Spielmechaniken des Schurkenspiels

In diesem Kapitel stellen wir verschiedene Spielmechaniken des Schurkenspiels im Live Action Role Play (LARP)) vor. Spielmechaniken sind **Umsetzungs- und Darstellungsmethoden** für schurkische Handlungen. Wir stellen verschiedene "Muster" dieser Methoden als "good practice" vor, um zu zeigen, dass schurkische Handlungen immersiv (ohne die OT-Ebenen zu bemerken), OT-rechtssicher und spannend bespielt werden können. Je besser Spielmechaniken in eine LARP-Veranstaltung eingebunden sind, desto "flüssiger" und "tiefer" fühlt sich das gemeinsame Rollenspiel an.

- Spielmechanik: Diebeskiste
- Spielmechanik: Auftragsdiebstahl
- Spielmechanik: Einbruch
- Spielmechanik: Brettchendiebstahl
- Spielmechanik: Spuren und Hinweise im Schurkenspiel
- Spielmechanik: Taschendiebstahl

Spielmechanik: Diebeskiste

In diesem Beitrag stellen wir euch die Grundidee und Funktion der Spielmechanik der "Diebeskiste" vor. Wir wollen den Spielmechanismus beschreiben und zeigen, dass die Angebotsform dieses Spielmechanismus ein spannendes, immersives, kontrollierbares und rechtlich einwandfreies Diebesrollenspiel fördern kann.



https://open.spotify.com/embed/episode/7ABvu4aoule12ih9zTvLtl?utm_source=generatortheme=0

Grundidee und Spielziel

Die Spielmechanik der “Diebeskiste” ist eine modulare LARP-Spielmechanik für Diebes-, Spionage- und Intrigenspiel. Im Mittelpunkt steht ein Auftrag, bei dem ein bestimmter kleiner Gegenstand aus einer vorbereiteten Kiste beschafft werden soll. Die Aufgabe ist bewusst offen angelegt und kann auf sehr unterschiedliche Weise gelöst werden: durch heimlichen Diebstahl, geschicktes Überreden, Täuschung, Tauschhandel, Druckmittel oder – falls Auftrag und Orga es zulassen – auch durch offenen Raub. Dadurch eignet sich das Konzept sowohl für schleichende und geschickte Charaktere als auch für redegewandte Intriganten.

Der Auftrag richtet sich meist an einzelne Charaktere oder kleine Gruppen. Er kann mit zusätzlichen Bedingungen versehen werden, etwa dass kein Aufsehen erregt werden darf, niemand verletzt oder getötet werden soll und dass ausschließlich ein ganz bestimmter Gegenstand entnommen werden darf. Der Spielmechanismus funktioniert in der Regel ohne direkte SL-Begleitung und erzeugt ein eigenständiges Spiel zwischen den Beteiligten ohne große OT-Absprachen. Die Markierung an der Diebeskiste wirkt OT als Zugriffserlaubnis. Die Markierungen an den diebbaren Gegenständen, die in der Diebeskiste liegen, wirken OT als “verpackte Willenserklärungen” zum Umgang mit den Requisiten, beispielsweise als “Eigentumsaufgabe” oder “Nutzungserlaubnis im Rahmen eines Besitzverhältnisses”.

Vorbereitung und Markierung der Diebeskiste

Die “Diebeskiste” ist das zentrale Behältnis dieses Mini-Plots, wird aber selbst nicht gediebt, sondern nur ein diebbarer Gegenstand aus dem Behältnis. Als Behältnis eignen sich neben Holzkisten auch stabile, handliche, IT-taugliche Taschen. Die Kiste sollte optisch ins LARP-Setting passen und kann mit Farbe, Lasur oder baulichen Veränderungen wie Leisten oder Verstärkungen individualisiert werden.

Damit die Diebeskiste im Rollenspiel erkannt werden kann und es nicht zu Missverständnissen kommt, muss die Kiste mit einer Markierung für den Spielmechanismus versehen werden. Die Kiste sollte zwar unscheinbar wirken, aber eindeutig identifizierbar sein, damit sichergestellt wird, dass sie nicht mit privaten Kisten oder Ambienterequisiten verwechselt wird. Eine dezente, aber erkennbare Markierung – etwa ein Diebeszeichen – hilft Eingeweihten, die Kiste als Plotobjekt zu identifizieren, ohne sie für Außenstehende auffällig zu machen. Es gibt geeignete “Diebeszeichen” die auf verschiedene Spielmechanismen hinweisen, um OT-Absprachen zu reduzieren, allerdings können diese Zeichen auf jeder Veranstaltung anders sein.

Als Failsafe-Mechanismus kann auf der Innenseite des Deckels ein gut lesbarer OT-Hinweis angebracht werden, dass es sich um eine Plotkiste handelt und dass nur beauftragte Personen Gegenstände entnehmen dürfen. Ebenso sollte vermerkt sein, dass die Kiste am Platz bleibt und alle Gegenstände nach der Veranstaltung OT zurückgegeben werden müssen. Beispieltext: “OT: Dies ist eine PLOTKISTE. Wenn du keinen Auftrag hast, entnimm bitte nichts. Bitte die Kiste stehen lassen. Alle Gegenstände müssen am Ende der Veranstaltung OT an Ort X zurückgegeben werden.”

Die Diebeskiste wird mit wenigen klar markierten diebbaren Zielobjekten und einer gewissen Menge an Störmaterial gefüllt. Die diebbaren Zielobjekte sollten Requisiten sein, die einen erkennbaren, immersiven Spielwert aufweisen, der die Begehrlichkeiten der Auftraggeberin oder des Auftraggebers klar illustriert. Lustige Dinge oder einfache Spielmünzen sind zumeist sehr langweilig. Interessant hingegen sind Schlüssel, Schriftrollen mit Inhalt, geographische Karten, codierte oder kompromittierende Nachrichten, Pläne von Prototypen, Angriffspläne, verrückte Tränke mit beschrifteten Etiketten, Schmuckstücke oder Artefaktfragmente. Optional können für Auftragnehmerinnen Skizzen oder Beschreibungen dieser Gegenstände vorbereitet werden, damit

Verwechslungen vermieden werden. Für vergessliche Auftraggeberinnen oder jene die mit einer großen Anzahl an Aufträgen umgehen, ist es empfehlenswert, sich die diebbaren Zielobjekte zu notieren. Zusätzlich ist sicherzustellen, dass alle entnehmbaren diebbaren Requisiten gemäß den Regeln der jeweiligen Con als diebbar markiert sind.

Das Störmaterial dient der Immersion und Verpackung und verlängert die Suchdauer der Diebe in der Kiste. Dazu eignen sich Krimskrams, Stoffreste, alte IT-Zeitungen, leere Flaschen, Bücher, Zettel oder andere passende Kleinteile. Die Mischung aus wertlosen und relevanten Gegenständen sorgt dafür, dass die Suche ausgespielt werden muss und nicht rein als "schnelle Entnahme" erfolgt. Ob und wie Störmaterial eingesetzt wird, sollte zum Auftrag passen. Bei einem Auftrag bei dem blitzschnell etwas aus einer Kiste gediebt werden muss, sollte weniger Störmaterial verwendet werden.

Der Schwierigkeitsgrad der Diebeskiste kann durch zusätzliche Elemente variiert werden. Ein optionaler Schloss- oder Verschlussmechanismus kann den Schwierigkeitsgrad erhöhen. Auch ein verschachtelter Aufbau nach dem „Kiste-in-Kiste"-Prinzip kann genutzt werden, um die Suche zu verlängern. Möglich sind auch einfache Alarm- oder Giftfallen, verplombte Schnüre, Netze um einzelne Gegenstände oder schwer erreichbare Platzierungen. Weiterhin können falsche Zielobjekte oder mehrere sehr ähnliche Zielobjekte eingebaut werden, um Verwirrung zu stiften und genaues Arbeiten zu erzwingen. Solche Erschwernisse sollten immer sicher spielbar und klar darstellbar sein.

> “
>
> 
>
> In dieser Kiste befinden sich viele diebbare Gegenstände. Die Gegenstände sind mit kleinen roten Bändchen als "diebbar" markiert. Spielerinnen erhalten zum

> Beispiel den Auftrag: "*Diebe den Dolch mit dem grünen Griff aus der Kiste des Alchemisten. Die Kiste erkennst du an einer roten Kreismarkierung*."

Einsatz auf Veranstaltungen - Platzierung der Kiste

Die vorbereitete Diebeskiste sollte an einem dauerhaft IT-zugänglichen Ort platziert werden. Die Platzierung der Kiste erfolgt so, dass grundsätzlich IT-Zugriff möglich ist, aber nicht automatisch gefahrlos. Durch die Platzierung der Kiste kann der Schwierigkeitsgrad variiert werden. Empfehlenswert ist es, die Kiste nur in Spielbereichen aufzustellen, die über die gesamte Veranstaltung hinweg ständig “OT-unbeaufsichtigt” betreten werden dürfen. Die Spielerinnen, die den Spielortes oder die Spielfläche betreiben, müssen natürlich OT einverstanden und in die Spielmechanik eingeweiht sein. Zwar sollen alle Beteiligten frei in ihrer rollenspielerischen Reaktion sein dürfen, doch es hat sich als zweckmäßig erwiesen, mit den Betreibenden des Spielortes, also den “IT-Besitzern des Zielobjektes” OT abzustimmen, dass eine Reaktion in bestimmtem Spektrum und Umfang stattfinden soll. Beispielsweise dass ein Dieb nur bis zur nächsten Kreuzung verfolgt und keine Anzeige bei der Stadtwache gemacht wird. Derartige spezifische Abstimmungen dienen zumeist dazu, Spielbahnen zu begrenzen, Spielabsichten zu lenken oder Erfolgserlebnisse für Spielerinnen zu ermöglichen. Falls nötig, sollte der Spielmechanismus auch mit der Orga der Veranstaltung abgestimmt werden. Dabei sollte geklärt werden, wie der Spielmechanismus funktionieren soll, ob die Markierungen mit dem Regelwerk und den AGB der Veranstaltung übereinstimmen, welche kleinen Risiken es dabei geben kann und wann die Kiste IT bespielt werden darf.

Aufbau des Auftrags und Wiederverwendbarkeit

Ein Diebeskisten-Auftrag besteht aus vier Elementen:

1. der vorbereiteten und platzierten Kiste,
2. der Zielbeschreibung des zu beschaffenden Gegenstandes,
3. dem genannten Ort und
4. den optionalen Bedingungen.

Die Charaktere, die den Auftrag durchführen sollen, erhalten eine möglichst konkrete Beschreibung des gesuchten Objekts welches in der Kiste liegt sowie Hinweise zum Standort der Kiste. Ergänzende Vorgaben wie „Lass dich nicht erwischen“, „Keine Gewalt - verletze niemanden“ oder „Beschaffe nur dieses Zielobjekt und diebe nichts anderes!“ helfen dabei, den Spielstil zu lenken.

Der Spielmechanismus ist so ausgelegt, dass er leicht mehrfach verwendet werden kann. Eine Diebeskiste kann mehrere unterschiedliche Zielobjekte enthalten, sodass parallel verschiedene Aufträge an unterschiedliche Personen vergeben werden können. Nach erfolgreicher Durchführung lässt sich der Plot schnell neu starten, indem ein anderes bereits innenliegendes Zielobjekt bestimmt - oder die Kiste neu gefüllt wird. Dadurch eignet sich die Kiste als wiederverwendbarer Spielmechanismus über die gesamte Veranstaltung hinweg - ohne viel OT-Aufwand zu erzeugen.

Durchführung im Spiel

Die Spielmechanik der Diebeskiste eignet sich besonders gut für spontane Aufträge und spontanes Spiel, da sie wenig Vorlauf und OT-Abstimmung zwischen den Beteiligten benötigt sowie flexibel in laufende Interaktionsketten integriert werden kann. Diebeskisten-Aufträge können sozusagen “im Ärmel” bereitgehalten werden - ohne zwingend erledigt werden zu müssen.

