen versus Erfahrene)

Diesen **Balanceakt im Konfliktspiel** nennen wir die **“Konfliktspielwaage”**. Zentral ist dabei das sogenannte **„Opferspiel“**: Viele schurkische Handlungen funktionieren nur dann gut, wenn dein Gegenüber bereit ist, die Situation mitzuspielen – unabhängig davon, ob es sich um SC oder NSC handelt. Diese **“Mitspiel-Bereitschaft”** entsteht nicht einseitig oder von selbst, sondern beidseitig und kann kooperativ erhöht werden.

Im Schurkenspiel ist zur Herstellung der Bereitschaft oft eine besondere Vorleistung der Täterseite nötig: **Die Täterseite muss eine “Mitspiellust” erzeugen**. Dies gelingt über immersive Darstellung, nachvollziehbare Motivation und Konsequenz verwoben mit geeigneten Spielmechanismen, die Kooperations- und Interaktionsgrade erhöhen, Spielangebote, Exit-Möglichkeiten und Fortspielmöglichkeiten sichtbar machen und Rollenspielspaß aller Beteiligten stärken.

Ziel dieses Beitrages ist es, die "Konfliktspielwaage" als Prinzip kennenzulernen - doch in den Waagschalen können viele verschiedene Prinzipien, Angebote, Tipps, Tricks und Spieltechniken gelegt werden. Die Konfliktspielwaage ist ein sehr wichtiges Fundament, das Futter für die Waagaschalen findest du in anderen Beiträgen.



Spielprinzip: Konfliktspiel- Angebot



Konfliktspiel ist ein zentrales Element des Schurkenspiels – aber es funktioniert nur dann gut, wenn es **nicht als Mitspiel-Zwang, sondern als Mitspiel-Angebot** verstanden, gestaltet und bespielt wird. Jede schurkische Aktion, jede Konfrontation, jede Intrige soll zunächst ein Spielimpuls an andere Beteiligte oder die Gegenseite sein. Ob und wie dieser Impuls aufgenommen wird, liegt vorwiegend auf der "Gegenseite". Genau in dieser "Kooperationsebene" liegt die Stärke – und die Herausforderung – des guten Konfliktspiels.

Gestalte Konfliktspiel als Einladung, nicht als Durchsetzungsanspruch. Wenn du einen Konflikt ins Spiel bringst, biete deinem Gegenüber eine Szene, eine immersive Spannungslage und eine kooperative Entwicklungsmöglichkeit an. Fordere kein Ergebnis oder eine bestimmte Konsequenz ein. Es geht nicht darum, deinen geplanten Ablauf durchzusetzen, einen bestimmten Erfolg zu erringen oder eine bestimmte Konsequenz zu erzwingen - gutes Konfliktspiel ist ergebnisoffen. Wer Konfliktspiel als Angebot versteht, löst sich von Erwartungen wie:

- „Die Gegenseite muss jetzt so oder so reagieren.“
- „Das muss zu meinem geplanten Ergebnis führen.“
- „Die Aktion darf nicht scheitern.“
- „Mein Plan muss funktionieren.“

Der Wert der Szene entsteht durch das gemeinsame Ausspielen, nicht durch den Sieg oder Erfolg einer Seite. Auch ein vereitelter Plan, ein entkommendes Ziel oder ein gescheiterter Einschüchterungsversuch kann hervorragendes Spiel erzeugen. Das Leitprinzip des Konfliktspiel-Angebots muss immer lauten: **"Spielbarkeit ist wichtiger als Durchsetzung"**. Dein Ziel darf nicht der maximale Erfolg deines Charakters sein, sondern muss auf die maximale Qualität der gemeinsamen Szene ausgerichtet sein.

Bringe Konfliktspiel wie ein Geschenk: klar erkennbar, offen nutzbar, ohne Ergebnisgarantie – aber mit vielen Anschlussmöglichkeiten. Genau dort entsteht starkes Schurkenspiel.

Es besteht keine Annahmepflicht des Angebots. Nicht jedes Konfliktangebot wird angenommen – und das ist in Ordnung. Konfliktspiel hat keinen Anspruch auf Mitwirkung. Es ist ein Vorschlag zur gemeinsamen Gestaltung einer Szene und der Fortspielmöglichkeiten. Reagiert dein Gegenüber anders als erwartet oder steigt nicht ein, dann ist das kein Regelbruch, sondern Teil der Offenheit des Formats. Gründe können sein:

- Die Gegenseite erkennt das Angebot nicht
- Die Situation passt gerade nicht ins Spiel
- OT-Sicherheits- oder Komfortgrenzen werden berührt
- Das Angebot wirkt zu unklar oder zu hart
- Es fehlen Spielressourcen (Zeit, Energie, Kontext)

Als Schurkenspieler oder Schurkenspielerin ist es jedoch deine Aufgabe, ein gestartetes, jedoch abgelehntes Konfliktspielangebot so zu moderieren, dass es "vorbeifliegen", "ummodelliert" oder "abmoderiert" werden kann, ohne die Immersion der Beteiligten zu stören.

Das Konfliktspiel-Angebot muss gut erkennbar sein. Viele Konfliktszenen scheitern nicht an mangelnder Bereitschaft, sondern an mangelnder Verständlichkeit des Angebotes oder daran, dass die Vielzahl der Möglichkeiten zur Einflussnahme nicht erkannt werden. Wenn dein Gegenüber nicht merkt, dass gerade ein spielerischer Konfliktpuls angeboten wird, kann es nicht sinnvoll darauf reagieren. Deshalb sollte Konfliktspiel nicht subtiler spielen – sondern lesbarer und dazu

- deutliche Signale enthalten,
- nachvollziehbare Motivation zeigen,
- erkennbar auf Interaktion abzielen,
- ausreichend Raum zur Reaktion lassen.

Wenn nötig, hilf aktiv nach. Verstärke dein Spielsignal durch deutliche Darstellung. Manchmal helfen die einfachsten und offensichtlichsten Mittel am stärksten:

- hörbare Ankündigung und Beschreibung von dem "was du gleich tun wirst"
- klare Ansprache von Reaktions-, Entscheidungs-, oder Handlungsmöglichkeiten,

- Verlangsamung der Eskalation, Vergrößerung oder Verkleinerung der Drohkulisse
- aufzeigen von Exit-Möglichkeiten und Fluchtwegen.

Gerade im Konfliktspiel muss die aktive Seite oft eine Moderationsrolle übernehmen, besonders dann, wenn die Gegenseite überrascht wird oder das Konfliktspiel in Spielbereichen stattfindet, in denen die aktive Seite die meisten Handlungsoptionen hat (zum Beispiel im eigenen Lager). **Konfliktspiel ist kein Übertreibungswettbewerb**, sondern ein kooperativ gespielter Spannungsbogen in dem alle Beteiligten interagieren können. Das bedeutet: Du beobachtest, ob dein Angebot verstanden wird, ob dein Gegenüber Anschluss findet, Handlungsmöglichkeiten erkennt und ob die Szene gemeinsam getragen wird. Wenn nicht, passt du dein Spiel und die Angebotsform an. Das kann heißen:

- Eskalationstempo reduzieren und mehr Reaktionszeit geben
- Ansprache von Reaktions-, Entscheidungs-, oder Handlungsmöglichkeiten,
- Bedrohungsniveau wieder herunterfahren
- Motivation erklären (IT sichtbar machen)
- zusätzliche Spielfäden anbieten, die so offensichtlich wie möglich sind

Offenes Ende statt fester Erwartung: Offene Enden erzeugen nachhaltiges Spiel. Erzwungene Enden erzeugen Widerstand. Ein gutes Konfliktspiel-Angebot ist immer ergebnisoffen. Plane niemals nur den Erfolg – plane immer auch das Scheitern, die Umkehr, die Flucht oder die unerwartete Wendung mit ein. Wer nur ein einziges Zielbild zulässt, wird unweigerlich anfangen, Druck zu erzeugen – und das schadet dem gemeinsamen Rollenspiel. Stelle dir vor jeder Konfliktszene Fragen wie:

- Was passiert, wenn mein Plan nicht funktioniert?
- Wie kann ich weiterspielen, wenn ich verliere?
- Welche neue Szene entsteht aus einem Fehlschlag?
- Wie kann mein Gegenüber „gewinnen“, ohne dass mein Spiel endet?

Zu jedem guten Konfliktspiel-Angebot gehören offensichtliche Exit-Optionen. Dein Gegenüber sollte erkennbare Möglichkeiten haben, den Konflikt zu verlassen, abzuschwächen oder umzulenken. Manchmal verursachen auch OT-Bedürfnisse oder -Sorgen, dass ein Konfliktspiel abrupt eingekürzt, unterbrochen oder abgebrochen werden muss. Daher sollten Exit-Optionen immer möglich sein. Exit-Optionen können sein:

- Fluchtmöglichkeiten
- Verhandlungsangebote wie Bestechung oder Deals
- Versprechen, Schulden oder Unterwerfung mit langfristigen Folgen
- Informationspreisgabe statt weiterer Eskalation
- zeitlicher Aufschub
- Dritte als Vermittler
- Skizzierung einer Bedrohungskulisse (die niemals IT realisiert wird)

Diese Exit-Optionen müssen nicht bequem sein – aber sie müssen existieren. Und manchmal müssen sie sichtbar gemacht werden. Wenn dein Gegenüber keine Handlungsalternative erkennt,

fühlt sich Konflikt schnell wie Zwang anstatt wie kooperatives Rollenspiel. Hilf deinem Gegenüber immer die Exit-Möglichkeiten zu erkennen.

