

Grundlagen, Mechaniken und Prinzipien des Schurkenspiels

Dieses Buch befasst sich mit **Grundlagen, Mechaniken** und **Prinzipien** des Schurkenspiels im Live Action Role Play (LARP).

- Das Spannungsfeld zwischen IT-Diebespiel und OT-Rechtssicherheit
- Organisierte Kriminalität als Motor des Schurkenspiels
- Spielmechaniken des Schurkenspiels
 - Spielmechanik: Diebeskiste
 - Spielmechanik: Auftragsdiebstahl
 - Spielmechanik: Einbruch
 - Spielmechanik: Brettchendiebstahl
 - Spielmechanik: Spuren und Hinweise im Schurkenspiel
 - Spielmechanik: Taschendiebstahl
- Prinzipien des Schurkenspiels
 - 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

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

Das Spannungsfeld zwischen IT-Diebespiel und OT-Rechtssicherheit



https://open.spotify.com/embed/episode/2RfTbxcgM8VOgKp7vo9z3w?utm_source=generator

Bei der rollenspielerischen Umsetzung von Diebes- und Einbruchshandlungen im "LARP" kann es zu sozialen und rechtlichen Konflikten kommen, die jedoch mit geeigneten Spielmechaniken vermieden werden können. Diese Analyse befasst sich mit den komplexen Zusammenhängen und Überlegungen zwischen rollenspielerischer Umsetzung von Diebes-Rollenspiel und OT-Rechtssicherheit. Diese Analyse befasst sich mit Grundbegriffen, Rechtsverständnis, Herausforderungen und Konfliktpotential. Sie soll Prinzipien und Grundbedingungen

herausarbeiten, die ein Fundament für das Design und die Anwendung geeigneter Spielmechaniken sind. In anderen Beiträgen stellen wir dann geeignete Spielmechaniken vor.

Diebes-Rollenspiel im LARP kann eine große Bereicherung für alle Beteiligten sein, wenn geeignete Spielmechaniken bekannt sind und konsequent in Spielangebot und individuelles Rollenspiel eingewoben werden.

Diese Analyse soll Sensibilität und Handlungssicherheit von Schurkenspielerinnen in diesem spannenden Spielfeld erhöhen, aber auch dazu animieren, das Angebot von Diebes- und Einbruchsspiel durch Spielmacherinnen und Orgas zu erhöhen. Wir wollen zeigen, dass geeignete Spielmechaniken für Diebes- und Einbruchsspiel kein Zauberwerk sind. Um geeignete Spielmechaniken zu designen oder deren Design zu verstehen, ist jedoch das folgende Hintergrundwissen erforderlich.

Konflikt- und Problemdimension von Rollenspiel und OT-Recht

Taschendiebstahl, Diebstahl und Einbrüche im "LARP" erscheinen auf den ersten Blick als spannendes schurkisches Abenteuer und verlockende IT-Verdienstmöglichkeit, haben jedoch ein Potential für OT-Missverständnisse, OT-Konflikte und echte Rechtsverstöße. Rollenspiel mit Besitz- und Eigentumstransfer von beweglichen Sachen wie Requisiten, sowie dem Eindringen in fremde oder unbekannte Spielbereiche, kann Grenzen von Eigentums- und Besitzrechten, des Hausrechts, der Privatsphäre und der OT-Sicherheit verletzen. Meistens basieren Konflikte auf Unkenntnis von Grundsätzen oder Nichtvorhandensein geeigneter, spiefördernder und OT-rechtssicherer Spielmechaniken.

Grundlegend wollen wir die Konflikt- und Problemdimension in zwei Dimensionen einteilen. Erstens in "Störgefühle" und zweitens in "echte Rechtsbrüche, bei denen sich Spielerinnen potentiell strafbar gemacht haben" - doch manchmal ist diese Trennung nicht ganz eindeutig und schärft sich erst im Rahmen der Intensität des OT-Konflikts und der Duldung durch die Opferseite.

Folgend stellen wir elf echte Beispiele aus der "LARP-Praxis" vor, um die Vielzahl und Diversität von kritischen Situationen zu erfassen. Versuche die "echten Rechtsbrüche" und "Störgefühle ohne Rechtsbrüche", aber auch die "Missverständnisse, Unklarheiten und Unschärfen" darin zu erkennen. Versuche dich sowohl in die aktive Rolle sowie in die passive Rolle oder Opferrolle zu versetzen.

“ **Beispiel A:** Bei einem Taschendiebstahl wurde ein Edelsteinbeutel entwendet, der von der Eigentümerin nie zum IT-dieben vorgesehen war. Der IT-Dieb dachte, dass das Rollenspiel so in Ordnung sei und hatte nie "eine böse Absicht". Es entstand eine OT-Diskussion und der "IT-Dieb" gab den Beutel zurück. Es wurde zwar unbeabsichtigt ein OT-Rechtsbruch begangen, doch das "OT-Opfer"

duldet diesen Rechtsbruch und entscheidet sich "keine große Sache daraus zu machen".