Wenn die Kiste vorbereitet und abgestimmt platziert wurde, kann der Auftrag IT mit passenden Auftragsbedingungen und Zeitfristen vergeben werden. Empfehlenswert bei der Auftragsvergabe ist ein weiterer Failsafe: Gib den Auftragnehmenden immer die Botschaft mit: “Wenn du den Auftrag nicht hinbekommst oder er aus Gründen nicht durchführbar ist - komm zu mir zurück, dann sehen wir was wir tun können”. Auch beim besten Plot-Design kann es vorkommen, dass ein Plot nicht funktioniert - dann sollte man gemeinsam prüfen, wie man das Rollenspiel immersiv am Laufen halten kann.

Das Rollenspiel sowie der Erfolg oder Misserfolg des Auftrages entwickeln sich dann selbstständig aus den Handlungen der Beteiligten sowie den Zufällen der Spielwelt und sollte ergebnisoffen sein. Auftragnehmende Charaktere können sich auf unterschiedliche Weise Zugriff auf die Diebeskiste oder das Zielobjekt verschaffen: indem sie sich eine passende Rolle geben, etwa als Gast, Kunde oder Bote, Ablenkungen erzeugen oder günstige unbeobachtete Momente nutzen. Sie könnten versuchen das Zielobjekt silberzüngig abzuquatschen oder abzukaufen. Auch eine Kombination mit einer Art Einbruch ist denkbar. Je nach Auftrag und geeignetem Spielumfeld kann auch ein offener Zugriff durch Raub oder direkte Erpressung stattfinden. Entscheidend ist, dass die Lösung vollständig IT ausgespielt wird und Konflikte spielerisch entstehen dürfen.

Inspirationen für diebbare Requisiten

Als Zielobjekte eignen sich besonders Dokumente und Requisiten mit Spielaufhängern. Solche Inhalte sind leicht zu produzieren, können Interaktion oder Immersion erzeugen oder sogar ein Aufhänger für ein Folgeplot sein. Dazu gehören beispielsweise:

Schriftrollen und Dokumente	diebbare Requisiten

- Giftrezepte
- Rachepläne gegen eine Organisation oder Person
- Angriffs- oder Infiltrationspläne
- Reiseberichte oder Wegbeschreibungen durch gefährliche Gebiete oder Hinweise auf verborgene Orte
- geographische Karten mit spannenden Markierungen und Notizen
- codierte Nachrichten oder fast entschlüsselte Codes
- kryptische oder mysteriöse Nachrichten
- kompromittierende Nachrichten und Korrespondenz
- Pläne von Prototypen,
- Beschreibungen oder Analysen von Artefakten,
- Verhörberichte mit grausigen Beschreibungen
- Ermittlungsergebnisse von Wachen
- Analyse- oder Beobachtungsprotokolle von Zielpersonen oder korrupten Zustände
- Geheimes Bündnisabkommen zweier rivalisierender Fraktionen
- Entwurf einer geplanten Thronfolgeänderung
- Liste geheimer Unterstützer eines Aufstands
- Protokoll eines konspirativen Treffens
- Finanzierungsplan für eine Rebellion
- Schmiergeldabrechnung eines Amtsträgers
- Fälschungsentwurf eines belastenden Dokuments oder Hinweise wie eine besonders gute Fälschung gelingt
- Entwurf einer falschen Anklageschrift gegen eine einflussreiche Person
- Abfangbrief, der diplomatische Beziehungen gefährden könnte
- Liste von Informanten innerhalb einer Organisation
- Schwarze Buchführung eines Handelshauses
- Liste geheimer Schmuggelrouten
- Preisliste verbotener Waren
- Schuldscheine mit brisantem Inhalt
- Vertrag über den Verkauf eines eigentlich unverkäuflichen Artefakts
- Monopolvereinbarung, die illegal zustande kam
- Lagerliste eines geheimen Vorratsdepots
- Fälschungsanleitung für Siegel oder Handelsmarken
- Beschwörungsanleitung für ein fragwürdiges Wesen
- Ritualbeschreibung mit fehlender Schlussseite
- Analyse eines instabilen magischen Artefakts oder Warnungen über fehlgeschlagene Experimente
- Liste seltener magischer Zutaten und ihrer Fundorte
- Tagebuch eines Magiers im geistigen Verfall
- Vertrag mit einer übernatürlichen Entität
- Prophezeiung mit mehrdeutiger Auslegung
- Patrouillenpläne mit Schwachstellen
- Wachwechselzeiten einer wichtigen Anlage
- Skizze geheimer Fluchtwege
- Analyse der Verteidigung einer Festung
- Testbericht zu einer neuen Waffe
- Schlüssel oder Schlüsselbünde
- Codeschlüssel aus Leder oder Papier
- Trankfläschchen mit Etikett
- Schmuckstücke
- Siegelstempel einer wichtigen Person
- Beutel mit vorbereiteten Wachssiegeln
- Amulett mit ominösem Symbol
- Halskette mit verstecktem Fach
- Ordensabzeichen oder Brosche einer Fraktion
- Beutel mit Runensteinen
- Bild oder Gemälde (mit Geheimfach)
- Artefakte oder Artefaktfragmente
- Erz- oder Bodenproben
- Seltene alchemistische oder magische Zutaten
- Persönlicher Glücksbringer (der einst verspielt wurde)
- Tätowierschablone eines Geheimbundes
- Uniformabzeichen einer Eliteeinheit
- Persönliches Wappenbanner oder eine alte Flagge
- Versiegelter Blutstropfen in Glas
- Versiegeltes Reliquiar mit Knochenfragment
- Bruchstück eines Monolithen
- Versiegeltes Gefäß mit dämonischem Siegel
- Ehrenmedaille eines gefallenen Helden
- Handelsmarke mit Monopolrecht
- Edelstein mit politischer Bedeutung
- Metallprobe eines neu entdeckten Materials
- Verbotene Ikone
- Heilige Reliquie einer Glaubensgemeinschaft

Schlusswort und Zusammenfassung

Die Spielmechanik der “Diebeskiste” ist ein klar strukturiertes, zugleich aber offenes und flexibles Werkzeug für spannendes Diebes-, Spionage- und Intrigenspiel im LARP. Durch die Kombination aus vorbereiteter Kiste, eindeutig markierten Zielobjekten, klar formuliertem Auftrag und optionalen Bedingungen entsteht ein immersiver Mini-Plot, der weitgehend selbstständig funktioniert und nur minimale OT-Absprachen erfordert.

Sorgfältige Vorbereitung, transparente Markierungen und eine bewusste Platzierung gewährleisten Sicherheit, Regelkonformität und Wiederverwendbarkeit. Gleichzeitig bleibt der Lösungsweg vollständig in der Hand der Spielenden – ob durch List, Überredung, Täuschung oder gewagten Zugriff.

Die „Diebeskiste“ verbindet damit Kontrolle und Freiheit: ein wiederholt einsetzbarer, rechtlich sauberer und spielerisch ergiebiger Mechanismus, der Konflikt, Spannung und Interaktion fördert – und Diebesrollenspiel auf konsistente, faire und immersive Weise bereichert.

Spielmechanik: Auftragsdiebstahl



In diesem Leitfaden stellen wir den "LARP-Spielmechanismus" des "**Auftragsdiebstahls**" vor. Dieser Leitfaden ist vor allem an Designerinnen von Plots gerichtet, gibt jedoch auch Schurkenspielerinnen wichtige Einblicke in den Spielmechanismus.

https://open.spotify.com/embed/episode/1jeRvbNYvAZyDimr0dWgzF?utm_source=generator

Grundidee und Zielsetzung

“**Auftragsdiebstahl**” ist ein strukturierter LARP-Spielmechanismus, bei dem ein **konkret benannter Gegenstand auf Basis eines konkreten Auftrages beschafft wird**. Anders als beim “freien Diebes-Spiel” steht hier nicht das zufällige Entdecken und Entwenden im

Vordergrund, sondern der gezielt ausgegebene Plot mit klarer Aufgabenstellung.

Eine Auftraggeberin, ein Auftraggeber oder eine Organisation beauftragt eine Diebin, einen Dieb oder eine kleine Gruppe mit der Beschaffung eines bestimmten Objekts. Der Reiz entsteht aus Planung, Informationsbeschaffung und situativer Durchführung. Der Mechanismus verbindet klare Struktur mit spielerischer Freiheit und erzeugt Spannung innerhalb eines kontrollierten Rahmens, bei dem eine gewisse Steuerung auf den Spielverlauf ausgeübt wird. Der Aufbau des Auftragsdiebstahls basiert auf drei Kernelementen:

1. Dem **Zielobjekt**, einem geeigneten und als diebbar markierten “Zielgegenstand”
2. Dem **Auftrag** mit der Benennung des Zielortes, einer möglichst präzisen Beschreibung des Zielgegenstandes und optionalen Bedingungen für die Durchführung des Diebstahls sowie der Benennung wohin der Gegenstand gebracht werden soll.
3. Einer **OT-vorbereiteten Spielsituation**, die mit den Betreiberinnen des Spielortes abgestimmt ist.

Der Auftragsdiebstahl ist als eigenständiger Mini-Plot konzipiert. In der Regel funktioniert er ohne direkte SL-Begleitung und entwickelt sich dynamisch aus dem Zusammenspiel der Beteiligten. Der Lösungsweg bleibt bewusst offen. Das Zielobjekt kann auf unterschiedliche Weise erlangt werden: durch heimliches Entwenden, durch Überreden oder Eintauschen, durch Täuschung, Erpressung oder – sofern Setting und Regeln es zulassen – durch offenen Raub. Entscheidend ist, dass die gewählte Methode vollständig IT ausgespielt wird.

Erfolg und Misserfolg sind gleichermaßen Teil der Geschichte. Der Mechanismus sollte grundsätzlich ergebnisoffen gestaltet sein, damit freies Rollenspiel sowie ein unvorhersehbarer Spannungsbogen entstehen kann und nicht bloß ein vorab festgelegtes Resultat abgearbeitet wird.

Folgend beschreiben wir die Elemente des Spielmechanismus genauer. Vorab sei gesagt, dass der Spielmechanismus immer auf die örtlichen Gegebenheiten angepasst und kreativ ausgestaltet werden sollte. Wir fokussieren uns hier nur auf den Kern-Spielmechanismus.

Markierung des Zielgegenstandes

Zielgegenstände für einen Auftragsdiebstahl sollten von einer Person transportabel und relativ robust sein. Leicht zerbrechliche Gegenstände oder empfindliche Requisiten sind nicht geeignet. Ebenfalls sollte der Zielgegenstand IT einigermaßen interessant sein, um den Auftrag nachvollziehbar zu begründen. Beschädigung oder Verlust sollte jederzeit eingeplant sein.

Der Zielgegenstand muss nach den Vorgaben der Veranstaltung als diebbar markiert sein, sollte jedoch für uneingeweihte Dritte nicht sofort als diebbar erkennbar sein. Idealerweise fügt er sich unauffällig in das Ambiente ein und wirkt wie ein unscheinbares gewöhnliches Requisit. Nur wer Ort und Beschreibung kennt, kann ihn eindeutig identifizieren. Diese verdeckte Einbettung erfüllt eine wichtige Schutzfunktion: Sie verhindert, dass der Gegenstand zufällig oder vorzeitig von nicht beauftragten Wesen gediebt wird. Erst wenn eine versteckte Kennzeichnung entdeckt wird, wird auch OT klar, dass es sich um ein bespielbares Diebesobjekt handelt. Ergänzend kann ein Failsafe-

Mechanismus in Form eines kleinen versteckten OT-Etiketts oder einer angebundenen Karte an den Zielgegenstand angebracht werden. Dieses Etikett sollte den „Willen der Eigentümerin oder des Eigentümers zum Umgang mit dem Requisit“ erklären. Empfohlen wird ein kleines Etikett an einer unauffälligen Stelle des Objekts. Das Etikett sollte feuchtigkeitsresistent, also gewachst, lackiert oder laminiert sein und folgende Informationen enthalten:

- Wem gehört der Gegenstand OT?
- Wie darf mit dem Gegenstand während der Veranstaltung umgegangen werden?
- Gibt es Einschränkungen oder besondere Spielmechaniken?
- Wohin soll der Gegenstand am Ende der Veranstaltung zurückgeführt werden?