Merke: Gestalte Konfliktspiel immer als Angebot und binde möglichst viele Impulse in Angebotsform ein.

Spielprinzip: Gesicherter OT-Konsens und Opferregel



Der gesicherte OT-Konsens ist das wichtigste Fundament jedes gelungenen Konfliktspiels. Keine schurkische Aktion – egal ob Diebstahl, Bedrohung, Raub, Plünderung oder Meuchelversuch – darf gegen den ausdrücklichen oder situativ erkennbaren OT-Willen der Gegenseite ausgespielt werden. Konfliktspiel ist nur dann gutes Rollenspiel, wenn alle Beteiligten OT damit einverstanden sind - auch wenn eine Seite dann negative Konsequenzen im Rollenspiel erfährt.

Idealerweise ist dieser Konsens bereits vor der Aktion explizit oder implizit durch Spielmechaniken oder Vereinbarungen geklärt. Mit unbekanntem Spielenden muss Konsens jedoch manchmal situativ im laufenden Spiel entstehen – verdeckt, kurz und kooperativ, ohne den Spielfluss und die Immersion zu stören. Dafür haben sich verschiedene Spielmechanismen und kurze OT-Signale etabliert. Ziel ist immer: OT-Klarheit schaffen, ohne die Immersion zu brechen. Beispiele:

Label	Beispiel
Der IT-Ausspruch "Oh Mutter" ist ein Label für das Setzen von OT-Grenzen. "Darauf habe ich OT keine Lust / ich kann das jetzt nicht".	"Oh Mutter, du kommst mir aber nah"
Der IT-Ausspruch "Wirklich-Wirklich" ist ein Signal zur OT-Steuerung von LARP-Situationen.	"Meine Fesseln sind wirklich-wirklich eng - kannst du sie mir wirklich-wirklich lockern?"

Gerade im Konfliktspiel ist das nicht immer einfach. Umso wichtiger ist es, auf unsichere Reaktionen und OT-Signale wie "Oh Mutter" oder "Wirklich-Wirklich" zu achten. Zögert dein Gegenüber, wirkt unsicher oder blockt ab, dann reduziere die Intensität oder biete einen Ausweg an. Liegt kein OT-Konsens vor, erzwinge nichts und löse die Situation elegant im Spiel auf oder ziehe dich mit einer IT halbwegs nachvollziehbaren Begründung zurück. **Kurzform: Kein OT-Konsens = kein Konfliktspiel.**

Eng verbunden mit dem OT-Konsens ist das Prinzip der "Freiwilligkeit zur bespielten Konsequenz" - auch „Opferregel“ genannt. Es besagt: Wenn ein Charakter Ziel einer rollenspielerischen Aktion mit negativer Wirkung wird, bestimmt der Spieler oder die Spielerin des Charakters selbst über Ausmaß und Konsequenzen der Wirkung auf ihren Charakter. Das betrifft insbesondere stark eingreifende Aktionen wie:

- alles was schwere dauerhafte Verletzungen oder Tod verursacht
- Wirkung von Meuchel- und Vergiftungsversuche
- Raub und Plünderung
- massive Bedrohung

Du spielst deine Aktion als Impuls aus – aber die Gegenseite entscheidet über den Effekt.

Beispiel Meuchelversuch: Du spielst den Angriff sauber und deutlich aus, überlässt aber dem Opfer die Entscheidung über die Folgen. Wenn Unsicherheit entsteht, genügt eine kurze OT-Klarstellung: „OT: Das ist ein Konfliktspielangebot nach Opferregel – du entscheidest Wirkung und Schaden.“ Lehnt die Gegenseite die harte Konsequenz ab, akzeptierst du das und passt dein IT-Ergebnis an: „Verdammt – ich habe falsch getroffen.“ oder „Er hat sich im letzten Moment weggerissen.“ oder „Die Klinge rutschte ab - Pech gehabt.“ So bleibt die Szene spielbar, ohne Zwang oder Diskussion.

Beispiel "Raub und Plündern": Plünderbeute darf niemals erzwungen werden. Jede Form von Plünderung benötigt das OT-Einverständnis des Gegenübers über verbale Zustimmung oder Spielmechaniken. Die betroffene Person bestimmt selbst, ob und wie viel sie herausgibt. Bewährte kurze OT-Fragen sind zum Beispiel ein geflüstertes: „OT: Ich würde gern plündern - wo darf ich dich durchsuchen?“, „OT: Das ist ein Raub mit Opferregel: Wie viel möchtest du mir geben?“ Das schafft Klarheit, Fairness und Vertrauen – und verhindert unangenehme Situationen.

Goldene Leitfrage zur Orientierung sollte immer sein: Wie würdest du selbst in dieser Situation behandelt werden wollen, damit es für dich ein gutes Rollenspiel ist? Konfliktspiel funktioniert nur, wenn es als fair, freiwillig und respektvoll erlebt wird. Gesicherter OT-Konsens und Opferregel sind deshalb keine Spielbremse – sondern die Grundlage dafür, dass hartes Spiel überhaupt möglich wird.

Spielprinzip: Verlängerung von Aktio-Reaktio und Eskalationsspirale



Schurkenspiel und Konfliktspiel stehen oft vor einem besonderen Spannungsfeld mit kooperativen Spielmechanismen. Viele schurkische IT-Handlungen zielen auf schnelle, endgültige, unterdrückende, spurlose oder taktisch überwältigende Lösungen.

“ Beispiele:

- Die Räuberbande will den Raub in der Gasse möglichst schnell, ohne Spuren und ohne Widerstand durchziehen. Überraschend, erschreckend und brutal.

- Die Diebin will den goldenen Kelch holen, ohne dass jemand etwas merkt. Still und leise verschwinden, keine Spuren, der Kelch ist einfach “verschwunden”.
- Der Gangsterboss muss die Gesprächspartner einschüchtern, keine Widerworte dulden und am Ende der Verhandlung “die Oberhand” gewinnen.
- Der Auftragsmord soll überraschend durchgezogen werden, ohne dass es Spuren oder Indizien gibt. Die Auftraggeberin muss verborgen bleiben.

Doch Rollenspiel funktioniert nur dann nachhaltig, wenn alle Beteiligten interaktiv mitspielen können und “Fortspielmöglichkeiten” erkennen. Deshalb muss gutes **Konfliktspiel so gestaltet sein, dass Aktion-Reaktion-Ketten verlängert werden** und ständig neue Anknüpfungspunkte und offene Spielmöglichkeiten entstehen.

Ziel der Gestaltung von Schurkenspiel soll nicht die “überwältigende Macht” und “finale Lösung”, sondern die “größtmögliche Anschlussfähigkeit” sein. Die Grundidee ist einfach: “Gestalte das Rollenspiel fortsetzbar und offenbare ständig neue Spielangebote.” Gestalte dein Konfliktspiel so, dass aus jeder deiner Aktionen neue Reaktions- und Weiterspielmöglichkeiten entstehen. Setze Impulse („Aktio“) und lasse ergebnisoffene Reaktionen zu („Reaktio“). Die Reaktion gehört deinem Gegenüber.

“ Das erreichst du beispielsweise durch:

- leicht erkennbare Anknüpfungspunkte und Spielangebote
- sichtbare Motive und Spuren
- nachvollziehbare und ergebnisoffene Konfliktlinien
- mehrere Eskalationsstufen
- mehrere mögliche Ausgänge statt einer Endlösung