Beispiel B: Bei einem versuchten "IT-Taschendiebstahl" wurde eine Gürteltasche beschädigt. Es wurde ein Rechtsbruch mit einem relativ kleinen Schaden verursacht - die "OT-Kommunikation" der Beteiligten war jedoch so aufgeheizt, dass das Opfer sich entschied, eine Strafanzeige wegen Sachbeschädigung zu tätigen.

Beispiel C: Bei einem "IT-Taschendiebstahl an einer vermeintlichen IT-Tasche, sind wertvolle OT-Gegenstände (Handy und Brille) herausgefallen, auf die Straße aufgeschlagen und beschädigt worden.

Beispiel D: Bei einem "IT-Taschendiebstahl" hat sich das Opfer unsittlich berührt gefühlt, obwohl das gar nicht beabsichtigt war. Der Täter wurde während dem Taschendiebstahl im Gedränge angerempelt und hat dem Opfer aus versehen, jedoch deutlich spürbar, an den Hintern gefasst.

Beispiel E: Bei einem bespielten Einbruch in ein Kriegslager, werden Kisten und Schlösser beschädigt. Ein Zelt wurde mit einem bedrohlichen "IT-Graffiti" aus schwarzer Kohle beschrieben. Es wurden Requisiten unerlaubt mitgenommen, in deren Herstellung jemand viel Liebe und Mühe gesteckt hat. Am Ende wissen die Opfer nicht mal, wer die Tätergruppe war.

Beispiel F: Aus einem Kriegslager wurden in der Nacht Waffen "gestohlen", die vor einem Zelt lagen und von der Tätergruppe zum "Hehler" gebracht. Die betroffene LARP-Gruppe steht nun waffenlos da und kann nicht am geplanten Schlachtzug teilnehmen, der direkt am Morgen ausrückt. Die Diebesgruppe handelte im gespielten Sabotageauftrag der Gegenseite und hat die Waffen selbst gar nicht mehr im Besitz, sondern zum Hehler gebracht und daher "vermeintlich verfügbar im Spiel" gelassen.

Beispiel G: Bei einem Diebstahl aus einer Taverne wurden 1000 Kupfermünzen entwendet - doch das war der gesamte Bestand der Orga für das Handelsspiel. Die Kupfermünzen lagen in einer OT-Kiste in einem IT-Bereich. Der NSC der die Taverne betreut, fühlt sich unglaublich schlecht, weil die Orga gesagt hatte, dass er es wegstellen soll, aber aufgrund des OT-Stress nicht geschafft hat.

Beispiel H: Ein mühsam gebautes Requisit, welches zum dieben vorgesehen war und in der Spielwelt kreiseln sollte, wurde gediebt und taucht nicht wieder auf - vermutlich hat es jemand irgendwo versteckt oder in seinem Zelt, außerhalb der Spielzone, gelagert.

Beispiel I: Die Spielleitung eines Con-Veranstalters begleitet einen gespielten Einbruch, dabei wird zwar nichts gediebt oder beschädigt, jedoch wurden private

Zelte betreten und eine private OT-Kiste geöffnet.

Beispiel J: Die Spielleitung eines Con-Veranstalters begleitet einen gespielten Einbruch, dabei wird ein Requisit gediebt und in die Obhut der Spielleitung gegeben. Das Requisit war jedoch nie zum dieben vorgesehen, sondern als Belohnung für eine private Plotreihe. Die Spielleitung argumentiert mit "Konsequenz des Rollenspiels" und dass sie OT dafür sorgen werde, dass das Requisit wieder ins Spiel kommt - doch die private Plotreihe kann nun nicht wie geplant starten.

Beispiel K: Bei einem "IT-Einbruch" in ein Handelshaus wurde die gesamte Kasse mit Spielmünzen gediebt. Laut Regeln des Veranstalters sollen alle Münzen immer und überall diebstahlbar sein. Bei der rollenspielerischen Tat gab es zwar (vermutlich) keinen OT-Rechtsbruch, aber das Opfer hatte keinen kooperativen Anteil und Spaß an der Aktion, sah keine Möglichkeiten die Tätergruppe zu ermitteln oder zu verfolgen, kann das eigene Rollenspiel jetzt nur noch eingeschränkt fortführen und hat in der Summe ein starkes OT-Störgefühl.

Wenn wir uns bei diesen Beispielen in die Perspektive von Täter- und Opferschaft hineinversetzen, erkennen wir, dass die Trennung zwischen Störgefühl und Rechtsbruch manchmal nicht ganz klar ist. Klar ist jedoch, dass keine rollenspielerische Handlung geltendes OT-Recht brechen darf. Veranstalterinnen von "LARP" Cons" können Spielmechanismen vorgeben - jedoch keine Grenzen des geltenden OT-Rechts "überschreiben". Auch Spielleitungen als Erfüllungsgehilfen der Veranstalterinnen dürfen keine OT-Rechtsbrüche begehen und können nicht die "erlaubende Instanz" sein, wenn es um fremdes Eigentum und Besitzfragen zu Requisiten von teilnehmenden Personen geht.