Beispiel: “*Dieser diebbare Gegenstand gehört OT Susi Strolch. Wenn du keinen IT-Auftrag hast, lass ihn bitte stehen. Bitte halte ihn dauerhaft im Spiel. Einen Hehler findest du nahe der Taverne. Wenn du den Gegenstand am Ende der Veranstaltung noch hast, bringe ihn bitte zur Orga.*”

Auftrag und Beschreibung des Zielgegenstandes

Ein flach und kurz beschriebener Auftrag wie “*Hol den Gegenstand so schnell wie möglich*”, ist zumeist langweilig und unattraktiv. Es sollte eine schöne IT-Geschichte um die Beschaffung des Gegenstandes gewoben werden, die illustriert, warum jemand Interesse an diesem Gegenstand hat.

Die Täterinnen sollen eine möglichst **konkrete und IT-taugliche Beschreibung des Zielgegenstandes** erhalten, damit sie den “unscheinbar diebbar markierten Gegenstand” erkennen können. Grundsätzlich sind mündliche Beschreibungen möglich, doch Steckbriefe oder Skizzen erhöhen die Immersion und vermeiden Verwechslungen. Je präziser das Ziel definiert ist und je markanter die Auftragsgeschichte ist, desto stärker entsteht das Gefühl eines ernstzunehmenden Auftrags.

Den Täterinnen sollte der **genaue Ort**, an dem das diebbare Objekt zu finden ist, klar benannt werden. Zu vage Hinweise führen häufig dazu, dass der Zielort nicht gefunden wird und der Plot ins Leere läuft. Der Schwerpunkt sollte nicht auf einer großflächigen Schatzsuche liegen, sondern auf der Ausgestaltung des Zugriffs und der daraus entstehenden Interaktion.

Optionale Bedingungen geben dem Auftrag Charakter und steuern den Spielstil. Typische Bedingungen: kein Aufsehen erregen, keine Gewalt anwenden, ausschließlich das benannte Objekt beschaffen oder sich nicht erwischen lassen. Solche Vorgaben erhöhen die Schwierigkeit und Spannung, ohne den Lösungsweg festzulegen. Ebenfalls kann der Zeitraum eingegrenzt werden: “Schlagt am Nachmittag zu, da verlegt der Büttel seine Runden auf den Wald”. Die Eingrenzung von Zeitraum funktioniert jedoch nicht immer zuverlässig, da interaktives Rollenspiel sehr viele Variablen erzeugt.

Manchmal funktioniert ein Plot nicht wie geplant, das kann an Ereignissen des Rollenspiels, aber auch an OT-Schwierigkeiten liegen. Um den Spielablauf flüssig und immersiv zu halten, müssen den Auftragnehmerinnen zwei wichtige Botschaften vermittelt werden:

1. Wenn der Auftrag nicht durchführbar ist, dann kehre zurück und sprich mit mir.
2. Wenn du den Auftrag erfüllt hast, dann kehre so schnell wie möglich zu mir zurück.

Diese Botschaften helfen dabei, dass der Spielverlauf nicht ins stocken gerät, auch wenn es Schwierigkeiten gibt.

Einbettung des Zielgegenstandes ins Spiel

Der Zielgegenstand muss an einem dauerhaft IT-zugänglichen Ort platziert werden, da man nie genau weiss wann die Täterinnen zuschlagen werden. Der Zielgegenstand muss sichtbar und so platziert sein, dass die Täterinnen im Rahmen der Schwierigkeit des Auftrages gut rankommen. Betreiberinnen und Betreiber des geplanten Tatortes müssen OT einverstanden und über den Spielmechanismus informiert sein. Die Betreiberinnen sollten OT die Bedingungen des Auftrages beeinflussen können, wenn sie z.B. das Thema “Raub” nicht bespielen wollen. Sie müssen nicht wissen, wann der Zugriff erfolgt, sollten aber über den Plotrahmen im Bilde sein, um angemessen reagieren zu können. Die Betreiberinnen des Tatortes wirken in hohem Maße auf den Schwierigkeitsgrad des Auftrages ein.

Steuerung des Schwierigkeitsgrades

Der Anspruch eines Auftragsdiebstahls lässt sich gezielt über das Plot-Design anpassen. Der Schwierigkeitsgrad kann unter anderem erhöht werden durch:

- Art und Weise der Platzierung des Zielgegenstandes,
- Eingrenzung der Handlungsoptionen,
- größere oder unhandliche Zielobjekte,
- zusätzliche Befestigungen wie Lederbänder oder lösbare Befestigungen,
- dargestellte Alarm- oder Sicherungsmechanismen,
- eine leicht ungenauere Ortsbeschreibung.

Auch eine bewusste OT-Vorabstimmung mit den am Zielort spielenden Personen ist möglich. So kann beispielsweise im Rahmen des Plot-Designs festgelegt werden, dass das Objekt nicht einfach erschwatzt oder abgekauft werden kann. In diesem Fall müssen die betreffenden Personen entsprechend gebrieft werden, damit sie im gewünschten Rahmen reagieren. Alle Erschwernisse müssen transparent erkennbar, immersiv darstellbar sowie regel- und rechtskonform bespielbar sein.

Wiederverwendbarkeit und Reset

Ein großer Vorteil des Spielmechanismus des “Auftragsdiebstahls” liegt in seiner Wiederverwendbarkeit. Nach Abschluss kann das Zielobjekt OT ausgetauscht oder neu definiert werden. Dadurch lässt sich der Mechanismus mehrfach während einer Veranstaltung einsetzen, ohne umfangreiche neue Vorbereitungen oder Absprachen mit den Betreiberinnen des Spielortes treffen zu müssen.

Empfehlungen

Idealerweise richtet man bei der Orga der Veranstaltung eine beschriftete OT-Sammelstelle ein, an der nicht mehr genutzte oder „verwertete“ Diebes-Gegenstände OT abgegeben werden können. Dies kann dabei helfen, den Mechanismus rechtlich sauber, transparent und regelkonform zu gestalten, wenn er OT ins Stocken gerät.

Zusammenfassung

> Der Spielmechanismus „Auftragsdiebstahl“ vereint klare Struktur mit spielerischer Freiheit und schafft ein spannungsreiches Spielangebot im LARP, das gezielt für eine geeignete Zielgruppe aktiviert werden kann. Statt zufälligem Stehlen steht eine bewusst formulierte Mission im Mittelpunkt: ein konkret benannter, ins Ambiente eingebetteter und regelkonform markierter Gegenstand wird im Rahmen eines stimmungsvoll ausgestalteten Auftrags beschafft. Durch präzise Beschreibung, klar benannten Zielort und optionale Bedingungen entsteht ein fokussiertes Spiel, das Planung, List und Interaktion fördert.
>
> Zu den zentralen Erkenntnissen gehört, dass der Mechanismus nur dann nachhaltig funktioniert, wenn Zielgegenstand, Auftrag und OT-Vorbereitung sauber aufeinander abgestimmt sind. Eine unauffällige Markierung des Objekts schützt vor unbeabsichtigtem Zugriff, während ein verdecktes OT-Etikett Eigentum, Umgang und Rückführung eindeutig regelt. Die Einbindung und Information der Betreiberinnen des Zielortes ermöglicht eine kontrollierte Reaktion und beeinflusst maßgeblich den Schwierigkeitsgrad. Gleichzeitig bleibt der Lösungsweg bewusst offen und ergebnisoffen – Freiheit in der Durchführung, sowie Erfolg und Misserfolg sind Teil des Spiels und erzeugen eine glaubwürdige Dynamik mit unvorhersehbaren Spannungsbogen.
>
> Die Vorteile des Auftragsdiebstahls liegen in seiner Flexibilität, Steuerbarkeit und Wiederverwendbarkeit. Der Schwierigkeitsgrad kann gezielt angepasst werden, ohne die Grundstruktur zu verändern. Vereinbarte Spielorte sind wiederverwendbar, da die Betreiberinnen bereits gebrieft wurden. Der Mechanismus funktioniert meist ohne direkte SL-Begleitung, ist leicht zurücksetzbar und kann mehrfach während einer Veranstaltung eingesetzt

werden. Durch Failsafe-Mechanismen bleibt er transparent, regel- und rechtskonform.

Insgesamt bietet der Auftragsdiebstahl einen kontrollierbaren, immersiven und gezielt einsetzbaren Spielmechanismus, der Intrige, Spannung und Interaktion fördert, ohne dabei organisatorisch aufwändig zu sein.

Spielmechanik: Einbruch



https://open.spotify.com/embed/episode/4cQHrNCd7spsdlVi0fXBms?utm_source=generator

In diesem Beitrag stellen wir euch Grundsätze, Ideen und Spielmechaniken vor, um Einbruchsrollenspiel im LARP rechtssicher, spannend und immersiv für alle Beteiligten zu gestalten. Dieser Beitrag eignet sich sowohl für Spieler und Spielerinnen, die Einbrüche bespielen, als auch für LARP-Gruppen und Veranstalterinnen, die Einbruchs-Rollenspiel anbieten wollen. Dieser Leitfaden ist keine festgesetzte Regel, sondern “good practice”. Es gelten natürlich grundsätzlich die Regeln und Markierungen, die auf einer LARP-Veranstaltung im Regelwerk definiert wurden.

Grundidee des Einbruchsrollenspiels

Ein Einbruch ist eine koordinierte, meist **sorgfältig vorbereitete Diebesaktion für Einzeltäterinnen oder eine kleine Gruppe**. Bei einem Einbruch wird **in einen geschützten Ort eingedrungen**, das beinhaltet auch immer das gewaltsame oder heimliche Überwinden von Sicherungsmechanismen, Türen, Zäunen und Mauern. Je nach Auftrag kann ein einzelner Gegenstand, eine Sabotage oder eine größere Anzahl Wertgegenstände im Fokus stehen. Ein Einbruch erzeugt Spannung durch Planung, Risiko, Teamarbeit und mögliche Konsequenzen. Typischerweise wird ein Einbruch nachts durchgeführt, doch entscheidend ist nicht die Uhrzeit, sondern die Dramaturgie.

Die Phasen der Vorbereitung und Nachbereitung sollten beim Schurkenspiel als bedeutender Teil des Rollenspiels stets mitgedacht werden. Der eigentliche Reiz entsteht bereits im Vorfeld: Zielorte werden ausgekundschaftet, Sicherheitsmechanismen analysiert, Fluchtrouten festgelegt, Ablenkungen vorbereitet und Rollen innerhalb der Gruppe verteilt. Auch nach der Tat endet das Spiel nicht – Spuren müssen verwischt, Beute verteilt und mögliche Verfolger abgeschüttelt werden. Einbruch ist kein spontaner Zugriff, sondern ein mehrstufiger Spielprozess mit Vorbereitungs-, Durchführungs- und Nachspielphase.

Dramaturgie und Weiterspielbarkeit

Da bei einem Einbruch (wie so oft beim Schurkenspiel) die **Vorbereitung** und **Weiterspielbarkeit** von zentraler Bedeutung für die Qualität des Rollenspiels sind stellen wir dieses Kapitel voran, damit es bei der Vorstellung der verschiedenen Einbruch-Spielmechaniken stets mitgedacht werden kann.

Die Vorbereitungsphase – Dramaturgie des Einbruchsspiels

Die **Vorbereitungsphase** ist weit mehr als eine organisatorische Notwendigkeit – sie ist oft der eigentliche Kern des Einbruchsspiels. Hier entsteht Spannung, Charakterspiel und Gruppendynamik, lange bevor überhaupt ein Schloss berührt oder eine Tür geöffnet wird. Wer die Vorbereitung ernst nimmt und ausführlich bespielt, verwandelt einen simplen Diebeszug in einen vielschichtigen, immersiven Handlungsbogen.