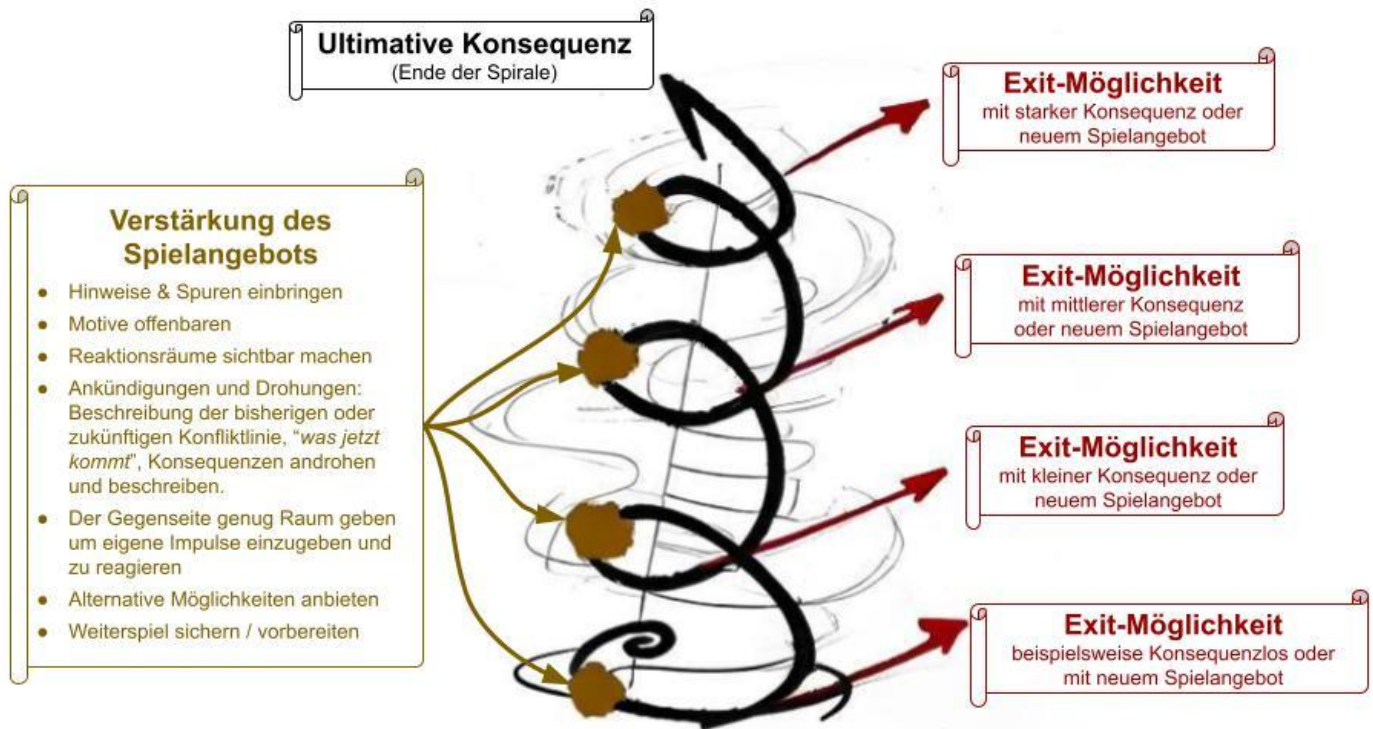
So entsteht ein Spielkreislauf statt einer abgeschlossenen Einzelszene. Folgend stellen wir einige Mechanismen und Konzepte genauer vor. Für einen systematischen Ansatz, stellen wir die Eskalationsspirale vor.

Die Eskalationsspirale

Die Eskalationsspirale ist ein Spielkonzept, um Eskalationen und Konfliktspiel im LARP-Rollenspiel kooperativer und interaktiver zu gestalten. Vermeide – wann immer möglich – sofortige ultimative Konsequenzen wie vorschnelle Charaktertode, vollständige Ausschaltung oder taktisch überwältigende Überraschungsangriffe ohne Reaktionschance der Gegenseite. Diese beenden oft mehr Spiel, als sie erzeugen.

Denke und spiele in einer Eskalationsspirale, die sich langsam nach oben schraubt und mehrere Abzweigungen oder Ausstiegsmöglichkeiten anbietet. Biete ansteigende Intensitätsstufen und verschiedene Konfliktformen an. Nicht jede Auseinandersetzung muss mit maximaler Konsequenz enden oder genau so bespiel werden, wie du es dir vorgestellt hast. Viele mittlere Konsequenzen erzeugen mehr und längeres Spiel als die endgültige Lösung. Ausnahmen sind möglich – müssen aber sehr bewusst eingesetzt und gut eingebettet werden.

Eine Eskalationsspirale kann sich über Zeiträume von Minuten oder von Jahren strecken.



Elemente der Eskalationsspirale

Regelmäßige Exit-Möglichkeiten ermöglichen der Gegenseite das konsequente und immersive "ausgleiten" aus dem Konfliktspiel. Exit-Möglichkeiten könnten beispielsweise sein:

- Show-of-Force, Drohen und Einschüchtern - jedoch einen Ausweg offenbaren und die Gegenseite unbehelligt ziehen lassen. Harte Konsequenzen ankündigen - doch niemals wirklich verfolgen
- Flucht anbieten - auf die Reaktion der Gegenseite warten - "Hau doch ab - oder willst du dich hauen?"
- Verletzen, Vergiften oder Sabotage vollführen - doch Konsequenzen und Aufnahme des Weiterspiels der Gegenseite überlassen
- Erpressen oder unter Druck setzen - doch nicht wirklich weiter verfolgen
- Selbst Fehler machen, das Opfer entkommen lassen
- Das Opfer oder die Gegenseite als "nicht legitimes Ziel" darstellen
- Härtere Reaktion als "selbst in den Schatten unangemessen" darstellen und daher nicht verfolgen: "Für eine so kleine Frechheit bringe ich keinen um".

- Der “Die Wachen kommen-Trick”: Eine Raub-Situation mit dem Ruf “Die Wachen kommen” abrupt auflösen und verschwinden.

Rechtzeitige Ankündigungen verlängern den Reaktionsraum, in dem sich die Gegenseite auf das Rollenspiel einstellen und vorbereiten kann. In jedem Rollenspieler und jeder Rollenspielerin finden im Konfliktspiel innere Prozesse statt, die oft zu besserem Rollenspiel führen, wenn man genug Freiraum zum Überlegen, Antworten oder Reagieren hat.

Motive offenbaren: Mitspielende erkennen nicht immer automatisch “warum” etwas passiert oder eskaliert. Innerhalb einer Eskalationsspirale kann es sehr hilfreich sein, die Motive nochmal glasklar zu offenbaren: Gespräche, Drohschreiben, Botschaften, Ankündigungen mit Begründungen.

Reaktionsräume aktiv sichtbar machen: Mitspielende erkennen nicht immer automatisch alle Spielanschlüsse und Reaktionsmöglichkeiten. Deshalb gehört es oft zur Aufgabe von Schurkenspielerinnen und Schurkenspielern, Reaktionsräume sichtbar zu machen, der Gegenseite genug Reaktionsraum zu geben und bei Bedarf moderierend zu unterstützen. Das kann für das Charakterspiel bedeuten:

- Handlungs- und Reaktionsoptionen klar aussprechen
- Wahlmöglichkeiten andeuten oder direkt vorstellen
- Verhandlungsfenster mit genug Raum und Interaktionsmöglichkeiten eröffnen
- Flucht- oder Deal-Möglichkeiten bieten
- Hinweise und Spuren “verlieren” (zumeist bewusst OT platziert)

Wenn dein Gegenüber Motive und Spielmöglichkeiten erkennt, steigt die Bereitschaft zum Mitspielen deutlich. Der Spielspaß der Gegenseite ist eine Voraussetzung für deinen eigenen.

Zeitversetztes Weiterspiel auch nach der Szene sichern: Wenn eine konkrete Situation nicht direkt weitergeführt werden kann, sollten später neue Anknüpfungsmöglichkeiten entstehen. Konfliktspiel darf zeitversetzt und langfristig weiterleben. Beispiele:

- Spätere Rache erwarten oder anspielen
- Nach-Drohen ala “Das nächste Mal erwischen wir dich”.
- Nachgesteuerte Ermittlungsansätze, Spuren und Gerüchte verteilen
- Folgeaufträge ausgeben, andere Spielende einbinden
- Sorgen und Machtverschiebungen bespielen
- Rollenwechsel vom Opfer zur treibenden Kraft oder Partnerschaft gestalten

Konflikte müssen nicht ununterbrochen ausgespielt werden – aber sie sollten fortsetzbar bleiben.

Zusammenspiel der Eskalationsspirale mit anderen Prinzipien

Die Verlängerung der Aktion-Reaktion funktioniert besonders gut, wenn mehrere Mechanismen und Prinzipien kombiniert werden: Konfliktspiel als Angebot, OT-Konsens, Freiwilligkeit, erkennbare Optionen und Exit-Möglichkeiten. Erst in der Summe entfalten diese Ansätze ihre volle Wirkung. Welche Form das annimmt, entscheidet sich meist situativ – aber es sollte stets neues Spiel ermöglichen, nicht bestehende beenden. Ein hilfreicher Leitgedanke lautet:

“Fange im kooperativen Konfliktspiel niemals mit hohen Konsequenzen oder Intensitäten an. Gib immer offene Angebote in den Spielkreislauf zurück und lass deinem Gegenüber genug Raum zum manövrieren und darauf zu reagieren.”

verstärken – für dich und für andere.

“ Hier einige Beispiele:

- In Kleidung eingenähte Dolche können durch eine Kontrollstelle geschmuggelt werden - während alle im Raum (vermutlich) unbewaffnet sind - hast du noch ein Ass im Ärmel. Alternativ werden die eingenähten Dolche von der Wache gefunden und abgenommen - diese verspricht dir dann, dich den ganzen Abend genau im Auge zu behalten und verfolgt dich penetrant.
- In deinen Taschen können sich verdächtige Gegenstände befinden, die keinen anderen Zweck haben, als bei einer zufälligen Kontrolle auf der Straße oder bei einer Gefangennahme gefunden zu werden: Rauschkräuter, seltsame Phiole, Karten oder kompromittierende Dokumente.
- Du wirst verfolgt. Gesucht wird eine Schurkin mit dunkelbrauner Gugel - doch du hast längst deine Wendegugel längst auf Gelb gedreht und einen dünnen, bunten Mantel übergeworfen.
- Nach einer überstürzten Flucht aus dem Dorf sammelt sich die Bande im Wald. Alle haben ihr Zeug zurückgelassen, es wird dunkel. Doch du konntest noch deine Notfalltasche ergreifen. Kleine Laterne? Feuerhölzer? Karte? Essen? Alchemistische Mittel um hellwach zu werden? Verbandsmaterial? Nachttarnumhang? Alles in deiner Notfalltasche.
- Ein unbekannter Streuner spricht dich auf die seltsame Gürtel-Konfiguration an und zeigt dir seine - im Gespräch kommt heraus, dass ihr beide “im selben Geschäftsfeld” arbeitet. Von nun an hängt ihr viel gemeinsam herum und tauscht euch über “das Geschäftsfeld” aus.
- Eine Feldkommandeurin bestellt dich ins Kommandozelt und pickt genau dich für einen wichtigen Aufklärungsauftrag heraus. Sie hat dich mal dabei beobachtet, wie du schurkische Ausrüstung gepflegt hast und dich “als kompetent und gut ausgerüstet” gemerkt.