Diese Argumentation zeigt, dass die Dimensionen "Störgefühl ohne Rechtsbruch" und "echter Rechtsbruch" beim Design von Spielmechaniken beachtet werden müssen, um "LARP" kooperativ, immersiv, OT-störungsfrei und spaßig für alle Beteiligten zu gestalten.

Daraus schließen wir folgenden Grundsatz: "Diebes- und Einbruchs-Rollenspiel muss von allen Beteiligten in allen Angebots- und Interaktionselementen mindestens OT-rechtssicher und optimalerweise so gestaltet sein, dass das Potential für OT-Störgefühle möglichst stark reduziert wird". Natürlich gilt das auch für alle "LARP-" und andere Schurkenspiel-Elemente, aber in dieser Analyse befassen wir uns fokussiert mit "Diebes- und Einbruchs-Rollenspiel".

Rechtliche Begriffe, LARP-Begriffe und Begriffsunschärfen

Um Elemente zum Design von geeigneten Spielmechaniken zu verstehen und diese flexibel verweben zu können, müssen wir uns leider mit dem trockenen deutschen Rechtsrahmen auseinandersetzen. Wir möchten in dieser Analyse die Möglichkeiten und Grenzen der Spielmechaniken erkunden und grundsätzliche Machbarkeiten aufzeigen. Ob und wie diese Grenzen ausgereizt werden und welche Spielmechaniken angewendet werden, hängt von den Vorgaben der Veranstaltung und den Spielenden selbst ab. Aus unserer Sicht gibt es durchaus mehrere "Good-Practices" und mehrere taugliche Mechaniken - aber nicht "den einen korrekten Spielmechanismus".

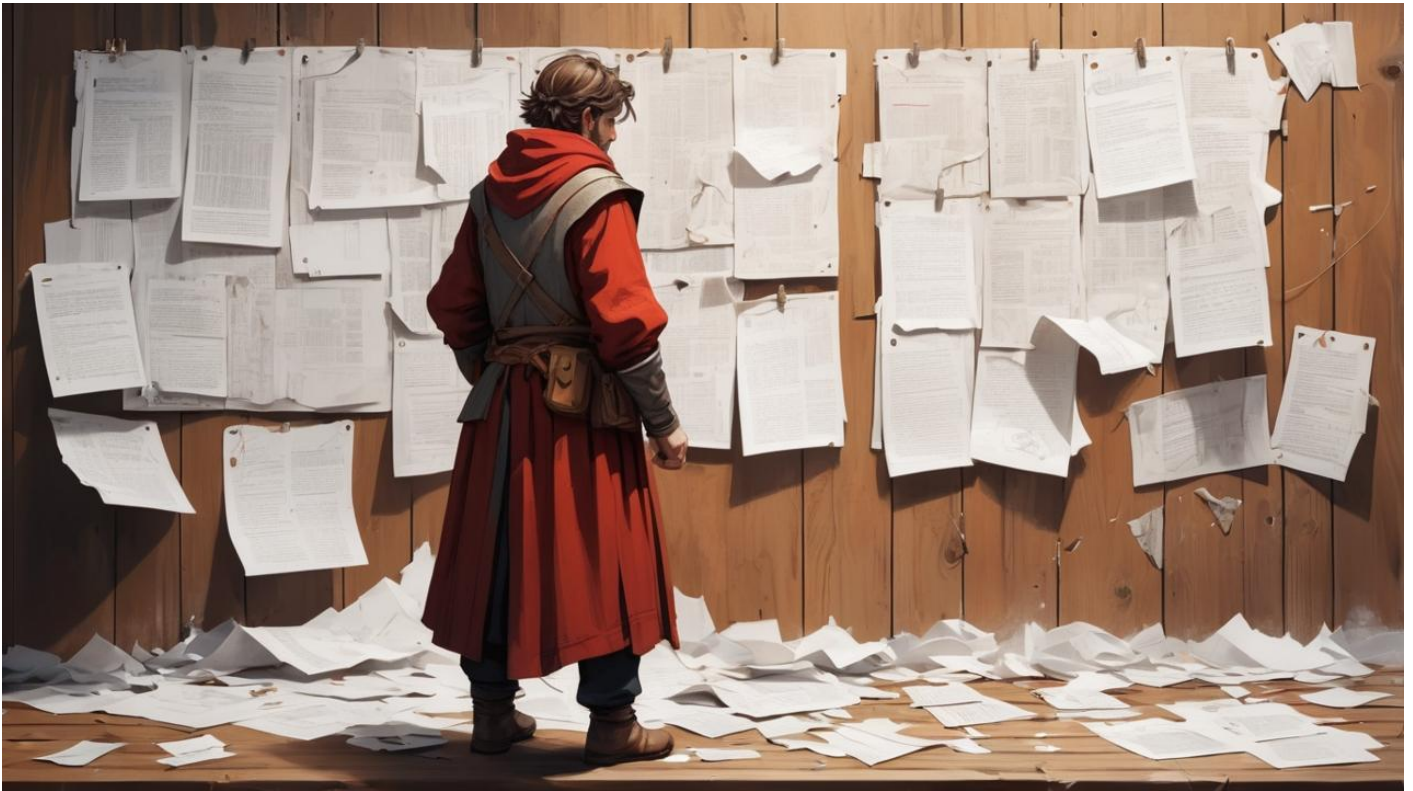
Spielmechanismen, die wir an anderer Stelle beschreiben wollen, sollen so funktionieren, dass verbale OT-Absprachen zwischen beteiligten Rollenspielerinnen möglichst stark reduziert werden, jedoch trotzdem die rechtlich erforderliche Willenserklärung transportieren. Um die Möglichkeiten, Grenzen und Fallstricke einer, durch Eigentümer/in unbegleiteten jedoch erlaubten, Besitz- und Eigentumsübertragung im "LARP" zu verstehen, ist ein grundsätzliches Verständnis der OT-Rechtslage und der rechtlichen Begriffe erforderlich.