Bereits das **Auskundschaften des Zielortes** bietet intensives Rollenspiel. Ein Charakter gibt sich als harmlose Kundin aus, um die Lage der Räume und Sicherungsmechanismen zu studieren und Pläne zu skizzieren. Eine andere beobachtet Routen und Verhalten der örtlichen Wache um einen geeigneten “Schmiere-Steh-Posten” festzulegen. Vielleicht wird ein Stallbursche ausgefragt, ein Bediensteter bestochen oder eine Rivalin in ein Gespräch verwickelt, um an Informationen zu gelangen. Jede dieser Szenen erzeugt eigenständiges Spiel – mit Risiko, Improvisation und sozialer Interaktion - auch mit der Opferseite.

Auch die **interne Planung und Vorab-Verhandlung innerhalb der Gruppe** bietet enormes Potenzial. Wer übernimmt welche Rolle? Wer steht Schmiere, wer macht die Ansagen, wer öffnet die Türen und Kisten, wer sichert den Rückzug, welcher Fluchtweg ist der Beste? Unterschiedliche

Charaktere bringen unterschiedliche Fähigkeiten und Temperamente ein. Misstrauen, Ehrgeiz, Vorsicht oder Übermut können in hitzigen Diskussionen sichtbar werden. Vielleicht kommt es zu Streit über die gerechte Beuteaufteilung, über das Risiko oder über moralische Grenzen. Hier zeigt sich nicht nur Kompetenz, sondern auch Charaktertiefe.

Die **Beschaffung von Werkzeugen und Hilfsmitteln** schafft weitere Spielanlässe. Dietriche müssen organisiert, Maskierungen vorbereitet, Fluchtrouten getestet oder Verstecke arrangiert werden. Vielleicht braucht es eine gefälschte Einladung, einen ablenkenden Botenauftrag oder eine vorbereitete Lüge. Jede dieser Handlungen kann ausgespielt werden und neue Kontakte, Interaktion oder Konflikte erzeugen.

Für die Dramaturgie ist die **langsame Verdichtung von Spannung** besonders wertvoll. Wenn Wachen beobachtet, Zeitfenster analysiert und Schwachstellen identifiziert werden - und der geplante Zeitpunkt des Zuschlagens immer näher rückt, entsteht eine wachsende Erwartungshaltung. Die Gruppe investiert emotional in das Vorhaben. Dadurch gewinnt der eigentliche Einbruch an Gewicht und Immersion – Erfolg fühlt sich verdient an, Scheitern dramatisch und folgenreich.

Die Vorbereitungsphase ermöglicht zudem **subtile Interaktion mit der Spielwelt und der Opferseite.** Vielleicht bemerken aufmerksame Charaktere, dass sie beobachtet werden. Vielleicht entstehen Gerüchte über geplante Aktivitäten. Es können OT-bewusst “Leaks” eingestreut werden, damit die Opferseite von dem geplanten Einbruch etwas mitbekommt. So kann bereits vor dem eigentlichen Zugriff eine Atmosphäre aus Misstrauen und Unsicherheit entstehen, die das gesamte Umfeld belebt.

Kurz gesagt: Die Vorbereitung sollte kein kurzes Vorspiel sein – sondern zu einem eigenständigen, hochwertigen Schurkenspiel geformt werden. Dafür ist es wichtig, dass alle beteiligten Spielerinnen OT darüber Bescheid wissen, damit keine OT-Unzufriedenheiten aus unterschiedlichen Erwartungen entstehen. Wer diese Phase bewusst ausspielt, erzeugt Immersion, Charakterentwicklung und Beziehungsgeflechte. Der Einbruch selbst wird dadurch nicht nur eine Aktion, sondern der Höhepunkt einer gewachsenen Geschichte.

Die Nachspielphase – Konsequenz schafft Geschichte

Ein Einbruch endet nicht mit dem Verlassen des Zielortes und dem Erreichen des sicheren Verstecks. In Wahrheit beginnt hier eine Phase mit enormem Rollenspiel-Potenzial: die Nachbereitung und das Nachspiel. Wer diese Phase bewusst gestaltet, verwandelt eine einzelne Aktion in einen längerfristigen Handlungsstrang mit Konsequenzen, Charakterentwicklung, Konflikten und neuen Allianzen. Die Nachspielphase entscheidet darüber, ob ein Einbruch eine isolierte Episode bleibt oder zum Katalysator für weiterführendes Rollenspiel wird. Wer bewusst Spuren legt, Konsequenzen akzeptiert und Anschlussmöglichkeiten anbietet, verwandelt eine einzelne Tat in nachhaltiges, vernetztes Rollenspiel – und stärkt damit die Lebendigkeit der gesamten Spielwelt.

Zunächst steht die **unmittelbare Nachbereitung innerhalb der Tätergruppe** im Fokus. Die Beute muss gesichtet, bewertet und verteilt werden. Wurde alles wie geplant durchgeführt? Wer hat einen Fehler gemacht? Wer hat improvisiert und die Situation gerettet? Solche Gespräche können Loyalität stärken – oder Misstrauen säen. Uneinigkeit über die Aufteilung, über unnötig eingegangene Risiken oder über zurückgelassene Spuren kann zu internen Spannungen führen. Vielleicht wird jemand beschuldigt, fahrlässig gehandelt zu haben. Vielleicht verschwinden Teile der Beute. Schon hier entstehen neue Interaktions- und Konfliktlinien.

Für die **Opferseite ist die bewusste Erzeugung von Konsequenzen** ein zentraler Ansatzpunkt für weiterführendes Spiel. Wurden Spuren hinterlassen, können diese Ermittlungen auslösen. Wachen könnten Zeugen befragen, Opfer könnten Kopfgelder aussetzen, Gerüchte über eine "Einbrecherbande" verbreiten oder herausfinden, ob ihre gestohlenen Wertgegenstände auf dem Schwarzmarkt auftauchen.

Ein gut gestalteter Einbruch endet nicht mit dem Verlassen des Tatortes. Opfer, Wachen, Ermittlerinnen oder rivalisierende Gruppen müssen Anknüpfungspunkte erhalten. Die Initiative zur Weiterspielbarkeit sollte von den Einbrecherinnen ausgehen. Eine effektive Methode zur Förderung von Nachspiel ist das gezielte Setzen von interpretierbaren Spuren. Diese sollten nicht plump sein, sondern Ansatzpunkte bieten. Selbst kleine Details können zu wiedererkennbaren Hinweisen werden, die andere Charaktere oder Gruppen aufgreifen. Hierbei unterscheiden wir in “direkt wahrnehmbare Spuren”, “Telling-Spuren” und “Telling-Injects”.

> **Direkt wahrnehmbare Spuren** könnten sein:
>
> - Versehentliche laute Orts- oder Namensnennungen im Eifer des Gefechts,
> - Wiedererkennbare Charaktere, Gewandung, Wappenfarben und Symbole,
> - angedeutete Blutspuren die durch die Stadt führen (Tipp: kein teures Kunstblut für die Straße nehmen, sondern gering verdünnte dunkelrote Acrylfarbe),
> - Verlorene "IT-Notizen", die einen Hinweis auf die Täterinnen geben.
>
> **“Telling-Spuren”** sind kleine Requisiten mit “angehängten OT-Beschreibungen von Spuren oder möglichen Weiterspielansätzen", die am Tatort hinterlassen werden. Beispielsweise:
>
> - Zurückgelassene Werkzeuge mit dem OT-Hinweis, dass soetwas nur von einem ganz bestimmten Schmied hergestellt wird.
> - Stofffetzen mit einem “beschriebenen Geruch”, der mit einem Ort oder einer Tätigkeit assoziiert werden kann
> - Ein kleiner Hinweiszettel an einem geöffneten Schloss, der auf einen charakteristischen Stil beim Öffnen eines Schlosses hinweist.

> Weiterhin können “**Telling-Injects**” an Dritte gegeben werden. Die Idee dabei ist, der Opferseite nicht direkt Hinweise zu geben, sondern ihre nähere Umgebung mit Hinweisen, Gerüchten und Weiterspielangebot anzureichern, um rollenspielfördernde Interaktion auf der Opferseite zu provozieren. Derartige “Injektionen” kann man selbst OT oder über die Spielleitung einbringen. Beispielsweise können Ermittlern der Wache OT einige Hinweise und Erkenntnisse gegeben werden, die sie “in den Schatten ausgegraben haben”. Mit diesen “Erkenntnissen” kann die Wache dann Rollenspiel mit der Opferseite betreiben und gucken, wie es weitergeht.

Spannend ist auch, wenn derartige Spuren nicht zentralisiert durch eine einzelne “Plotverantwortliche Person”, sondern von mehreren Beteiligten unabhängig voneinander verbreitet werden. So entstehen für die Diebesgruppe unvorhersehbare, spannende, aber auch gefährliche Ereignisse. Wichtig dabei ist, dass alle beteiligten Spielerinnen OT über den Einsatz dieses Spielmechanismus einverstanden sind. So entsteht ein Katz-und-Maus-Spiel, das über mehrere Spieltage hinweg Spannung erzeugt.

Auch **soziale Nachwirkungen** bieten reichlich Potenzial. Vielleicht verdächtigt die Opferseite die falsche Person. Vielleicht geraten Unschuldige unter Druck. Vielleicht versuchen andere Gruppen, von dem Einbruch zu profitieren, indem sie Gerüchte streuen oder falsche Informationen in Umlauf bringen. Die Einbrecherinnen könnten versuchen, ihre Tat zur Steigerung ihres Rufes in den Schatten zu nutzen oder ein politisches Signal zu setzen. Das Ereignis wird so Teil der lebendigen Spielwelt und kann über die Tätergruppe hinaus wirken.

Schurkenspiel ohne Risiko wäre spannungsarm. **Zum kriminellen Rollenspiel gehört zwangsläufig die Möglichkeit des Scheiterns und des “erwischt werden”**. Erwischt zu werden ist kein persönliches Versagen – es sollte als Rollenspielpotential und unvorhersehbarer dramaturgischer Wendepunkt im gemeinsamen Rollenspiel verstanden werden. Wird ein Charakter nach einem Einbruch erkannt oder gefasst, kann ein intensives Rollenspiel entstehen: Verhöre, Befreiungsaktionen, Erpressung oder Gerichtsverfahren.

Es gibt durchaus Spieler und Spielerinnen, die nach kriminellen Aktivitäten finale Konsequenzen einfordern oder extreme Reaktionen mit “konsequentem Rollenspiel” begründen - wir empfehlen dem grundsätzlich OT zu widersprechen und “kooperative Erzeugung von Fortspielmöglichkeiten“ einzufordern. LARP ist ein gemeinsames interaktives Kino, daher muss die “OT-Baseline” immer “kooperative Gestaltung von Rollenspiel” sein, das gilt selbst für Charaktere, die ein schlimmes Verbrechen begangen haben. Die Opferregel – also das Recht, selbst zu entscheiden, wie schwer ein Charakter von einer Aktion getroffen wird, sollte jederzeit gewahrt bleiben. Gefangennahme, Verletzung, Enteignung oder sogar Hinrichtungen sollten als Spielangebot gestaltet - und nicht einseitig erzwungen werden. Konsequenzen für erwischte kriminelle Charaktere lassen sich IMMER so gestalten, dass Charaktere weiterspielen können - manchmal fehlt es dabei leider einfach an Kreativität oder Rollenspielkompetenz, z.B. im Umgang mit “Bleeding”, also Effekten bei denen Ereignisse aus dem Rollenspiel auf das eigene Ego wirken. Wir empfehlen den Schurkenspielerinnen hierbei eine moderierende, aber auch abgrenzende Rolle einzunehmen, wenn es zu unterschiedlichen OT-Erwartungen kommt.