Über diese Beispiele wollen wir grundsätzlichen Möglichkeiten skizzieren. Für das Prinzip sind Gegenstände besonders wertvoll, die:

- Elemente deines Charakterkonzept offenbaren, durchaus auch mit Klischees,
- Fähigkeiten deines Charakters praktisch unterstützen und darstellbar machen,

- konkrete schurkische Tätigkeiten im LARP darstellbar machen, manchmal auch nur zur Illustration deines Charakters oder deiner Fähigkeiten
- Interaktion und Reaktion auslösen sollen (z.B. bei Durchsuchungen oder Entdeckungen durch andere Charaktere)



Beispiele für Gewandungselemente, Werkzeuge, Waffen und schurkischen Kleinkram

Gewandungselemente können schurkisches Spiel subtil unterstützen, ohne deine Figur sofort als „Schurke“ zu markieren. Bewährte Elemente sind etwa

- leicht veränderbare Gewandung (Schal, Mantel, Gürtelwechsel)
- weite Kapuzen oder variable Kopfbedeckungen zur Silhouettenveränderung
- Multifunktionskleidung wie Beitengugeln, Wendemäntel oder umsteckbare Kleidungsstücke für Legendenwechsel oder Tarnung zwischen Tag und Nacht sowie Stadt und Wald.
- Ärmel- oder Gürtelverstecke, in Gewandung integrierte Halfter und verdeckte Scheiden
- Aufklapptaschen für Beute, versteckte Taschen oder doppelte Böden für Spielrequisiten

- Verschiedene Handschuhe für „Arbeits“-Darstellung (Klettern, Schlösser öffnen, Spuren vermeiden)

Werkzeuge, Spezialausrüstung und Versteckwaffen des schurkischen Handwerks stärken die Glaubwürdigkeit deines Charakters und erzeugen Anspielpunkte. Diese Gegenstände können verdeckt, aber auch offensichtlich getragen werden. Solche Gegenstände helfen dir auch, Tätigkeiten nicht nur zu behaupten, sondern auszuspielen. Diese könnten folgende sein:

- Echte Dietrichsets bzw. LARP-geeignete Attrappen
- kleine Hebel- und Öffnungswerkzeuge
- Kletterhilfen als Requisit (Haken, Seile)
- Trittdämpfer oder weiche Sohlen (darstellerisch an den Gürtel gehängt)
- kleine Spiegel, Lauschröhrchen, Beobachtungs- und Sichtwerkzeuge
- Markierkreide, Wachssiegel, Siegelringe
- kleine LARP-Dolche
- weiche Totschläger-Attrappen
- klar gekennzeichnete Giftphiolen
- Nadel- oder Dornrequisiten zur Giftdarstellung
- gezinkte Würfel oder Spielkarten
- manipulierte oder markierte Münzen

Kleine Requisiten als Kompromate oder Plündergut können Spielszenen enorm unterstützen, in denen du durchsucht oder geplündert wirst. "Allgemeine Requisiten" sind leicht mitzunehmen und vielseitig einsetzbar, sie können auch für spontane Spielsituationen verwendet werden. Geeignete Requisiten können sein:

- Persönliche Notizen und kompromittierende Korrespondenz oder Dokumente
- kryptische oder codierte Nachrichten
- Beobachtungsnotizen, Skizzen und Zielbeschreibungen, Karten von Ortschaften, Räumen und Verstecken
- Kleine Behältnisse mit offensichtlichem Rauschkraut
- Offensichtlich gefälschte Schreiben und Ausweise
- fremde Siegel oder Stempel
- Tauschobjekte und Bestechungsgeld

Tipp: Baue bei Kompromaten und Fälschungen immer kleine OT-Erkennungshinweise ein, damit Spielleitungen oder andere Spielende sie gut erkennen und in ihr Rollenspiel einbinden können. Verbergen Kompromate nicht so gut, dass sie nie gefunden werden.



Überlade dich nicht und achte auf Sicherheit - du brauchst nicht für jede denkbare Situation einen passenden Gegenstand. Zu viel Ausrüstung kann auch bremsen und Chaos verursachen. Ziel ist nicht die maximale Gadget-Dichte, sondern die gezielte Auswahl von geeigneten Elementen mit spielerischer Funktion, die zu deinem Charakter passen. Polstere zerbrechliche Dinge und sichere scharfkantige Gegenstände gut ab. Trage niemals ein scharfes Messer am Körper.

Achte auch auf den Hintergrund des Cons und das Regelwerk, wenn es beispielsweise keine Magie im Hintergrund gibt, solltest du keinen magischen Leuchte-Ley-Kristallfokus besitzen.

Die beste schurkische Ausrüstung beantwortet drei Fragen:

- Kann ich damit aktiv oder passiv Spiel erzeugen?
- Versteht mein Gegenüber, was ich damit tue?
- Ist es sicher und regelkonform nutzbar?

Wenn ja, dann ist es gute Schurkenausrüstung die dein Rollenspiel unterstützen wird.

Spielprinzip: Taktische Effektivität im Gleichgewicht zu Rollenspielpotential



https://open.spotify.com/embed/episode/55nKMfdsKtQPFCmK18Ujr5?utm_source=generator

Im Schurkenspiel wirken taktisch perfekte Aktionen oft besonders reizvoll: schnell, lautlos, spurlos – alle Ziele ausgeschaltet, kein Risiko, kein Widerstand. Aus der “IT-Perspektive” mag das sinnvoll erscheinen, OT jedoch entsteht dabei häufig ein Problem: **Der Gegenseite bleibt oft kaum Freiraum oder Reaktionszeit, die Situation rollenspielerisch mitzugestalten.** Wenn die Gegenseite nur als eine Art “Statist” auf der Leinwand steht und “die Szene über sich ergehen lassen muss”, reduziert dies das Interaktionspotential und erhöht die Chance für Frust und

Einschränkungen am Spielspaß. Diese negativen Effekte können auch auf den Spielspass und die Immersion der aktiven Seite zurückschlagen.

Hier einige Negativ- und Positivbeispiele:

“ **Negativbeispiel für einen Mordanschlag:** Das Mordopfer war kurz auf dem Weg zum Klo und wird vom perfekt geplanten Anschlag an einem abgelegenen Ort, bei dem drei Attentäterinnen gleichzeitig zugestochen haben, völlig überrascht, fällt lustlos um. Ein Täter schneidet dem Opfer den Kopf ab, um sicher zu gehen. Das Opfer steht auf und verlässt die Szene wortlos. Es gab keine Zeugen und keine Spuren.

Positivbeispiel für einen Mordanschlag: Es war lange abzusehen dass irgendwann ein Anschlag käme, es gab vor dem Angriff eine lange Eskalationsspirale zwischen Auftraggeber und Opfer, das Opfer hatte mehrfache Exit-Möglichkeiten. Um die Paranoia des Opfers zu steigern, wurde ein Tag vorher ein Gerücht zugespielt, dass der Name in den Schatten genannt werde und sein Leben in Gefahr sei. Der perfekt durchgeführte Anschlag, an geeignetem Zeitpunkt und Ort, damit das Opfer gefunden werden kann, lässt genug Raum für das Opferspiel. Die Opferregel wurde angewandt - das Opfer kann selbst entscheiden, ob es tot ist oder nur schwer verletzt.

“ **Negativbeispiel für eine Räuberei:** Die Räuberbande überrascht ihr Opfer in dunkler Gasse, haut den Knüppel auf den Kopf, nimmt sich ein paar Münzen aus der Tasche des bewusstlosen Opfers und zieht schnell von dannen. Die Räuber haben ein paar Münzen - aber Rollenspiel gab es nicht wirklich - ebenso wenig wie Fortspielmöglichkeiten.

Positivbeispiel für eine Räuberei: Schon am Eingang der Gasse kann man den Scout der Bande sehen, wenn man ein Mindestmaß an Aufmerksamkeit hat. Eine Person betritt die Gasse und die Reuse der Räuber zieht sich zu. Das Opfer wird angesprochen, bedroht und bekommt Raum, um zu antworten und mitzuspielen oder eine Exit-Möglichkeit zu nutzen. Einer der Räuber nennt im Eifer des Gefechtes den Namen eines Mittäters. Die Räuber bedrohen das Opfer noch, als sie abziehen: “Wir kennen dein Gesicht - wenn du jetzt schreist, dann kommen wir wieder”.