Damit ist gemeint: "Wann und wie kann ein Spieler oder eine Spielerin einen fremden beweglichen Gegenstand an sich nehmen - ohne dies mit dem Eigentümer oder der Eigentümerin vorher OT verbal abzusprechen - ohne einen Rechtsbruch zu begehen oder Störgefühle zu erzeugen?"

Es folgt eine Erklärung und Einordnung von relevanten rechtlichen Begriffen und Spielmechaniken. Vorab sei gesagt, dass dies keine Rechtsberatung ist und die Erklärungen auf sorgfältigen, jedoch amateurhaften Recherchen beruhen.

Diebstahl, Besitz und Eigentum in der Realwelt und im LARP

Folgend erklären wir einige rechtliche Grundbegriffe und bringen sie in den Kontext des LARP. Es sei erneut gesagt, dass diese Darstellung stark vereinfacht und keine Rechtsberatung ist.



Diebstahl nach Strafgesetzbuch begeht, wer: "Eine fremde bewegliche Sache einem Anderen in der Absicht wegnimmt, die Sache sich oder einem Dritten rechtswidrig zuzueignen. Auch der Versuch ist strafbar." Im LARP-Kontext bedeutet das: Wer -unerlaubt- einem anderen Spieler oder einer Spielerin im Rollenspiel bewegliche Gegenstände (also auch Requisiten und LARP-Münzen), in der Absicht wegnimmt, sie dauerhaft oder temporär aus dem Verfügungsbereich der Person zu entfernen oder selbst zu behalten - macht sich grundsätzlich OT strafbar. Aus diesem Grund brauchen wir eine "eindeutige Erlaubnis", die im besten Fall in eine Spielmechanik verpackt ist und im Rollenspiel kaum auffällt.

Unmittelbarer Besitz ist die "tatsächliche Sachherrschaft" über eine bewegliche Sache. Dies meint die direkte physische Gewalt und Kontrolle darüber, getragen von dem Willen, die Sache, auch nur kurzzeitig, für sich zu behalten. Dabei kann der unmittelbare Besitz unabhängig vom Eigentum im Sinne der "rechtlich einwandfreien Herrschaft" und der Dauer der Wegnahme sein. Besitz ist faktisch - Eigentum ist rechtlich. Eine einwandfreie Erlaubnis zur Wegnahme einer Sache kann nur geben, wer rechtlich einwandfreies Eigentum oder Verfügungsrechte im Rahmen eines legitimen Besitzverhältnisses hat. Im LARP-Kontext bedeutet das: Wenn ein Requisit durch einen IT-Dieb im Rahmen einer rollenspielerischen Handlung weggenommen wird, können zwei Zustände entstehen:

- **Zustand A.** Liegt "keine" einwandfreie Erlaubnis zur Wegnahme vor, hat die spielende Person den unmittelbaren Besitz ohne Erlaubnis eingenommen und somit einen OT-Rechtsbruch begangen.
- **Zustand B.** Liegt eine einwandfreie Erlaubnis zur Wegnahme vor, hat die spielende Person den unmittelbaren und mittelbaren Besitz eingenommen, keinen Rechtsbruch begangen, muss jedoch bestimmte Dinge im Umgang mit dem Requisit beachten. Dies hat noch nichts mit der Übertragung von Eigentumsrechten zu tun.