Interaktive und rollenspielfördernde Möglichkeiten sind beispielsweise:

- **Verhör, Folter und Täuschung**: Eine gefasster Charakter kann lügen, schweigen, Halbwahrheiten streuen oder falsche Fährten legen. Verhöre können zu psychologischen Spielszenen voller Spannung und Wortgefechten werden. Vielleicht wird ein Deal ausgehandelt, vielleicht eine Information preisgegeben – oder bewusst zurückgehalten. Je nach Hintergrund wird vielleicht Gewalt und Folter eingesetzt, vielleicht ein alchemistischer Trank oder Magie.

- **Gefangenschaft als Bühne:** Ein Kerkeraufenthalt ist kein Spielende. Er eröffnet Interaktionen mit Wachen, Mitgefangenen, Besuchern und vorbeiziehenden Passanten. Vielleicht trifft man im Kerker andere Gefangene, die sich als wertvoller Kontakt herausstellen. Vielleicht bietet der Kerker die Möglichkeit, einen Ausbruch zu bespielen.

- **Befreiungsaktionen:** Die restliche Gruppe steht vor einer Entscheidung: Flucht oder Rettung? Eine geplante Befreiung kann zu einem neuen Plot werden und weitere Fraktionen ins Spiel ziehen.

- **Gerichts- oder Ratsverhandlungen**: Öffentliche Anklagen, Bußforderungen oder politische Konsequenzen schaffen Raum für Rededuelle, Intrigen und Machtspiele.

- **Strafen, Schulden und Abhängigkeiten:** Vielleicht wird die Strafe „ausgesetzt“ – gegen eine Gegenleistung. Aus einem gescheiterten Einbruch kann so ein Netz aus Verpflichtungen und Erpressbarkeit entstehen. Es können öffentliche Körperstrafen ausgespielt werden, die Fundament für Heilerspiel oder eine intensive Charakterentwicklung sein könnten.

- **Ruf und Gerüchte:** Eine misslungene Aktion kann den Ruf schädigen – oder sogar steigern. „Kühn, aber gescheitert“ kann ebenso erzählenswert sein wie „unsichtbar und erfolgreich“.

Wichtig ist, dass das **Scheitern nicht als Ende, sondern als Übergang** verstanden wird. Wer erwischt wird, sollte aktiv überlegen: Welche Geschichte kann daraus entstehen? Welche Beziehungen verändern sich? Welche neuen Konflikte ergeben sich? So wird aus einem misslungenen Einbruch kein Bruch im Spiel, sondern ein Katalysator für neue Dynamik. Kriminelles Rollenspiel lebt nicht nur vom Triumph im Schatten, sondern auch vom Risiko, vom Druck und von der Fähigkeit, aus Rückschlägen neue Geschichten zu formen.

Nachdem wir dargestellt haben, wie bedeutend die Vorbereitungs- und die Nachspielphase für Einbruchs-Rollenspiel sind, stellen wir nun die drei zentralen Spielmechaniken des Einbruchs vor.



1. Spielmechanik: Spontaner Einbruch ohne Regelung

Von spontanen Einbrüchen in beliebige IT-Bereiche ohne vorbereitetes und geregeltes Spielangebot raten wir ausnahmslos ab. Ungeregelte oder unabgesprochene rollenspielerische Aktionen in fremden Zelten, Gebäuden oder Spielbereichen führen in der Praxis häufig zu OT-Konflikten, Missverständnissen, Sachschäden, Vertrauensverlust und Imageschaden am Schurkenspiel. Aus Gründen der OT-Rechtssicherheit darf auch bei einem rollenspielerischen Einbruch niemals auf fremdes OT-Eigentum zugegriffen werden, das nicht eindeutig als diebbar oder bespielbar markiert ist. Ohne vorbereiteten Spielrahmen und klare Spielregeln sollte auf Einbruchsspiel vollständig verzichtet werden.

Empfehlung: Wenn es keine passenden Regeln oder “Einbruchs-Angebot” auf der LARP-Veranstaltung gibt, kann man immer noch viel Rollenspiel aus einer “bespielten Planungs- oder Vorbereitungsphase” ziehen, ohne den Einbruch je durchzuführen. Aufklärung, Besprechung, Herstellung oder Beschaffung von zwielichtigen Werkzeug sind immer möglich.

2. Spielmechanik: Einbruch als vorbereiteter Plot

Sicher und kontrolliert funktioniert Einbruchsspiel vor allem dann, wenn es als Plot vorbereitet wird. Dabei wird der Einbruch als konkrete Mission, mit klar definiertem Ziel, abgegrenzten und vorbereiteten Spielbereich sowie abgestimmten Zeitfenster konzipiert. Die Mission wird ausschließlich einer geeigneten Spielgruppe zugänglich gemacht. Diese Eingrenzung reduziert Missverständnisse, Irrläufer und Probleme erheblich. Empfehlungen für die Umsetzung:

1. Der Einbruch sollte OT vorbereitet und mit den OT-Verantwortlichen des Spielortes inhaltlich und zeitlich abgestimmt sein.
2. Alle diebbaren oder manipulierbaren Requisiten müssen eindeutig markiert sein.
3. Der Einbruch sollte pro Spielort ein einmaliger Auftrag bleiben, um Überbeanspruchung zu vermeiden.
4. Je nach Spielkompetenz der “Arbeitsgruppe”, kann ein kurzes OT-Briefing stattfinden oder ausbleiben.

Bei so einer maßgeschneiderten “Mission” kann eine SL-Begleitung sinnvoll sein, insbesondere wenn komplexe Sicherheitsmechanismen oder gewaltsame Konflikte zu erwarten sind. Allerdings gilt: Auch eine Spielleitung kann nicht über fremdes Privateigentum verfügen. Nur klar freigegebene und markierte Bereiche dürfen bespielt werden.

3. Spielmechanik: „Einbruchspfad“

Der Einbruchspfad ist ein “Einbruchs-Spielangebot” eines Spielbereiches für die Allgemeinheit. Dabei wird durch **mehrere hintereinander gestaffelte Markierungen ein “OT-erlaubter Spielpfad” in einem Spielbereich angezeigt**. Jedes Hindernis, jede Tür, jeder Eingang und jeder Kistendeckel, der so eine “Markierung” hat, darf betreten oder geöffnet werden. Es darf jeweils nur der nächste markierte Bereich geöffnet oder betreten werden. Diese Struktur begrenzt das Spiel und verhindert unkontrolliertes Vordringen in nicht freigegebene Bereiche.

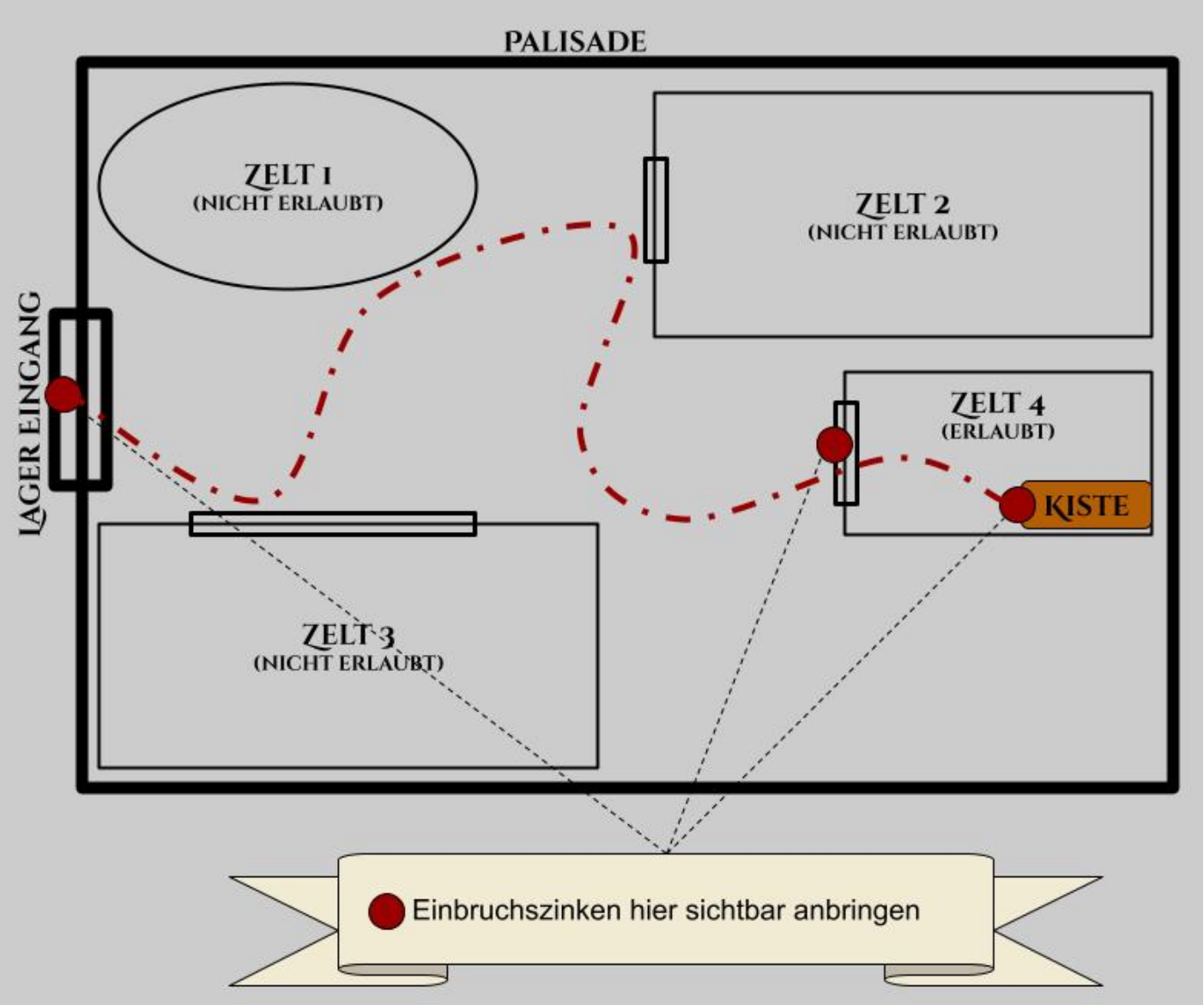
Die Markierungen werden IT als “**Einbruchszinken**” dargestellt, dabei handelt es sich um unscheinbare, aber unverwechselbare Markierungen, die anzeigen, dass ein vorbereiteter Spielbereich betreten und durchsucht werden darf. Der Einbruchszinken signalisiert: „Hier beginnt ein vorbereiteter Spielbereich. Du darfst diesen Bereich betreten und die nächste markierte Hürde überwinden.” Alle diebbaren Gegenstände im Spielbereich müssen natürlich trotzdem regelkonform markiert sein. Nicht markierte Gegenstände dürfen natürlich nicht gediebt werden. Jeder Spieler und jede Spielerin, die den Einbruchspfad erkennt - kann ihn so lange bespielen, wie das “Einbruchspfad-Angebot” aktiv ist.

Ein Einbruchszinken kann unterschiedlich gestaltet sein, sollte aber über das Regelwerk der Veranstaltung vereinheitlicht sein. Einbruchszinken können sein:

- Tuch mit farbiger Kordel,
- kleines farbiges Holzbrett oder Stoffstück mit Symbol oder Rune
- Seil mit bestimmtem Knotenmuster

Solange der Zinken sichtbar angebracht ist, gilt das Spielangebot. Die OT-verantwortliche Person kann den Zinken jederzeit entfernen und damit das Spielangebot beenden. Die Aufstellung dieses "Einbruchs-Spielangebots" ist besonders für LARP-Gruppen geeignet, die einen ausreichend großen Spielort betreiben.

Diese Mechanik ermöglicht eigenständiges Einbruchsspiel ohne SL-Begleitung, bleibt aber kontrollierbar, transparent und in Angebotsform. Folgend ist ein Einbruchspfad schematisch dargestellt.