“ **Negativbeispiel einer gewaltsamen Abrechnung:** Eine andere Bande war frech und soll eine Abreibung bekommen. Als die freche Bande gerade das Mittagessen in ihrem Lager vorbereitet, wird sie von zwanzig schwerbewaffneten

Söldnern überrollt und fast widerstandslos geplättet. Danach kommt der Auftraggeber und sticht die wehrlose Anführerin der frechen Bande ab.

Positivbeispiel einer gewaltsamen Abrechnung: Mit der frechen Bande wurde sich schrittweise in der Eskalationsspirale nach oben bewegt. Es gab gegenseitige Drohungen in unterschiedlicher Form, ein ernstes Gespräch zwischen den Anführerinnen und die Verprügelung eines Bandenmitgliedes - doch die freche Bande war weiterhin frech. Nach dem Mittagessen "zeigen" sich ein paar gegnerische Beobachter vor dem Lager und scouten die freche Bande aus - das soll sie ruhig mitbekommen. Ist das OT-Mittagessen beendet, rückt der Söldnertrupp auf ein Zeichen an und baut sich auf der Strasse auf - "Show of Force" - die freche Bande bekommt Zeit sich "etwas" zu bewaffnen und vorzubereiten - es werden Drohungen aber auch Erklärungen (welche Zeugen hören sollen) ausgetauscht. Einige Bandenmitglieder der frechen Bande schaffen es auf die Strasse wo es genug Raum zum kämpfen gibt. Es beginnt eine große Hauerei - die Söldner waren so oder so klar überlegen und überwältigen die freche Bande locker. Am Ende kommt der Auftraggeber und schneidet der zusammengeprügelten Anführerin eine Narbe ins Gesicht mit der lauten Ansage "Ihr könnt jederzeit mehr haben - das nächste Mal sterben Leute".

Aus diesen Beispielen können wir ableiten wie spielfördernd es sein kann, bewusst einen „Gang herunterzuschalten“ und bewusste "taktische Fehler" einzubauen: weniger perfekt, weniger endgültig, dafür interaktiver, sichtbarer und anschlussfähiger. Dieses Prinzip steht in engem Zusammenhang mit der verlängerten "Aktio-Reaktio", der "Opferregel" und dem Ziel, möglichst viel gemeinsames Spiel zu erzeugen.

Elemente zur Skalierung

Folgend stellen wir dir fünf Empfehlungen vor, um taktische Leistung und Rollenspielpotential im LARP auszubalancieren. Dabei ist es wichtig, dass Spieler und Spielerinnen in deiner LARP-Gruppe diese Prinzipien kennen und verstehen, damit es nicht unterschiedliche Erwartungen und Ansprüche an den Ablauf einer Spielsituation gibt.

1. **Eskalationsspirale statt Ausschaltung.** Statt sofortiger maximaler Eskalation mit finalen und harten Konsequenzen, ist es für das kooperative Rollenspiel sinnvoller, eine Eskalationsspirale vorzuschalten. Lass deine Gegenseite erkennen, dass sich etwas zusammenbraut. Baue Spannung auf, setze Zeichen, sende Drohungen, teste Reaktionen. Gib der Gegenseite auch die Möglichkeit, sich aus der Eskalationsspirale zu lösen. Das schafft ein immersives langanhaltendes Bedrohungsszenario mit rollenspielerischer Reaktionsfähigkeit der Gegenseite. Gegenspionage, Verhandlungen, Paranoia und Folgeaktionen werden auch dein eigenes Rollenspiel bereichern. Zur "Eskalationsspirale" haben wir einen eigenen ausführlichen Beitrag verfasst.

2. **Wähle den richtigen Zeitpunkt:** Der Zeitpunkt einer harten Konfliktaktion beeinflusst die Spielqualität stark. Geeignet sind Zeitpunkte, wenn auf der Gegenseite möglichst viele spielbereite Spielende anwesend sind und keine fremden Hauptplots oder Programmpunkte gestört werden. Doch eine interaktive Spielwelt dreht sich auch unvorhersehbar und unerwartet - manchmal sollte oder muss man Events auf der Gegenseite sprengen oder ignorieren - doch dies sollte stets bewusst passieren. Ungeeignet sind Zeitpunkte während geplanter Großszenen oder Events oder wenn Beteiligte offensichtlich OT eingeschränkt sind, z.B. durch Alkohol oder weil sie gerade eben erst aufgestanden sind.
3. **Wähle einen geeigneten Ort:** Konfliktszenen können schnell eskalieren und körperlich werden. Deshalb sollte der Spielort für unvorhergesehene Aktionen und Kämpfe geeignet sein. Ungeeignet sind z.B. enge Bereiche mit Zeltschnüren und aus der Erde ragenden Heringen, Räume mit offenen Flammen, vollen Tischen mit zerbrechlichen oder gefährlichen Gegenständen, jedoch auch stark überfüllte Durchgänge oder Räume mit vielen Stolperfallen. Geeignet sind Orte mit Bewegungsfreiheit und Ausweichmöglichkeiten sowie mit Platz für Kampf- und Reaktionsspiel. Physische OT-Sicherheit ermöglicht intensiveres Rollenspiel.
4. **"Show of Force" - Wirkung durch Darstellung statt durch Ausschaltung.** Ein stark inszenierter Auftritt kann wirkungsvoller, interaktiver und spaßiger sein als die perfekte Eliminierung von Widerstand. Nutze das Überraschungsmoment nicht, um eine taktisch effektive Ausschaltung durchzuführen. Nutze das Überraschungsmoment, um eine überwältigende Show, klare Präsenz oder dramatische Inszenierung aufzufahren und öffne der Gegenseite dann den Raum für Reaktion. "Show of Force" erzeugt oft genug Eindruck, ohne dass sofortige maximale Wirkung notwendig ist. Schock, Angst, Druck und Reaktionen sind interaktiv beispielbar - vollständige Ausschaltung bietet kaum Raum für Interaktion.
5. **Der Gegenseite aktiv Spielraum und Fortsetzungsmöglichkeiten geben.** Setze den Rahmen für Konfliktaktionen so, dass die Gegenseite interaktiv mitspielen kann: Baue Zeitfenster ein um Vorwarnung und Reaktion zu ermöglichen, schaffe Dialogmomente nutze "Staging" indem du der Gegenseite Raum zum sprechen und verhandeln ermöglichst. Ermögliche der Gegenseite auch physischen Raum einzunehmen: Lasse physische Fluchtwege und Kampfraum so offen, dass die Gegenseite ihn nutzen könnte. Denke auch die Spielfortsetzung mit. Nicht jede erfolgreiche Aktion muss mit der totalen Vernichtung oder Unterdrückung der Gegenseite enden. Häufig ist sie nur ein Schritt in einer größeren Entwicklung. Überlege vorab: Wie kann die Gegenseite mit dem Ergebnis der Aktion weiterspielen? Welche bewussten Hinweise, Spuren und Fehler können eingebaut werden, um Fortspielmöglichkeiten anzubieten? Kann die Gegenseite die Möglichkeiten und Hinweise gut erkennen oder finden? Wie können Beteiligte noch mehr spätere Interaktion aus der Aktion ziehen? Konfliktspiel gewinnt an Qualität, wenn es Entwicklung statt Abschluss erzeugt.



Zusammenfassung

Taktische Perfektion im Konfliktspiel erscheint zwar reizvoll, der Spielwert hängt jedoch stark davon ab, wie viel gemeinsames Spiel erzeugt wird. Die Beispiele zeigen deutlich: Aktionen, die ausschließlich auf maximale Effizienz und vollständige Kontrolle abzielen, nehmen der Gegenseite oft die Möglichkeit zur Interaktion – und damit dem gesamten Spiel seine Dynamik, Spannung und Nachhaltigkeit. Wirklich Erinnerungswürdige Szenen entstehen dort, wo beide Seiten handeln, reagieren und die Situation gemeinsam weiterentwickeln können.

Die bewusste Entscheidung, nicht immer den schnellsten oder „perfektesten“ Weg zu wählen, eröffnet Raum für Eskalation, Dialog und Folgehandlungen. Durch gezielt gesetzte Vorzeichen, die Wahl von passenden Zeitpunkten und Orten sowie bewusst eingebauten Reaktionsmöglichkeiten, wird aus einer einzelnen Aktion ein fortlaufender Spielstrang. Konflikte werden nicht beendet, sondern weiterentwickelt.

Im Konfliktspiel sind immer Fingerspitzengefühl und OT-Rücksicht entscheidend. Bei massiven und überwältigenden Angriffen gilt als **zentrales Leitprinzip**: *„Gemeinsam gestaltetes Rollenspiel ist wichtiger als maximale taktische Effektivität.“*

Einfach gesagt: „Lieber eine etwas weniger perfekte Aktion mit viel Spiel – als eine perfekte Aktion ohne Spiel.“ Wer andere Charaktere oder Gruppen überwältigt, überrascht oder mit absoluter Überzahl angeht, sollte nicht nur den Erfolg der eigenen Aktion bedenken, sondern vor allem darauf achten, der Gegenseite Reaktionszeit, Reaktionsraum und Mitspiellust zu verschaffen.