Mittelbarer Besitz ist eine Form des Besitzes, bei dem ein rechtlich einwandfreies Verhältnis über Eigentum, Besitz und Umgang mit einer Sache zwischen Personen besteht. Mittelbarer Besitz hat keinen direkten physischen Zugriff auf die Sache, kann mehrstufig vorkommen und über Eigentümerschaft oder einwandfreien Besitz wirken. Mittelbarer Besitz erlaubt Verwahrungs-, Nutzungs- und Verfügungsrechte über eine Sache im Rahmen einer Vereinbarung. Ebenso bestehen bestimmte Herausgabeansprüche, sobald die Vereinbarung endet. Ein einstufiges Beispiel ist hierbei der Verleih einer Sache, ein mehrstufiges Beispiel ist das Verhältnis zwischen Eigentümer zu Mieter zu Untermieter. Mittelbarer sowie unmittelbare Besitzer gelten rechtlich als Besitzer, aber mit unterschiedlichen Rechten und Pflichten. Auch wenn ein mittelbarer Besitzer einen Gegenstand aus seiner direkten physischen Verfügungsgewalt entlässt - endet die rechtliche Verfügungsgewalt und die Realisierungsmöglichkeit der Verfügungsgewalt im Rahmen der Vereinbarung nicht. **Im LARP-Kontext bedeutet das:** Baut jemand ein Requisite und bringt es als diebstahlbaren und zirkulierenden Gegenstand in die Spielwelt, möchte es aber am Ende der zeitlich begrenzten Veranstaltung wieder haben, so tut er das im Rahmen eines mittelbaren Besitzverhältnisses. Das Eigentum an der Requisite bleibt unberührt und darf nur im Rahmen einer Erlaubnis (eventuell auch mehrfach) den unmittelbaren Besitz wechseln. Hierbei ist natürlich die Herausforderung, den Transport dieser Erlaubnis bei eventuell mehrfacher Übergabe des Requisites sicherzustellen, sowie dass das Requisite nur im Rahmen der Erlaubnis verwendet wird.

Besitzdiener ist jemand, der tatsächliche physische und rechtlich einwandfreie Sachherrschaft ausübt, aber keinen eigenen Besitzwillen hat, weil er die Sache für eine andere Person weisungsabhängig innehat. Besitzdienerschaft ist rechtlich "besitzlos", obwohl sie die unmittelbare Sachherrschaft ausübt. Im LARP-Kontext kann das im Rahmen der Aktivitäten von Nichtspielercharakteren geschehen, die mit dem Veranstalter in einer Art Vertragsbeziehung stehen und auf Weisung des Veranstalters ein Requisite in Umlauf bringen oder die Nutzung regulieren. Hierbei bleibt der Veranstalter Eigentümer oder Eigentümerin und gibt den grundsätzlichen Rahmen der Erlaubnis zur Verwendung des Requisites vor - in dem sich die Besitzdienerschaft bewegen darf.

Eigentum beschreibt die rechtlich einwandfreie und umfassendste Verfügungsgewalt über eine Sache, die sogenannte "rechtliche Herrschaft". Wer die Eigentümerschaft innehat, kann nach Belieben mit der Sache verfahren, solange dem keine rechtlichen Schranken oder Vereinbarungen (z.B. ein Nutzungs-, Leih-, oder Mietvertrag) entgegenstehen.

Im "LARP" Kontext bedeutet das: Wer Eigentümer oder Eigentümerin einer Requisite ist, kann erlauben, dass andere Personen diese Requisite innerhalb eines definierten Rahmens nutzen und weitergeben dürfen. Diese Erlaubnis kann für bestimmte natürliche Personen oder einen größeren Personenkreis (zum Beispiel alle Teilnehmenden der aktuellen Veranstaltung) gelten, kann zeitlich begrenzt sein oder bestimmte Handlungen erlauben oder ausschließen. Das bedeutet, auch wenn das Besitzverhältnis einer beweglichen Sache wechselt, bleibt das rechtliche Eigentum immer beim Eigentümer oder Eigentümerin. Wer das Eigentum rechtmäßig innehat, kann das Eigentum auch übertragen oder aufgeben.

Eigentumsübertragung: Zur einwandfreien Übertragung des Eigentums an einer beweglichen Sache ist im Sinne des Bürgerlichen Gesetzbuches erforderlich, dass der Eigentümer die Sache dem Erwerber übergibt und beide darüber einig sind, dass das Eigentum übergehen soll. Ist der

Erwerber bereits im Besitz der Sache, so genügt die Einigung über den Übergang des Eigentums. Diese Einigung kann direkt mündlich, aber auch indirekt schriftlich oder durch "konkludentes Handeln" erfolgen. Ebenso kann die Eigentumsübertragung als Angebot an unbekannte Personen oder die Öffentlichkeit formuliert werden - die Übertragung findet dann statt, wenn eine andere Person das Angebot annimmt. Wie bei der Übertragung einer Erlaubnis zu Besitz und Nutzungsrechten, gibt es also Möglichkeiten, ohne immersions- oder spielbrechende OT-Absprachen das Eigentum an einer Sache zu übertragen.