Steuerbarkeit und Sicherheit

Wie auch bei anderen Diebesmechaniken gilt auch beim Einbruch:

- OT- und IT-Ebene dürfen nicht vermischt werden.
- Der Spielbereich muss auch in Dämmerlicht oder Dunkelheit bespielbar sein.
- Der Spielrahmen muss klar begrenzt sein. Auch in Dämmerlicht müssen die Grenzen des Spielbereiches erkennbar sein.
- Ausnahmslos alle diebbaren Gegenstände müssen regelkonform markiert sein. Nicht markierte Gegenstände dürfen nicht entfernt werden.
- Alle bespielbaren Hürden müssen dargestellt werden. Wo keine Tür ist - ist keine Tür. Sicherheitsmechanismen müssen keine echte Funktion haben, sollten aber gut bespielbar sein.
- Sicherheitsmechanismen dürfen keine reale OT-Gefahr erzeugen (Stolperfallen, Schwing-Fallen, scharfe Kanten, Brandgefahr)

Der Schwierigkeitsgrad des Einbruchspfades kann über Anzahl der Hürden, Qualität der Sicherungen, zeitliche Eingrenzung oder die Reaktionsbereitschaft von Wachen gesteuert werden. Wichtig ist, dass jede Erschwernis spielfördernd angelegt ist, als Spielangebot gut erkennbar und regelkonform ist.

Zusammenfassung und Schlusswort

Einbruchsspiel im LARP lebt nicht vom schnellen Zugriff, sondern von der gemeinsamen Erzählung und Dramaturgie, die daraus entsteht. **Vorbereitung, Durchführung und Nachspiel bilden einen zusammenhängenden Handlungsbogen**, der Spannung, Charakterspiel und Interaktion mit der gesamten Spielwelt ermöglicht. Ein gelungener Einbruch ist deshalb weniger eine einzelne “Einbruchs-Tat” als vielmehr eine Geschichte mit Spannungsbogen aus Vorbereitung, Planung, Teamkoordination, Akt, Konsequenzen und Weiterentwicklung der eigenen Charaktere und des kooperativen Rollenspiels..

Damit dieses Spiel sein volles Potenzial entfalten kann, braucht es **klare Spielangebote, transparente Mechaniken und eine kooperative sowie spielfördernde OT-Haltung aller Beteiligten**. Wenn Einbrüche als gemeinsames Rollenspiel verstanden werden – mit Raum für Erfolg, Scheitern und Folgen – entstehen daraus nicht nur spannende Szenen für die Tätergruppe, sondern auch vielfältige Anschlussmöglichkeiten für Opfer, Wachen und andere Fraktionen.

Spontane, unabgesprochene Einbruchs-Aktionen sind zu vermeiden - stattdessen sollte Einbruchsspiel klar vorbereitet, markiert und mit den Verantwortlichen OT abgestimmt sein. Durch Mechaniken wie Einbruchszinken oder Einbruchspfade lässt sich ein kontrollierbares, eigenständig bespielbares Einbruchsszenario in Angebotsform erschaffen.

Wird zusätzlich auf **Spuren, Konsequenzen und Anschlussplots** geachtet, entsteht nachhaltiges Schurkenspiel, das Spannung erzeugt, Konflikte anbietet und die Spielwelt lebendig hält – ohne OT-Konflikte zu provozieren.

So wird aus einem Einbruch kein isolierter Moment, sondern ein lebendiger Bestandteil der Spielwelt: ein Auslöser für Gerüchte, Ermittlungen, Konflikte und Konfliktspiel. **Genau darin liegt die Stärke des Schurkenspiels – Geschichten im Schatten zu schaffen, die weit über den eigentlichen Tatort hinauswirken.**



Spielmechanik: Brettchendiebstahl



„Brettchendiebstahl“ beschreibt einen Spielmechanismus in Angebotsform, der rechtssicheres, freies und spontanes Diebesspiel im LARP ermöglicht. Dabei werden diebbare Gegenstände auf ein farblich markiertes Brettchen gestellt und somit OT als „frei bespielbar und diebbar“ angeboten. Gegenstände, die auf einem solchen Brett platziert sind, dürfen ohne weitere Outtime-Absprache durch andere Spielende im Rollenspiel entwendet werden - und wechseln dabei das OT-Eigentum. Dies kann im Rahmen verschiedener Spielsituationen geschehen, etwa bei Diebstahl, Raub oder Schutzgelderpressung.

Das Spielangebot muss OT vom ursprünglichen Eigentümer oder Eigentümerin des Gegenstandes ausgehen, der auf das Brettchen gestellt wurde, um Rechtssicherheit zu erzeugen. Wer einen Gegenstand auf das Brett legt, an dem er oder sie das rechtmäßige Eigentum hat, erklärt sich OT damit einverstanden, diesen ins Spiel zu bringen und OT das Eigentum daran aufzugeben.

Rechtlich basiert der Mechanismus auf der freiwilligen Eigentumsaufgabe nach §959 BGB Aufgabe des Eigentums (Dereliktion). Das Platzieren eines Gegenstandes auf dem markierten Brett gilt innerhalb der Spielgemeinschaft und der Veranstaltungsdauer als konkludente Dereliktion – also als stillschweigende Aufgabe des Eigentums einer beweglichen Sache. Solange der Gegenstand auf dem Brettchen liegt, gilt er rechtlich als “herrenlose Sache”. Wenn eine Person die herrenlose Sache in einer Spielaktion aufnimmt, geht der Gegenstand vollständig in das rechtliche OT-Eigentum der Person über. Eine Rückgabe ist nicht erforderlich und auch nicht vorgesehen. Dies ermöglicht dynamische und langfristige Spielketten und eine lebendige Spielökonomie, vom Dieb über Zwischenhändler bis hin zu neuen Besitzern.

Rechtliche Randbemerkung: Eine Sabotage des Systems ist theoretisch denkbar. Durch die unerlaubte Ablage eines fremden beweglichen Gegenstandes auf dem Brettchen (wer würde sowas tun?). würden absichtlich Missverständnisse und Rechtsunsicherheit erzeugt. Rechtlich erfüllt dieser "unerlaubte Sabotageversuch" bereits viele Tatbestände des Diebstahls (Tatbestand des Diebstahls nach § 242 StGB ist erfüllt, wenn jemand eine fremde bewegliche Sache einem anderen in der Absicht wegnimmt, sie sich oder einem Dritten rechtswidrig zuzueignen. Erforderlich sind der objektive Bruch fremden Gewahrsams sowie subjektiv Vorsatz und Zueignungsabsicht). Der "OT-Saboteur des Spielmechanismus" würde sich also wahrscheinlich strafbar machen. Wird der Gegenstand von einem unwissenden Beteiligten weggenommen entsteht ein "Entschuldigungsgrund" im Sinne des Strafrechtes. Rechtlich geht hierbei einfach kein Eigentum über und der Gegenstand kann OT vom rechtmäßigen Eigentümer zurückgefordert werden. Dies ist ein theoretisches Szenario. Bei der jahrelangen Anwendung dieses Spielmechanismus ist uns kein derartiger Fall bekannt.

Ein großer Vorteil des Spielmechanismus liegt darin, dass er ohne Begleitung von Spielleitung funktioniert. Er etabliert klare, sichtbare Regeln und trennt deutlich zwischen IT-Diebstahl und unerlaubtem OT-Diebstahl. Gerade im Bereich von Händlerlagern, Marktständen und Gewerken hat sich dieser Mechanismus bewährt, da er eine sichere Grundlage bietet, Diebes-Spiel an einem kontrollierten Ort aktiv zuzulassen. Das Brettchen lässt sich an einen geeigneten Ort platzieren und leicht "deaktivieren". Viele Händlerinnen und Händler stehen Diebesspiel grundsätzlich offen gegenüber, scheuen jedoch Missverständnissen in Durchmischung mit realem OT-Diebstahl. Das Brettchensystem schafft hier Vertrauen und kontrollierbaren Spielraum zugleich.

> **Wichtig**: Für eine rechtssichere Umsetzung ist die Definition des konkludenten Handelns auf der Veranstaltung erforderlich. Der Mechanismus sollte im Vorfeld einer Veranstaltung klar kommuniziert werden, idealerweise schriftlich durch die Veranstaltungsregeln, mündlich durch Ankündigung bei Ansprache der Orga oder in Absprache mit beteiligten Gruppen. Einheitliche Brettchen – beispielsweise in einer auffälligen Farbe wie Rot – helfen dabei, Missverständnisse zu vermeiden und das System schnell erkennbar zu machen. Dabei ist es nicht zwingend notwendig, dass die Veranstaltungsorga die Brettchen bereitstellt; oft genügt eine klare Definition von Form und Farbgebung - die Spielerschaft kann diese Brettchen mit geringem Aufwand selbst herstellen.

Die Auswahl der Gegenstände sollte mit Bedacht erfolgen, da man sie tendenziell nach dem OT-Eigentumsübergang nie wieder sieht. Empfehlenswert sind Dinge, deren Verlust verschmerzbar

ist und die keinen hohen realen oder emotionalen Wert besitzen. Typische Beispiele sind Spielmünzen, kleine Requisiten, ältere LARP-Ausrüstung, Kleidung oder Nahrung. Der Fokus liegt darauf, Spiel zu generieren - oft reicht schon ein Apfel, um Diebesspiel zu ermöglichen. Einige Sicherheitsaspekte sollten dennoch beachtet werden. Zerbrechliche Gegenstände – insbesondere Glas – sind ungeeignet, da sie im Eifer des Spiels zu Verletzungen führen können.

Der Spielmechanismus des Brettchendiebstahl ist am erfolgreichsten, wenn er transparent, freiwillig und respektvoll genutzt wird. Er lebt vom Vertrauen der Spielenden und von der gemeinsamen Bereitschaft, Eigentum zugunsten von gemeinsamen Rollenspiel ins LARP einzubringen. Wird dies beachtet, entsteht ein intensives, oft überraschendes Spiel, das sowohl für Diebe als auch für „Opferseite“ gleichermaßen bereichernd sein kann.

Credits: Aus unserer Sicht und Erinnerung hat Les diesen genialen Spielmechanismus etwa im Jahr 2000 erfunden und erstmalig auf dem Drachenfest getestet. Dieser Spielmechanismus begleitet uns seitdem immer wieder. Er gilt heute als eines der elegantesten Spielmechanismen, um rechtssicheres, aber dennoch spannendes Diebesspiel zu ermöglichen. Danke Les!

> **Beispieltext zum Kopieren für AGBs oder Teilnahmebedingungen: "**Auf dieser Veranstaltung wird der Spielmechanismus „Brettchendiebstahl“ genutzt. Das bewusste Abstellen beweglicher Sachen auf gekennzeichneten Flächen (Brettchen mit beschriebener Farbgebung) gilt als konkludente Eigentumsaufgabe gemäß §959 des Bürgerlichen Gesetzbuches von Deutschland. Die Sache wird herrenlos. Jede teilnehmende Person darf diese Sachen an sich nehmen. Mit der Inbesitznahme wird gemäß §958 (1) BGB Eigentum erworben. Ein Anspruch auf Rückgabe besteht nicht. Die Teilnehmenden verpflichten sich, ausschließlich solche Gegenstände auf den gekennzeichneten Flächen abzulegen, deren Verlust sie verschmerzen können. Das Platzieren von Gegenständen mit hohem materiellem oder ideellem Wert wird ausdrücklich nicht empfohlen. Die Nutzung des Spielmechanismus erfolgt auf eigene Verantwortung."

Spielmechanik: Spuren und Hinweise im Schurkenspiel



https://open.spotify.com/embed/episode/6Gvc7b8oBwEb1fMODWSy1v?utm_source=generator

Der Spannungsbogen und Interaktionsgrad von Schurkenspiel und Konfliktspiel lebt von Spuren und Hinweisen nach Schattentaten, die von der Spielgemeinschaft interpretiert und bespielt werden können. "LARP" lebt grundsätzlich von langen "Aktio-Reaktio-Ketten". Eine Handlung erzeugt eine Reaktion, diese wiederum erzeugt eine neue Reaktion – so entsteht ein dynamisches, lebendiges Rollenspiel. Damit dieses Prinzip funktioniert, müssen andere Mitspielende Reaktions- und Handlungsmöglichkeiten erkennen und aufnehmen können.