Spielprinzip: Inspiration - keine Kopie



Lass dich von Filmen, Serien, Spielen und Literatur inspirieren – aber kopiert keine bestehenden Charaktere.

Nahezu jeder Charakter im LARP ist in irgendeiner Form von bekannten Vorbildern beeinflusst. Das ist völlig normal und gerade für Einsteiger oft hilfreich: Charakterzüge, Verhaltensweisen oder archetypische Rollen aus bekannten Geschichten können einen guten Einstieg ins Charakterspiel bieten.

LARP lebt davon, dass Charaktere eigenständig, glaubwürdig und in der Spielwelt verankert sind. Problematisch wird es jedoch, wenn aus Inspiration eine Kopie wird. Ein Charakter, der denselben Namen trägt, sehr ähnlich aussieht, sich wie in der Vorlage verhält und womöglich sogar die gleiche Hintergrundgeschichte besitzt, wirkt im LARP fehl am Platz. Spätestens wenn mehrere Spielende dieselbe Figur darstellen, verliert das Spiel an Glaubwürdigkeit. In solchen Fällen bewegt man sich eher im Bereich des Cosplays – also der möglichst exakten Darstellung einer bestehenden

Figur.

Grundregel: Inspiration ja - Kopie nein. Besonders Namen sollten niemals übernommen werden.

Was gut funktioniert: Spielen innerhalb eines Hintergrundes

Während konkrete Figuren nicht kopiert werden sollten, ist die Nutzung bekannter Spielwelten oder Hintergründe (Lore) im LARP weit verbreitet und oft sinnvoll. Beispiele dafür sind:

- Herr der Ringe - Mittelerde von Tolkien
- Das Schwarze Auge - Aventurien
- Witcher

Solche Welten bieten einen gemeinsamen Bezugsrahmen, den viele Spieler verstehen und bespielen können. Innerhalb dieses Rahmens lassen sich eigene Charaktere entwickeln, ohne bestehende Figuren zu kopieren. Folgende Elemente können dabei problemlos übernommen oder als Orientierung genutzt werden:

- Rassenkonzepte und deren Eigenschaften (sofern darstellbar im LARP)
- Gewandungselemente
- Geografische Herkunft und Weltverständnis
- Kulturelle und religiöse Bräuche
- Bekannte historische Ereignisse und Mythen
- Zugehörigkeit zu Fraktionen oder Organisationen (idealerweise ohne hohe Machtposition oder weltverändernden Einfluss)

Ein guter LARP-Charakter ist kein Abbild einer bekannten Figur, sondern eine eigene Persönlichkeit mit erkennbaren Einflüssen. Wer sich inspirieren lässt, statt zu kopieren, schafft glaubwürdiges Spiel, vermeidet Dopplungen und trägt zu einer lebendigen, gemeinsamen Spielwelt bei.

Gewandungsprinzip: Zwiebelgewandung statt Teufelsschwarz



In diesem Beitrag stellen wir das **Zwiebelprinzip zur Gestaltung der Gewandung** von schurkischen Charakteren im LARP vor. Obwohl das Prinzip allgemein für alle Charaktere relevant ist, möchten wir es hier besonders für unsere Neulinge im Schurkenspiel hervorheben. Die Anschaffung von eindimensionaler schwarzer Kleidung ist ein beliebter Anfängerfehler.

Warum nicht einfach schwarz? Reines, tiefes Schwarz ist im LARP ein Klassiker – aber oft auch ein Anfängerfehler. Große, einfarbige Flächen wirken schnell flach, künstlich und „neu“. Gerade bei schurkischen Rollen führt das eher zu einem klischeehaften als zu einem glaubwürdigen Eindruck. Mit rein schwarzer Gewandung wird dein Charakter auffallen wie ein bunter Hund. Ebenfalls ist reines Schwarz im Dämmerlicht überraschend gut sichtbar.

Das Zwiebelprinzip – Tiefe durch Schichten

Das sogenannte Zwiebelprinzip beschreibt den Aufbau deiner Gewandung aus mehreren sichtbaren Lagen, die sich in Farbe, Material und Funktion unterscheiden. Jede Schicht „erzählt“ etwas über deinen Charakter – Beruf, Herkunft, Ressourcen. Deine Gewandung wirkt lebendiger, glaubwürdiger und visuell interessanter. Arbeite mit sichtbaren Übergängen und gebrochenen Farben zwischen den Lagen. Verschiedene Schwarz-, Grau-, Braun- oder Grüntöne wirken deutlich natürlicher und fügen sich besser in eine glaubwürdige Spielwelt ein. Ebenso kannst du grobe und feine Materialien kombinieren. Je mehr Schichten – desto subtiler dürfen die Farbunterschiede sein. Kombiniere verschiedene dunkle Töne (z. B. Anthrazit, Staubgrau, Dunkelbraun) und nutze leichte Kontraste zwischen den Schichten. Setze gezielt Akzente, z.B. farbige Tücher, Ziernähte und Applikationen.

Der „Used Look“ – gelebte Glaubwürdigkeit

Gute Gewandung sieht benutzt aus, nicht wie frisch aus dem Laden. Abnutzungs- und Gebrauchsspuren machen deine schurkische Gewandung deutlich interessanter und glaubwürdiger. Dein Charakter wirkt, als hätte er ein Leben hinter sich – nicht wie frisch erstellt. Das erreichst du leicht durch:

- Abnutzung (aufgeraute Kanten, ausgebleichene Stellen)
- Flicker und Reparaturen
- Schmutz (dezent und realistisch)
- Unterschiedliche Materialalterung

Gewandungsprinzip: Schurkische Gewandung in Alltag und Arbeit sowie Klischees darin



Gewandung für Schurkinnen und Kriminelle im LARP lebt von Glaubwürdigkeit, Funktionalität und dem Gefühl, dass dieser Charakter in seiner harten Welt überlebt. Während bei vielen anderen Rollen die Darstellung stark über Fraktionsfarben, Wappen, Klischees, offensichtliche Ausrüstung oder Statussymbole funktioniert, ist die Ästhetik des Schurken subtiler. Sie entsteht aus Details, Gebrauchsspuren und einer durchdachten Kombination und Abgrenzung von Alltagstauglichkeit und spezialisierter Ausrüstung für die Profession.

Ein häufiger Anfängerfehler ist die „Alles-in-einem-Schurkenrüstung“. Wahrscheinlich braucht dein Charakter perspektivisch **zwei Erscheinungsbilder und Gewandungen**. So wie die Kriegerin ihre Rüstung nicht beim Abendessen trägt - braucht der Schurke die Kampfweste und taktische Ausrüstung nicht, wenn er in der Taverne sitzt oder kocht. Deine schwere, tiefschwarze Kampfmontur ist für die Taverne genauso unpassend wie zum Holzhacken. Dieses Prinzip kann man kostengünstig gestalten, wenn man viel mit austauschbaren Accessoires arbeitet oder Gewandungselemente modular oder veränderbar gestaltet sind.

Die **Alltagsgewandung** dient der Tarnung und der Bewegungsfreiheit in Alltagssituationen. Sie ist schlicht, unauffällig und funktional. Hier steht nicht Rüstwert, Coolness und taktische Nutzbarkeit im Vordergrund, sondern die Fähigkeit, in der Bevölkerung unterzutauchen. Krasse Rüstungsteile, zu viele Waffen oder eindeutig "schurkische Elemente" wirken hier zu auffällig. Ein starker Used-Look ist oft sehr passend: geflickte Tuniken, einfache Mäntel, leicht verschmutzte Hosen. Natürlich können in die Alltagsgewandung auch versteckte schurkische Elemente wie Tarnholster oder Taschen eingearbeitet werden. Diese Kleidung erzählt jedoch eher von einem einfachen Leben, nicht von nächtlichen Einbrüchen und Morden. Ziel der Alltagsgewandung ist es, nicht direkt als schurkischer Charakter erkannt zu werden und sich frei bewegen zu können.

Die **Arbeitsgewandung** dagegen ist auf die jeweilige schurkische Profession zugeschnitten. Hier kommt es stark auf die Spezialisierung an. Einbrecher oder Spione brauchen eher leichte, geräuscharme Kleidung. Weiche Stoffe, eng anliegende Schnitte und reduzierte Metallteile verhindern unnötige Geräusche. Bewegungsfreiheit ist entscheidend, ebenso wie unauffällige Farbgebung, die sich an Umgebung und Lichtverhältnisse anpasst. Ein kämpferisch orientierter Schurke hingegen integriert eher Waffen und leichte Rüstungselemente wie Lederteile, Armschienen oder verstärkte Westen, ohne dabei die Beweglichkeit einzuschränken. In beiden Fällen gilt: Die Gewandung muss die Profession unterstützen.