Dereliktion ist im Sinne des bürgerlichen Gesetzbuches die willentliche und endgültige Aufgabe des rechtlichen Eigentums an beweglichen Sachen - die Sachen werden dann "herrenlos". Eine andere Person kann sich diese bewegliche Sache dann aneignen und nimmt die Eigentumsrechte auf. Dereliktion kann auch durch "konkludentes Handeln" erfolgen, also eine nonverbale Handlung, die objektiv eine Eigentumsaufgabe erkennen lässt. Ein klassisches Beispiel ist "eine Tageszeitung auf den Rand des Mülleimers in einem Park legen und davon gehen" oder "Möbel mit Schild "zu verschenken" auf die Strasse stellen" - hierbei kann man objektiv davon ausgehen, dass die Sachen nicht vergessen, verloren oder kurzzeitig abgestellt wurden. Allerdings gilt die Eigentumsaufgabe nur so lange, bis jemand sich den Gegenstand mit der Absicht der Eigentumsübernahme aneignet - der oder die neue Eigentümerin kann dann im Rahmen der Eigentumsrechte selbstbestimmt über die Sache verfügen. Natürlich gibt es viele Regelungen im Fundsachenrecht, doch die behandeln wir hier nicht. Im LARP-Kontext ist dieses Rechtskonstrukt die Grundlage für Spielmechanismen, bei denen Requisiten ohne verbale OT-Absprachen durch die Spielwelten fließen sollen.

Konkludentes Handeln ist ein erkennbar schlüssiges Verhalten ohne verbalen Ausspruch oder Verschriftlichung und kann als geeignete stillschweigende Willenserklärung im Rechtsverkehr gelten. Grundsätzlich ist die Besitz- und Eigentumsübertragung mit einem Vertragschluss vergleichbar, der eine beidseitige passende Willenserklärung erfordert. Wenn eine Person einen erkennbaren Willen zum Ausdruck bringt und der redliche Empfänger hieraus auf einen Rechtsbindungswillen schließen darf, kann solch ein Vertrag auch ohne ausdrückliche verbale oder schriftliche Willenserklärung zustande kommen. Einfach gesagt: Ist eine Eigentumsaufgabe oder Nutzungserlaubnis klar erkennbar (etwa durch vereinbarte Spielmechaniken) - kann eine Sache in Eigentum oder Besitz genommen werden, wenn dem nicht höherwertige Rechte, auch nur vermutlich, entgegenstehen.

Wird ein Gegenstand ohne rechtliche Erlaubnis (also mit expliziter Einigung über Nutzung, Besitz oder Eigentumsübertragung beziehungsweise implizite Erlaubnis durch Dereliktion oder konkludentes Handeln) weggenommen, kann der Straftatbestand des Diebstahls erfüllt sein. Es gibt zwar noch weitere objektive und subjektive Tatbestände sowie Rechtfertigungs- und Entschuldigungsgründe, aber die unerlaubte Wegnahme ist der einfache Kern des Tatbestandes des Diebstahls. Um Missverständnisse und Handlungsunsicherheiten zu verhindern, die zu einer Erfüllung der Tatbestände des Diebstahls führen, muss es also erkennbare und verständliche Spielmechanismen zum OT-rechtskonformen Besitz- oder Eigentumsübergang, sowie zur Erlaubnis einer Wegnahme und Nutzung geben. Nur so können Requisiten als "diebbare Gegenstände" frei oder gelenkt durch die "LARP" Spielwelt fließen, ohne Rechtsbrüche, Besitzstörungen und Störgefühle zu verursachen.

„**Dieben**“ ist ein umgangssprachlicher "LARP" Begriff für eine "rollenspielerische kriminelle Handlung zur Illustration des Diebstahls einer beweglichen Sache" und soll vom "OT-Diebstahl" abgrenzen. Im Rollenspiel wird natürlich oft von "Diebstahl, Klauen, Einbruch, Rauben" gesprochen - doch gemeint sein muss immer "dieben". Der Begriff des "Diebens" meint dabei einen rollenspielerischen Akt, der keine OT-Rechtsbrüche verursacht. Damit keine OT-Rechtsbrüche entstehen, muss es im Rahmen des "Diebens" stets eine geeignete und rechtlich einwandfreie OT-Erlaubnis zu Besitz- oder Eigentumsübertragung oder Nutzung des Requisites geben. Je nach Gestaltung der "Erlaubnis" kann es jedoch unterschiedliche Erwartungen geben, wie im Nachgang OT mit den "gediebnen" Requisiten umzugehen ist. Hierfür werden wir an anderer Stelle speziell designte Spielmechanismen vorstellen, die möglichst "failsafe" sein sollen.