Schurkenspiel begibt sich dabei jedoch in ein Spannungsfeld. IT sollen Schattentaten perfekt sein und keine Spuren hinterlassen. Gefälschte Dokumente müssen IT möglichst gut sein. Die Maskerade muss wahrhaftig glaubwürdig sein. Der Mord muss Spur- und Zeugenlos passieren. Einer der häufigsten Fehler im Schurkenspiel ist „zu gut sein zu wollen“, denn das “perfekte

Verbrechen” unterbricht die Aktio-Reaktio-Kette und führt dazu, dass Spielszenen “allein stehen” und oft einfach enden. Wer jede Spur vermeidet, verhindert Reaktion. Das Spiel endet an der eigenen Aktion. Beispiel: Nach einem Sabotageangriff auf ein Alchemistenlabor gibt es keine Spuren - niemand kann ermitteln, den Angriff zuordnen oder Rache üben. Oft sehen andere Spielende nicht die Möglichkeiten, die du als Szenengestalterin erkennst. Hier können OT-bewusst gestaltete und platzierte Spuren sowie nachvollziehbare Hinweise neue Anknüpfungspunkte und Fortspielmöglichkeiten erschaffen.

Wer Schurkenspiel wirklich stark spielen will, muss verstehen, dass LARP kein realistisches Stealth-Spiel ist, sondern ein gemeinschaftlich erzähltes Erlebnis. In kooperativem Rollenspiel sind Spuren keine Fehler, sondern ein Werkzeug zur Spielgeneration.

> **Durch Spuren entsteht:**
>
> - **Interaktion** - Andere können aktiv werden.
> - **Konsequenz** - dein Handeln hat greifbare Folgen.
> - **Spannung** - du kannst die Konsequenz deiner Handlung nicht vorhersehen - für andere gibt es Rätsel und eine Jagd - zusammen ergibt es eine Geschichte.
> - **Rufbildung** - Dein Charakter oder deine Organisation wird „bekannt“ und eine "berüchtigte Legende", weil eine “Tathandschrift” Wiedererkennungswert, Gerüchte und Gerede erzeugt.

Spuren als Einladung zum Spiel

Man kann Spuren als eine Art “stilles Spielangebot” verstehen. Das bedeutet auch: Spuren müssen so gestaltet sein, dass sie gefunden und verstanden werden können. Nicht offensichtlich im Sinne von plump, aber zugänglich genug, dass sie wahrgenommen werden können. Ein häufiger Fehler ist es, Spuren zu „realistisch“ zu verstecken, im LARP führt das häufig dazu, dass sie nie entdeckt werden. Gute Spuren sind deshalb immer ein Kompromiss zwischen IT-Glaubwürdigkeit, OT-Sichtbarkeit und Interpretierbarkeit, zusammen sprechen wir von der “Lesbarkeit von Spuren”. Das bedeutet konkret: Du planst nicht nur die Tat, sondern bindest auch die Lesbarkeit von Spuren in dein Rollenspiel ein. Das kann gezielt gesteuert werden. Eine gute Spur erzählt nie alles – aber immer genug.

Wer eure Spur findet, sollte:

- erkennen können, dass etwas passiert ist
- Ansätze bekommen, was passiert ist
- Möglichkeiten erkennen können, wie es weitergehen kann

Wie man Spuren gut darstellt

Die Darstellung von Spuren sollte immer mehrere Sinne und Ebenen ansprechen. Rein erzählte Hinweise (telling) sind oft zu flüchtig, rein physische Spuren werden oft übersehen. Die Kombination hat sich als praxistauglich erwiesen. Grundsätzlich unterscheiden wir in:

Logik-Spuren sind in der Spielwelt wahrnehmbar und durch eigene Sinne in Kombination mit vorhandenen Informationen direkt interpretierbar. Beispielsweise verlorene IT-Notizen oder bewusst platzierte Bekennerschreiben, ein Gruppenwappen, Fußabdrücke oder Blutspuren über eine lange Strecke sowie verbale Aussagen oder sichtbare Taten. Logik-Spuren beinhalten keine OT-Hinweise.

Requisit-Spuren sind zumeist physische Gegenstände (Requisiten) mit angehängten schriftlichen Telling-Hinweisen. Beispielsweise ein aufgebrochenes Schloss mit einer OT-Notiz “dass es auf ganz besondere Art mit ungewöhnlichem Werkzeug geöffnet wurde” oder ein Stück Stoff, an dem ein OT-Hinweis zu Geruch und Farbe angebracht ist.

Injekt-Spuren sind zumeist Informationen, die über Spielleitungen eingebracht werden. Erst wenn Ermittelnde eine bestimmte rollenspielerische Handlung begehen, offenbart die Spielleitung (oder Beteiligte) ein Ergebnis. Die Offenbarung kann sich auch in geschlossenen Umschlägen befinden. Das Ergebnis kann physischer Natur sein oder ein Telling-Hinweis sein. Beispielsweise, wenn ein entsprechend versierter Charakter ein Mordopfer oder Tatort auf Spuren untersucht.

Gestaltungshinweise zur Lesbarkeit von Spuren

Lesbarkeit von Spuren soll IT-Glaubwürdigkeit, OT-Sichtbarkeit und Interpretierbarkeit verbinden. Lesbarkeit von Spuren sollte Spielbarkeit fördern und zu Handlungen führen, nicht nur zu Hintergrundwissen.

> “ In der Summe sollte jede gute Spur direkt oder indirekt Antworten oder Hinweise auf folgende drei Fragen liefern:
>
> 1. Was könnte passiert sein?
> 2. Wer oder was könnte dahinterstecken?
> 3. Was kann ich jetzt tun - wo finde ich mehr Spuren?

Wenn eine Spur nur die erste Frage beantwortet, bleibt sie oft folgenlos. Erst wenn es mindestens eine der anderen Fragen beantwortet wird, entsteht neues Wissen und Spielrichtung durch Kombination. Spuren sollten verständlich genug sein, um interpretiert werden zu können, doch zu

offensichtliche, platte Hinweise ohne Denkanreiz sind wenig interessant. Eine Spur darf nicht dazu führen, dass es eine einfache Schnitzeljagd wird, die nur abgelaufen werden muss. Wenn alles sofort klar ist, gibt es nichts mehr zu analysieren oder entdecken. Spannung entsteht immer durch ein gewisses Maß an Unklarheit und Kombinationserfordernis.

Problematisch sind Spuren ohne Anschluss. Wenn jemand etwas findet, aber nicht weiß, was damit getan werden kann, endet das Spiel genauso schnell. Gute Spuren zeigen immer zumindest eine Richtung oder bieten einen Kombinationsbaustein an – physisch oder erzählerisch.

Durchmischung von spielbaren Spuren und Hinweisen mit tiefen Hintergrundinformationen und Immersion ist möglich, kann jedoch zu Verwirrungen und Sackgassen führen. Die Wirkung ist vom Mischungsverhältnis abhängig. Eine kleine Prise Immersion an Spuren schadet jedoch nie. Es sollte klar hervorgehen, was verfolgt werden kann und was nur Geschichte ist.

Physische Requisiten sind die stärkste Grundlage für Spuren. Bewegliche Gegenstände und Requisiten zum Anfassen können leicht mit ergänzenden OT-Hinweisen versehen und durch mehrere Hände gereicht werden. Physische Requisiten können aktiv in visuell wahrnehmbares Rollenspiel eingebunden werden. Durch angehängte oder angeklebte “OT-Begleitzettel” können Telling-Hinweise übermittelt werden.

Die Darstellung von Spuren kann leicht übertrieben werden. Perfekte Simulation hat sich als kaum praxistauglich erwiesen. Menschliches Blut sollte rot sein - nicht schwarz, nur weil es alt ist. Haarspuren sollten ein ganzes Bündel sein, nicht einzelne Haare. Einbruchsspuren sollten ein verbogener Dietrich sein, kein kleiner Kratzer am Schloss.

Spuren sollten dort platziert werden, wo Mitspielende höchstwahrscheinlich hinschauen . Eine gute Durchmischung von offensichtlichen und gut versteckten Stellen ist empfehlenswert.

Spuren-Redundanz ist ein geeigneter Failsafe: Ein häufiger Denkfehler ist: „Diese Spur ist offensichtlich, das sieht jeder.“ In Wahrheit gilt im LARP fast immer das Gegenteil. Spieler übersehen Dinge, interpretieren falsch oder kommen zu spät. Deshalb ist es sinnvoll, wichtige Informationen mehrfach und in verschiedenen Formen anzubieten. Beispielsweise als physische Spur mit Tellinghinweis sowie einer deckungsgleichen NSC-Aussage. Mehrere kleine Hinweise statt einem großen sind empfehlenswert.

Klarheit vor Komplexität: Es ist verlockend, besonders kryptische oder komplexe Spuren zu bauen, doch wenn sie nicht verstanden werden, bringen sie nichts. Eine gute Spur darf Rätsel und Kombinationsanforderungen enthalten, aber sie sollte nie daran scheitern, dass niemand sie entschlüsseln kann. Oft ist es besser, eine Spur etwas einfacher und klarer zu gestalten, dafür aber spielbar zu halten. Ein hilfreicher Maßstab: Wenn jemand die Spur in 30–60 Sekunden grob einordnen kann, ist sie in der Regel spieltauglich.

Denke auch an das Timing und Alter der Spur. Spuren erzählen auch etwas über die Zeit. Das kannst du gezielt einsetzen, um mit Dynamik und Dringlichkeit zu spielen. Beispielsweise frisches vs. altes Blut. Das hilft Spielern, Entscheidungen zu treffen: „Sind wir zu spät oder noch rechtzeitig?“

Nutze unterschiedliche Sinnes- und Wahrnehmungsebenen. Die besten Spuren sprechen nicht nur einen Sinn an, sondern haben eine visuelle, haptische und erzählerische Ebene. Je mehr Ebenen kombiniert werden, desto größer die Chance, dass jemand darauf anspringt und das Spiel weiterträgt.

Spuren können Widersprüche beinhalten. Perfekte Spuren wirken oft steril. Viel interessanter wird es, wenn Dinge nicht ganz stimmen oder unklar sind. Das erzeugt Diskussionen, Misstrauen und Interpretation. Wichtig ist nur, dass es trotzdem auflösbar bleibt.

Denke auch die Auffindesituation mit. Eine Spur ist nicht nur das Objekt selbst, sondern auch der Moment, in dem sie gefunden wird. Manchmal macht es einen großen Unterschied, ob eine Spur mitten auf dem Weg liegt oder bewusst etwas abseits, sodass sie „entdeckt“ werden muss. Überlege dir: Wer wird sie wahrscheinlich entdecken? In welcher Situation? Mit welchem Vorwissen?

Bedingungen zur Bespielbarkeit und Lenkung von Spuren: Du kannst die Lesbarkeit und Nutzbarkeit von Telling-Spuren mit Bedingungen, Empfehlungen und Wünschen lenken. Dazu kannst du in die Telling-Hinweise sowas schreiben wie: “Eine schriftgelehrte Person aus diesen Landen oder hochrangiger Adel kann erkennen, dass dieser Wappenbrief eine gut gemachte Fälschung ist. Farbgebung und Details stimmen nicht.” Oder so etwas wie: “Ein magisch begabter Charakter kann erspüren, dass diese Waffe in einem dunklen magischen Ritual verwendet wurde.”

Konkrete Beispiele für Spuren

Erkennbare Fälschungen: Dokumente können kleine IT-Fehler oder OT-Hinweise enthalten, die Fachleute entdecken könnten. Beispiel: Auf einer gefälschten Urkunde steht in der Fußnote ein sehr kleiner OT-Hinweis: „Offiziere der Wache oder Schriftgelehrte würden erkennen: Dieser Passierschein ist eine gute, aber nicht perfekte Fälschung“.