Ein Gegenentwurf zur strikten Trennung von Alltags- und Arbeitsgewandung ist der gezielte Einsatz schurkischer Klischees als Stilmittel. Während Tarnung und Unauffälligkeit oft als Ideal gelten, darf man nicht vergessen, dass LARP auch von klar lesbaren Bildern lebt. Klischees – wie dunkle Kapuzen, markante Silhouetten, sichtbare Waffen, Leder, Narben, Tattoos oder „Gangster-Ästhetik“ – können die Anspielbarkeit enorm verbessern. Sie schaffen verständliche Rollenangebote für andere Spielende: Wer so auftritt, signalisiert ohne viele Worte die eigene Zugehörigkeit, Gefährlichkeit oder ein Leben im Schatten. Inspiriert von Gangsterfilmen oder klassischen „Unterwelt-Darstellungen“ entstehen so starke, dichte Szenen, in denen einzelne Charaktere als Schattenwerkerinnen hervorstechen und Gruppen-Optik eine echte Präsenz erzeugt. Das kann Immersion fördern, weil die Spielwelt greifbarer wird – nicht jeder schurkische Charakter muss unsichtbar sein, manche wollen gesehen und gefürchtet werden. Gleichzeitig lässt sich auch offensichtliche taktische Funktionen integrieren: Große Kapuzen können Erscheinungsbild und Silhouette verändern, Lederteile schützen und strukturieren die Ausrüstung, auffällige Elemente können abnehmbar oder wandelbar gestaltet sein

Dabei geht es weniger um ein „entweder oder“, sondern um eine bewusste Dosierung. Eine leicht überzeichnete, klischeehafte Gewandung kann im Alltag getragen werden, wenn sie zur Rolle passt – etwa bei Charakteren, die Teil einer offenen Bande sind oder ihren Ruf aktiv nutzen. Der Vorteil liegt klar in der Anspielbarkeit: Andere erkennen sofort, worauf sie sich einlassen, Interaktionen entstehen schneller, Konflikte oder Kooperationen entwickeln sich organischer. Klischees sind damit kein Zeichen von Einfallslosigkeit und Kopie, sondern ein illustratives Werkzeug – richtig eingesetzt verbinden sie Atmosphäre, Wiedererkennbarkeit und praktischen Nutzen auf eine Weise, die gerade im Gruppenspiel enorme Stärke entfalten kann.

Spielprinzip: Opferbereitschaft von Beginn - dein Charakter ist schon tot



Wer schurkische Antagonisten spielt, sollte sich eine unbequeme Wahrheit früh bewusst machen: Dein Charakter ist eigentlich von Anfang an dem Untergang geweiht - und genau das macht gutes Schurkenspiel so spannend. Als Schurkenspielerinnen bewegen wir uns bewusst in der Grauzone - oder tief in den Schatten. Wir bespielen Kriminalität, Intrigen, Verrat und Gewalt. Unsere Figuren leben „auf heißem Fuß“ und stehen ständig im Spannungsfeld zwischen Erfolg und Konsequenz. Jede schurkische Aktion kann uns Macht, Reichtum oder Einfluss bringen - oder eben Strafe, Rache, Verletzung und letztlich auch den Tod.

Deshalb gilt: Provoziere keine Szenarien, deren mögliche IT-

Konsequenzen du nicht auch annehmen würdest. Wenn du erwartest, dass dein Gegenüber deine Intrige, deinen Diebstahl oder deinen Anschlag „ausspielt“ und im Zweifel unterliegt, dann musst auch du bereit sein, dasselbe zu tun, wenn das Blatt sich wendet. Wer austeilt, muss auch einstecken können – das ist keine Floskel, sondern die Grundlage für glaubwürdiges und OT-faires Schurkenspiel.

Die **“Opferregel”** ist dabei ein wichtiges Werkzeug zur Selbst-Dosierung der Konsequenz. Sie schützt die Fortspielbarkeit, sichert Spielkooperation und die Investition in die Charaktere. Aber: Wer sie als Antagonist ständig oder im falschen Moment nutzt, entwertet die Konsequenz des eigenen Rollenspiels. Ein schurkischer Charakter, der niemals fällt, verliert oder stirbt, verliert an Glaubwürdigkeit und Mitspiellust im LARP. Er wird nicht gefürchtet – sondern wirkt unglaubwürdig und nicht als tauglicher Gegenpart. Spannung im LARP entsteht vorwiegend durch Risiken in Kampf, Intrige und Abenteuer.

Gerade im Unterweltspiel gehört es dazu, dass Konflikte eskalieren können. Dass aus Drohungen auch brutale Taten werden. Dass Pläne scheitern und Charaktere sterben. Auch unerwartet. Auch plötzlich. Auch ohne großes Finale. Nicht jeder Antagonist bekommt ein großes, dramatisches Finale. Gerade im Schurkenspiel gibt es keine Garantie für den „würdigen Abgang“. Dein Charakter kann auf dem Höhepunkt der Macht stehen – gefürchtet, bekannt, etabliert – und trotzdem unbemerkt in einer dunklen Gasse enden. Ein schneller Überfall. Eine Klinge im Schatten. Kein Monolog, kein letzter Triumph, kein großes Publikum. Genau diese Unberechenbarkeit gehört zur Unterwelt dazu. Sie macht das Spiel roh, ehrlich, intensiv und spannend.

Das bedeutet nicht, leichtfertig mit dem eigenen Charakter umzugehen. Dies ist kein Appell deinen Charakter schnell sterben zu lassen. Im Gegenteil: Es bedeutet, deinen Charakter bewusst so zu spielen, dass ein mögliches Ende Teil der unvorhersehbaren Geschichte ist. Finde dich idealerweise schon bei der Charaktererstellung damit ab, dass dein Charakter irgendwann „bezahlt“. Vielleicht durch Gefangenschaft. Vielleicht durch den Verlust von allem, was er aufgebaut hat. Vielleicht durch den Tod.

Als erfahrene Antagonistenspielerin gewinnt man irgendwann ein Gefühl für den richtigen schockierenden Moment des Todes. Manchmal ist genau dieser Tod das Beste, was dem Charakter passieren kann. Oft sind es nicht die langlebigen Figuren, die in Erinnerung bleiben – sondern jene, die einen starken Abdruck hinterlassen und dann sterben. Der verratene Meisterdieb. Die gefallene Gildenführerin. Der Mörder, der am Ende selbst gejagt wurde. Ein gut gespielter Charaktertod kann ein starkes Rollenspiel- und Charakterentwicklungspotential für andere Spieler und Spielerinnen öffnen. Er kann Geschichten auslösen, die lange nachwirken: Rachefeldzüge, Machtvakuum, zerfallende Bündnisse, neue Allianzen, Tränen am Lagerfeuer, ewige Trinksprüche und sogar Lieder aus hunderten Kehlen gesungen werden.

Dein Ende kann der Anfang für viele andere sein. Gutes Schurkenspiel bedeutet also nicht ewig zu überleben – sondern etwas zu hinterlassen. Spannung. Konflikt. Emotion. Geschichten. Spielfäden.

Wenn du bereit bist, deinen Charakter wirklich aufs Spiel zu setzen, dann wird dein Spiel intensiver, glaubwürdiger und bedeutungsvoller. **Also denk daran: Dein Charakter ist schon tot. Und genau deshalb lohnt es sich, ihn richtig zu spielen.**



Spielprinzip: Wahrnehmbarkeit der Sinnhaftigkeit deiner Taten



Schurkenspiel im LARP lebt von Spannung, Intrigen und gezielten Grenzüberschreitungen, die durchaus brutale Straftaten und Eskalationen beinhalten können - doch genau hier liegt auch eine der größten Gefahren. Handlungen, die zwar „böse“ sind, aber keinen erkennbaren Sinn ergeben - weder für dein Gegenüber noch für das Gesamtspiel - werden sehr oft als spielstörend wahrgenommen.

Gutes Schurkenspiel erzeugt Konflikt und Spielangebote. Schlechtes Schurkenspiel stört Spiel. LARP lebt von der gemeinsamen und interaktiven Gestaltung von Geschichten, hierfür müssen "Spielbilder" sichtbar und erlebbar gemacht werden. Wenn du als Schurke agierst, bist du Teil dieser Geschichte - und deine Aktionen sind Impulse für das Spiel anderer. Wenn deine Taten keinen erkennbaren oder nachvollziehbaren Grund haben:

- können andere Spieler nicht sinnvoll darauf reagieren
- entsteht keine Spielinteraktionen, sondern Frust
- wirkt dein Charakter nicht bedrohlich oder interessant, sondern störend

Wer gutes Schurkenspiel betreiben will, muss sich an ein zentrales Prinzip halten: Der Sinn oder Grund deiner Taten muss grob nachvollziehbar sein - oder erkennbar gemacht werden. Das bedeutet nicht, dass dein Charakter stets moralisch nachvollziehbar handeln muss, doch wenn die Handlungen deines Charakters einer inneren Logik folgen, muss diese Logik für andere Spieler erkennbar gemacht werden. Bevor du handelst, stell dir eine einfache Frage: "*Kann mein Opfer - oder Zeugen - zumindest grob verstehen, warum ich das tue?*"

Dabei geht es nicht um vollständige Transparenz. Überraschungen, Geheimnisse und Rätsel sind wichtig, aber es braucht erkennbare Motive wie Macht, Rache, Geld, Informationen, Angst oder politische und persönliche Ziele um deine rollenspielerische Motivation zu illustrieren. Selbst wenn dein Charakter wahnsinnig ist, sollte seine „Wahnsinnslogik“ erkennbar sein.