Sachbeschädigung begeht, wer rechtswidrig (also unerlaubt und ohne rechtlich einwandfreien Rechtfertigungs- oder Entschuldigungsgrund) eine fremde Sache beschädigt, zerstört oder das Erscheinungsbild "nicht nur unerheblich und nicht nur vorübergehend" verändert. Im LARP-Kontext bedeutet das: Bricht ein Spieler oder eine Spielerin eine verschlossene Kiste unerlaubt physikalisch auf und beschädigt sie dabei, sind Straftatbestände und Rechtsbrüche im Sinne des Bürgerlichen Gesetzbuches erfüllt bei denen Schadenersatzansprüche entstehen. Das gilt ebenso für unbeabsichtigte Beschädigungen an allen anderen fremden Sachen, also auch für Beschädigungen an Taschen, Kleidung, Zelten und Requisiten. Auch wenn der Schaden nur gering ist, verursacht er meist großen OT-Ärger und "Imageschaden am Schurkenspiel". Sachbeschädigung ist im LARP praktisch nie erlaubt. Beispiele für Sachbeschädigungen im LARP:

- das physische Aufbrechen von Türen, Deckeln, Kisten, Schlössern, Scharnieren und anderen physisch-mechanischen Sicherheitseinrichtungen,
- das Öffnen von Gürteltaschen, wobei eine Beschädigung passiert,
- das beschädigen oder verändern von Requisiten (z.B. das zerbrechen oder herausbrechen von Edelsteinen)
- die „physische Manipulation“ im Sinne von Graffiti, Verschmutzung mit Kunstblut, Farbe oder Schmauch aus Raucheffekten

Grundsätzlich raten wir davon ab, Objekte und Requisiten im "LARP" in irgendeiner Form physisch zu verändern oder zu beschädigen. Ausnahmen können nur von Personen mit OT-Eigentumsrechten erlaubt werden.

Hausfriedensbruch ist das unerlaubte Eindringen in ein befriedeten nichtöffentlichen Bereich. Im LARP Kontext umfasst das zum Beispiel private Zelte oder geschlossene Spielbereiche. Dies gilt auch, wenn die Zelte oder geschlossenen Bereiche auf dem großen Festivalgelände eines Veranstalters aufgestellt wurden. Die Definition des "privaten Zeltes" orientiert sich an der Definition der "Wohnung im strafrechtlichen Sinne", wenn es der privaten Lebensführung dient (schlafen, umziehen, lagern privater Sachen), erkennbar individuell zugeordnet, und nicht allgemein zugänglich ist. Ein "geschlossener Spielbereich" kann ein "befriedetes Besitztum" im Sinne des Strafgesetzbuches sein, wenn äußere, erkennbare Schutzwehren so abgrenzen, dass der Abgrenzungswille objektiv erkennbar ist. Dabei ist nicht entscheidend, wie hoch oder stabil die Abgrenzung oder wie leicht sie zu überwinden ist. Die Verfügungsgewalten über private Zelte oder geschlossene Spielbereiche sind im Zusammenhang mit Verfügungsgewalten über den Boden hierarchisch geordnet, ähnlich wie beim Verhältnis von Eigentum zur Miete zu Untermiete. Einfach

gesagt liegt das Recht zur Abgabe einer einwandfreien Erlaubnis im Rahmen von Betretungs-, Nutzungs-, Besitz- und Eigentumsrechten bei den Besitzern der Zelte und denen, die den geschlossenen Spielbereich mit Zustimmung oder Duldung des Veranstalters gebildet haben.

Allerdings können Veranstalterinnen über Nutzungsbedingungen bestimmte Dinge regulieren oder ausschließen und jede Person von der Teilnahme an der Veranstaltung ausschließen. Im LARP-Kontext bedeutet das: Veranstalterinnen oder deren Vertretungen (z.B. Spielleitungen) dürfen nicht über private Zelte oder geschlossene Spielbereiche verfügen - sie brauchen eine geeignete und rechtlich einwandfreie Erlaubnis. Jedoch können Veranstalterinnen zum Beispiel ausschließen, dass überhaupt geschlossene Spielbereiche gebildet werden können, die keine privaten Zelte sind.

Grundsätzlich ist das Betreten von privaten Zelten oder geschlossenen Spielbereichen verboten - solange keine Erlaubnis vorliegt. Um "Einbrüche" ohne detaillierte verbale OT-Erlaubnis anzubieten oder zu bespielen, werden also Spielmechaniken gebraucht, die eine nonverbale eindeutige Erlaubnis transportieren, ob ein Zelt oder geschlossener Spielbereich betreten werden darf.