IT-Notizen mit Hinweisen und Anknüpfungspunkten zu Ort, Person, Zeit, Objekt, beispielsweise Treffpunkte und Verstecke, frequentierte Orte, Zeitfenster, zukünftigen Ereignissen, Namen, Codierungen und Klarbegriffe, tote Briefkästen, Kontaktleute, anstehende Geschäfte, Schuldner, bezahlte Bestechungen, persönliche Gedanken, grafische Karten und Zeichnungen, Symbole, Passwörter oder geschäftlichen Verbindungen.

Informationen verplappern: Ein Charakter verrät im Gespräch oder Verhör unbeabsichtigt etwas Wichtiges. Beispiel: Du erwähnst “aus Versehen” einen Namen oder Ort und korrigierst dich sofort wieder. Bei einem Raub wird der Name der Anführerin ausversehen ausgesprochen - die Anführerin erwidert offensichtlich erbost: “Du Idiot sollst nicht meinen Namen sagen!”

Blutspuren: Eine Blutspur muss nicht realistisch sein – sie muss als Blutspur erkennbar sein und eine Richtung vorgeben. Blutspuren lassen sich auch in Form von blutigen Verbänden darstellen, die herumliegen. Jemand hat an bestimmten Orten versucht, seine Wunden zu versorgen und trotzdem schnell weiterzukommen.

Fußspuren können leicht hinterlassen werden. Wenn man es sehr offensichtlich machen will, kann zur Verbreitung der Fußspuren eine Schablone aus Leder oder 3D-Drucker verwendet werden, um markante Spuren zu verbreiten. Auch kleine Stöckchen mit Zetteln sind möglich.

Verkleidungen offensichtlich machen: Eine Tarnung kann bewusst Fehler enthalten. Beispiel: ein offensichtlich falscher Schnurrbart aus schwarz angemaltem Stroh, eine schlecht sitzende Perücke aus Lumpen, unpassendes sichtbares Untergewand für die angebliche Rolle. Die visuell präsentierte Botschaft ist klar: Hier stimmt etwas nicht- spiel bitte damit.

Bekennerspuren wie Bekennerschreiben, Markenzeichen oder Visitenkarten schaffen Wiedererkennungswert und tragen zur Legendenbildung von Charakteren und Gruppen bei. Gerade für eine Mörder- oder Diebesgruppe lohnt es sich, Spuren bewusst als Markenzeichen einzusetzen. Nicht immer, nicht plump – aber gezielt. Das kann bedeuten, dass bestimmte Arten von Spuren immer wieder auftauchen. Vielleicht eine bestimmte Art, Opfer zurückzulassen, ein wiederkehrendes Symbol oder eine typische „Handschrift“ bei Schattentaten. Dadurch entsteht etwas sehr Wertvolles: Wiedererkennung. Andere Mitspielende beginnen, den Legenden zuzuschreiben, was passiert ist – selbst wenn es nie einen direkten Kontakt oder Betroffenheit gab. Genau das erzeugt Ruf, Gerüchte und Spieltiefe.

Geruchsspuren sind am schwierigsten darstellbar. Manche Gerüche lassen sich künstlich auftragen, aber nicht alle. Wir empfehlen Geruchsspuren in jedem Fall mit Telling-Hinweisen zu unterstützen.

Alchemistische Spuren wie Giftreste, Pulver, Staub, Erde, Brandbeschleuniger oder Schmauchspuren lassen sich relativ gut darstellen und mit geschlossenen OT-Umschlägen für Alchemisten verbinden. Spuren wie Schleim oder Maden lassen sich auch gut darstellen.

Wundspuren lassen sich gut schminken oder durch Latexapplikationen darstellen. Wundspuren können gut auf Täterseite und Opferseite verwendet werden.

Magische Spuren oder magisch lesbare Spuren sind schwer darstellbar, meist nur über Telling. Auch magische Spuren sollten stets nur "mysteriöse Hinweise mit Kombinationsanforderung" liefern. Ein sehr schlechtes Beispiel für magische Spuren wäre: "Die Täterinnen sind in die Stadt geflüchtet und befinden sich im Handelshaus".

Zustands- und Zeitspuren lassen sich meist nur mit Telling-Hinweisen realisieren, beispielsweise: Verwesungszustand, Trocknungsgrad von Blut, Zustand von Essen oder Gegenständen.

Zusammenhangsspuren sind Aussagen oder Zustände die miteinander kombiniert werden müssen, um eine Erkenntnis zu ergeben. **Negativspuren** sind die Abwesenheit von Zusammenhangspuren - Dinge, die fehlen, obwohl sie da sein sollten. Das könnte soetwas sein wie: “Keine Kampfspuren trotz Gewalt und Leiche”, “nichts wurde durchsucht – aber etwas fehlt”, oder so etwas wie fehlende Gegenstände oder eine ungewöhnliche Ordnung an einem Tatort.

Fazit

Spuren sind im LARP kein Nebenprodukt, sondern ein zentrales Werkzeug für gutes Spiel – besonders im Schurkenspiel. Sie verbinden Aktionen mit Reaktionen, Täter mit Verfolgern und einzelne Szenen zu einer größeren Geschichte.

Eine große Bedeutung hat die Leesbarkeit von Spuren - nur wenn sie gefunden und interpretiert werden kann - kann der Spielfaden bespielt werden. Das Zauberrezept ist hierbei "Einfachheit und Klarheit".

Wenn du dein Schurkenspiel auf das nächste Level heben willst, verbreite Spuren bei Schattentaten. Denke nicht nur darüber nach, wie du etwas tust - Denke auch darüber nach, was andere davon mitbekommen können – und wie sie damit weiterspielen können. Wer OT-bewusst Spuren legt, fördert "Aktio-Reaktio-Ketten" und ermöglicht das, worum es im LARP eigentlich geht – gemeinsames Erleben, unvorhersehbare Spannung, Konflikt und die Gestaltung einer gemeinsamen Geschichte.



Spielmechanik: Taschendiebstahl



Taschendiebstahl beschreibt das gezielte rollenspielerische Entwenden von Gegenständen aus Taschen, die andere Charaktere am Körper tragen. Diese Form des Spiels erfordert Mut, Nervenstärke sowie ein hohes Maß an Fingerfertigkeit und Körperkontrolle. Der Reiz liegt im Ungewissen: Die Beute kann alles sein – ein zerdrückter Keks, ein wertvoller Schuldschein über 100 Goldmünzen oder auch nur ein vollgerotztes Taschentuch. Alles ist möglich.

Um faires, sicheres, rechtssicheres und immersives Spiel zu gewährleisten, haben sich verschiedene Spielmechaniken etabliert, die entweder ein konkretes Spielangebot darstellen oder einen „Taterfolg“ anfragen. Alle Spielmechaniken setzen die Sicherheitshinweise und die Einhaltung der Grundregeln voraus.

Sicherheitshinweise und Grundregeln

- **Egal was hier steht - es gelten das Regelwerk und die Teilnahmebedingungen der LARP-Veranstaltung**, die du besuchst. Wir stellen hier die Grundprinzipien und verschiedene Spielmechaniken vor. Manche Veranstalterinnen schließen Rollenspiel mit Taschendiebstahl aus. Andere Veranstalterinnen wandeln die Regeln und Spielmechaniken ab. Lies das Regelwerk der Veranstaltung und halte es ein!

- **Ein bespielter Taschendiebstahl bedarf IMMER das OT-Einverständnis der Opferseite** - alles andere ist realer Diebstahl.

- **Unmarkierte Taschen sind tabu**. Taschen ohne entsprechende Kennzeichnung dürfen weder eigenständig geöffnet noch manipuliert werden.

- **Keine Beschädigungen an fremder Gewandung - in keiner Form**. Weder Kleidung noch Ausrüstung deiner Mitspielenden dürfen beschädigt werden. Es besteht die Gefahr, dass OT-Gegenstände verloren gehen.

- **Rechne mit erschreckten Reaktionen**. Opfer können sich ruckartig bewegen oder unvorhersehbar reagieren wenn sie dich erwischen.

- **Konfliktmanagement und OT-Verhalten beachten**. Es kann vorkommen, dass Mitspielende OT ablehnend oder gereizt auf diese Art von Rollenspiel reagieren. Bereite dich darauf vor und brich Diskussionen im Zweifel freundlich ab. Bleibe jederzeit höflich, respektvoll und kooperativ. Ein Erfolg ist nie garantiert - es ist nur Rollenspiel

Taschendiebstahl im LARP ist kein Selbstzweck, sondern ein kooperatives Spielangebot. Der Fokus liegt nicht auf maximalem „Erfolg“, sondern auf spannendem und respektvollem Spiel für alle Beteiligten.



Spielmechanik: „Rote Taschen“ (Spielangebot der “Opferseite”)

Rote Taschen oder rote Markierungen an Taschen oder deren Verschlüssen signalisieren ein aktives Spielangebot für Taschendiebstahl. Hier darfst du das Taschendiebstahl-Rollenspiel betreiben.

Umsetzung: Die Opferseite bringt (auffällige oder unauffällige) Markierung z.B. kleine rote Bänder, rote Flicken oder rote Fäden an ihre eigene Tasche an - oder verwendet vollständig rote Taschen und Beutel. Die Tasche wird vom „Opfer“ OT mit geeigneten, diebbaren Gegenständen bestückt

Regeln: Markierte Taschen dürfen ohne weitere Absprache von den Taschendieben angefummelt und geöffnet werden. Der Inhalt darf entnommen werden - die entnommenen Gegenstände gehen OT in das Eigentum des Diebes oder der Diebin über.

Empfehlung: Verwendet dünne rote Fäden oder Bänder an Verschlüssen statt fest vernähter Markierungen. Das ist flexibel, unauffällig und leicht anpassbar.



Spielmechanik 2: „Weiße Antragsbändchen“ (Antrag durch Täterseite)

Diese Spielmechanik dient dazu, einen Taschendiebstahl anzuspielen bzw. "anzufragen", ohne direkt Gegenstände zu entnehmen. Dabei wird ein dünnes weisses Stoffband an eine vermutlich geeignete Tasche gebunden, um den Rollenspielakt zu simulieren.

Ablauf:

1. Der Dieb / die Diebin befestigt unbemerkt ein kleines weißes Stoffband am Verschluss der Tasche. Auf dem langen dünnen Stoffband sollte die Aufschrift „Gediebt“ stehen.

2. Danach entfernt sich die Täterseite IT und kehrt mit etwas zeitlichem Abstand und gekreuzten Armen OT zur Opferseite zurück. Es erfolgt die freundliche OT-Anfrage an das Opfer: „Grüße, OT: Du wurdest bediebt, guck mal auf deine Tasche – gibt es etwas, das du

mir als Beute geben möchtest?“ Als Alternative kann die Spielleitung (SL) eingebunden werden, um die Anonymität zu wahren.

Wichtige Regeln bei weissen Antragsbändchen:

1. Das Opfer entscheidet freiwillig, was es herausgibt. Es besteht keine Verpflichtung.
2. Die Frage lautet bewusst: „Was MÖCHTEST du mir geben?“
3. Eine Ablehnung ist vollständig zu akzeptieren.



Kombinationsmechanik Rot+Weiss

Auch die Kombination der Spielmechanik "Rote Tasche" und "Weißes Antragsbändchen" ist denkbar, wenn man als Veranstalterin auf Nummer sicher gehen will. Das ist natürlich Aufwendiger und es gibt wahrscheinlich weniger Taschendiebstahl-Spiel, dafür sind praktisch alle denkbaren Missverständnisse ausgeschlossen.

Die Mechaniken „Rote Taschen“ und „Weiße Antragsbändchen“ lassen sich gezielt miteinander kombinieren, um ein vielseitigeres und intensiveres Spiel zu ermöglichen. Während rote Taschen

ein direktes, jederzeit nutzbares Spielangebot darstellen, erlaubt das weiße Antragsbändchen subtilere, erzählerisch stärkere Diebstahlszenen. Auch eine Kombination mit beiden Spielmechaniken als feste Bedingung ist denbar: An rote Taschen muss ein weisses Antragsbändchen gebunden werden - das ist natürlich die komplizierteste Variante.