Das Negativbeispiel: Wahllose Gewalt durch Wahnsinnige, ein Klassiker unter den schlechten Schurkenkonzepten: „Ich spiele einen psychopathischen Serienmörder und töte einfach Leute.“ Wahllose Morde ohne Kontext gehören zu den schädlichsten Formen des Schurkenspiels, weil sie:

- Kein Spielangebot sind, nur Übergriff
- Niemand sinnvoll darauf reagieren kann
- Keine Geschichte entsteht, nur eine Serie aus einseitigen extremen Ereignissen
- andere Spieler aus dem Spiel reißen
- Vertrauen in Schurkenspielerinnen und Spielansätze zerstören
- langfristig den Ruf von Schurkenspiel ruinieren

Vorschläge: Plakative Sinnhaftigkeit und Erklärung

Im LARP reicht es oft nicht, dass die Handlung deines Charakters „in deinem Kopf Sinn ergeben“. Du musst diesen Sinn für die Gegenseite und Zuschauende sichtbar machen - das muss manchmal plakativ und übertrieben offensichtlich sein.

“ Methoden, um Sinnhaftigkeit zu transportieren

1. **Klare, erkennbare Motive zeigen oder aussprechen.** Verbinde deinen Akt mit einer wahrnehmbaren Darstellung wie Drohungen, Anschuldigungen, Begründungen, Forderungen und Referenzen auf vorherige Ereignisse. So etwas kann in öffentlicher oder

halböffentlicher Konfrontation mit verbalem Austausch stattfinden.

2. **Hinterlasse Spuren** und Sorge dafür, dass andere Zusammenhänge erkennen können, beispielsweise Symbole von Gruppen (Gildenzeichen, Karten, Münzen) sowie Symbole und Akte die Botschaften transportieren.
3. **Baue Zeugen ein oder provoziere Zeugenschaft** - ohne Zeugen kein Gerücht - ohne Gerücht kein Spiel. Sorge bewusst dafür, dass jemand etwas mitbekommt. Spiele Szenen nicht komplett isoliert.
4. **Kommunikation vor oder nach der Tat.** Eine Tat wird erst interessant und nachverfolgbar, wenn sie eingeordnet werden kann. Manchmal muss man mit einer Erklärung nachsteuern, etwa durch Drohungen, Angebote oder Warnungen sowie Briefe, Boten, Gerüchteküche.
5. **Baue wiedererkennbare Agenda und Muster auf.** Verfolge ein Ziel über mehrere Aktionen hinweg und baue Tatmuster auf. Streue dazu Gerüchte und Ermittlungsansätze.
6. **Übertreibung als Stilmittel** - manchmal ist subtil zu subtil. Stelle die Spielakte lieber etwas "zu offensichtlich" als unverständlich dar. Überdeutliche Drohungen, bewusst „klischeehafte“ Schurkenmomente und klare Symbolik helfen als Stilmittel.

Perspektivwechsel: Deine Gegenseite spielt mit

Denke immer daran: Deine „Opfer“ oder „Gegenseite“ - sind deine Spielpartner. Deine Aufgabe ist es nicht, die Gegenseite fertigzumachen, sondern Interaktion im gemeinsamen Rollenspiel zu generieren. Gib deiner Gegenseite und deinen Opfern Gründe, dich zu hassen, Ansätze für Rache und Hinweise, um dich zu jagen. Wenn dein Gegenüber nach deiner Aktion sagen kann: „Okay... ich verstehe, warum das passiert ist.“... dann hast du gutes Schurkenspiel gemacht.

Sinnhaftigkeit deiner Taten ist ein wichtiges Fundament jedes gelungenen Schurkenspiels. Gute Schurkenspielerinnen zeichnen sich nicht durch maximalen Schaden aus, sondern dass sie die besten Geschichten hinterlassen. Denke in Motiven und Konsequenzen - handle nicht wahllos und mache deine Absichten sichtbar.

Spielprinzip: Das OT-bewusste Missgeschick



Gutes LARP lebt von langen Aktio-Reaktio-Ketten. Eine Handlung erzeugt eine Reaktion, diese wiederum erzeugt eine neue Reaktion – so entsteht ein dynamisches, lebendiges Spiel. Damit dieses Prinzip funktioniert, müssen Spielerinnen und Spieler Handlungsmöglichkeiten erkennen und aufnehmen können.

Im Konfliktspiel oder in Situationen, in denen ein Charakter in eine eingeschränkte oder begrenzende Spielsituation manövriert wurde (z.B. Gefangennahme oder Überfälle) kann es deshalb sinnvoll sein, Handlungsmöglichkeiten bewusst sichtbar zu machen und offensichtlich anzubieten. Oft sehen andere Spielende nicht sofort die Möglichkeiten, die du als Szenengestalter erkennst. Wenn eine Seite vollständig dominiert, kann die Szene schnell stagnieren.

Ein wichtiges Prinzip um Rollenspiel in Bewegung zu halten ist die Einflechtung eines "OT-bewussten Missgeschickes", um neue Reaktions- und Interpretationsmöglichkeiten

anzubieten. Dabei wird ein gespielteres Missgeschick, Fehler, Schwäche oder eine Lücke mit voller OT-Absicht offensichtlich oder subtil angeboten oder präsentiert. Diese "Spielfäden" können andere Charaktere dann entdecken, aufnehmen und ausnutzen.

“ Dieses Prinzip erfüllen mehrere wichtige Funktionen im LARP:

- schafft neue Handlungsmöglichkeiten in "dominanten, eingefrorenen, eingeschlafenen oder anonymisierten" Situationen.
- verhindern, dass Szenen einseitig oder statisch werden
- fördert Interaktion zwischen verschiedenen Gruppen und Charakteren
- ermöglicht indirekte Ermittlungen, Reaktionsplots und Folgehandlungen

Das ist besonders dann hilfreich, wenn du gerade klar die Oberhand hast und eine Spielsituation dominierst, zum Beispiel bei:

- Überfällen und Verprügelungen
- Betrug oder Erpressung
- Gefangen- oder Geiselnahmen
- Verhören oder Folterszenen
- nach Schattentaten, bei denen du unbemerkt entkommen bist.

Handlungsmöglichkeiten sichtbar machen

Bespielte Missgeschicke, Fehler oder Hinweise können über unterschiedliche Methoden eingebracht werden. Solche angebotenen Spielfäden können sein:

- Sichtbare und nutzbare Gegenstände oder Hilfsmittel einbringen
- Spuren und Interpretationsmöglichkeiten einbringen
- hörbare Versprecher und Ungereimtheiten
- visuelle Ungereimtheiten

Beispiele für bewusst eingebaute Missgeschicke

Informationen verplappern: Ein Charakter verrät im Gespräch unbeabsichtigt etwas Wichtiges. Beispiel: Du erwähnst "aus Versehen" einen Namen oder Ort und korrigierst oder entschuldigst dich sofort wieder.

Hinweise auf Interaktionspunkte geben: Du fluchst beiläufig zu deinem Kollegen, dass du den zweiten Schlüsselbund der Gefängniszelle suchst (der tatsächlich unter der Bank in der Zelle liegt). Du erwähnst, dass der Abort der Zelle direkt in die Kanalisation führt - die in Wirklichkeit ein kleiner Fluchttunnel ist.

Interaktionspunkte direkt erzeugen: Der Schlüssel zur Zelle fällt versehentlich zu Boden und niemand bemerkt es oder er liegt sichtbar und leicht erreichbar auf einem Tisch. Ein Messer liegt plötzlich in Reichweite der Geisel.

Freie Spielräume erzeugen: Du erwähnst, dass du etwas im Magen hast und mal zehn Augenblicke die Wachstube verlässt. Du schläfst laut schnarchend in der Nähe des Gefangenen ein. Eine Tür bleibt „aus Versehen“ unverschlossen. Du hast etwas gehört und musst nach draußen um nachzusehen - natürlich nimmst du deinen Kollegen mit. Du lässt bewusst einen Fluchtkorridor bei einem Überfall weit offen.

Spiel durch „Missverständnisse“ lenken: Eine kurze Diskussion über eine völlig missverstandene Anweisung führt dazu, dass jemand die falsche Person freilässt.

Spuren ermöglichen Spurensuche und Ermittlungen für andere Gruppen und Charaktere. Interpretierbare Spuren hinterlassen: Bei kriminellen Aktionen können absichtlich kleine Hinweise zurückbleiben. Lies dazu auch unseren Beitrag zur [Spielmechanik von Spuren und Hinweisen](#).

Missgeschicke bei Kämpfen: In einem energischen Kampf hat deine unerfahrene Gegenseite ihren Dolch verloren - du stolperst und verlierst deinen Dolch, der zufällig in die Richtung der Gegenseite fliegt. Natürlich hast du noch einen Ersatzdolch.

Hinweis und Labeling

Manchmal gibt es in Gruppen sehr unterschiedliche (IT-) Ansprüche an Erfolg und Professionalität des Charakters, die ins OT bleeden können. Manchmal ist es erforderlich, bei bewusst OT-eingebrachten Fehlern auch kenntlich zu machen, dass du es mit voller OT-Absicht getan hast. Als Label um deine Spielumgebung im Nachgang auf die Nutzung des Spielmechanismus aufmerksam zu machen, empfehlen wir ein übertriebenes **“Oh! Wie konnte mir nur DIESES MISSGESCHICK passieren?”** *augenzwinker*