Ein "**rollenspielerischer Einbruch**" ist das heimliche Betreten und Durchstöbern eines Spielbereiches, gegebenenfalls auch mit der physischen Überwindung von Hindernissen oder Sicherheitsmaßnahmen wie Mauern, Palisade und Türen mit Schlössern. Natürlich ist die Absicht bei einem Einbruch zumeist auch, etwas von (rollenspielerischem) Wert zu dieben - dann trägt ein rollenspielerischer Einbruch auch das Konfliktpotential des rollenspielerischen Diebstahls. Bei rollenspielerischen Einbrüchen ist das Potential für OT-Ärger durch Missverständnisse, Sachbeschädigungen und OT-Straftaten also besonders hoch und bedarf besonderer Sorgfalt von allen Beteiligten. Ein bespielter Einbruch braucht immer eine OT-Erlaubnis in Bezug auf das Hausrecht, zur Wegnahme von beweglichen Sachen und zum Transfer von Eigentums- oder Besitzrechten. Eine Erlaubnis zum Einbruch allein erlaubt nicht automatisch die Wegnahme von beweglichen Sachen.



Schlusswort und Zusammenfassung

Die vorangegangene Analyse soll zeigen, dass Diebes- und Einbruchsspiel im "LARP" in einem sensiblen Spannungsfeld zwischen Spielpotenzial, Immersion, sozialer Akzeptanz und komplexer OT-Rechtssicherheit steht. Konflikte entstehen vor allem dort, wo Besitz, Eigentum, Hausrecht und körperliche Integrität berührt werden — also genau in den Bereichen, die auch außerhalb des "LARP" besonders geschützt sind. Deshalb kann schurkisches Rollenspiel im Rahmen von Eigentumsdelikten nur dann störungsfrei und spielfördernd funktionieren, wenn seine Mechaniken von Anfang an rechtskonform, transparent und kooperativ designt sind.

Zentral ist dabei die klare Trennung zwischen rollenspielerischer Handlung und echter unerlaubter Einwirkungen auf geschützte Rechte und Bereiche. Sobald Requisiten, Ausrüstung oder Spielbereiche betroffen sind, braucht jede Wegnahme, jedes Betreten und jede Veränderung eine rechtlich wirksame Erlaubnis. Diese Erlaubnis kann durch geeignete Spielmechanismen, Kennzeichnungen, Teilnahmebedingungen oder konkludente Erklärungen transportiert werden. Entscheidend ist, dass die Willenserklärung der OT-verfügungsberechtigten Person eindeutig erkennbar ist und die Nutzung der Requisiten innerhalb der definierten Grenzen erfolgt. Ein nachträglicher Konsens ist zwar oft möglich, aber stets die schlechtere Lösung gegenüber sauber vorbereiteten Mechanismen.

Diebbare Gegenstände sollten deshalb ausdrücklich definiert und gekennzeichnet sein - etwa durch eindeutige Definitionen in Teilnahmebedingungen oder Markierungen an Requisiten. Besonders Veranstalterinnen und Eigentümerinnen können hierbei den Rahmen setzen und damit sowohl Rechtssicherheit als auch Handlungssicherheit für das gemeinsame Rollenspiel schaffen. Geeignete

Spielmechaniken reduzieren OT-Absprachen, ohne den rechtlichen Konsens zu ersetzen. Sie übersetzen Einverständnis in ein spielbares Format.

Ebenso wichtig ist die zweite Konfliktdimension: Nicht jeder OT-Konflikt im Rahmen von Diebes- und Einbruchsspiel ist ein Rechtsbruch - aber jedes Störgefühl ist spielrelevant. Diebes- und Einbruchsspiel muss deshalb nicht nur rechtssicher, sondern auch "OT sozial verträglich" gestaltet werden, damit Täterinnen und Opfer gleichermaßen Spaß am Rollenspiel haben können. Jede Diebeshandlung sollte als Konfliktspiel-Angebot gestaltet werden und niemals als durchsetzbarer Anspruch verstanden werden. Einbruchs-Rollenspiel darf ausschließlich im Rahmen vorheriger Erlaubnis durchgeführt werden. Rollenspielerische Konsequenzen, etwa der Verlust eines Gegenstandes oder die Fortführung einer Handlung, können niemals durch Veranstalterinnen erzwungen werden. Ohne freiwillige Mitwirkung aller Beteiligten scheitert das Spielprinzip des kooperativen LARP.

Für die "LARP" Praxis bedeutet das: Diebes- und Einbruchsrollenspiel funktioniert nur unter klaren und gut kommunizierten Regeln mit rechtssicheren Spielmechaniken, erkennbarem Konsens und kooperativer Spielhaltung. Eine Angleichung der Erwartungen zur gemeinsamen Gestaltung von Diebes- und Einbruchsrollenspiel, ergeben sich aus angemessenen, kollektiv anerkannten und gut kommunizierten Spielmechaniken. Schattentaten sollten grundsätzlich spielfördernd angelegt sein, Interaktion ermöglichen und Spielfortführungsmöglichkeiten erzeugen. Eine maximal effiziente, vollkommen spurlose Vorgehensweise bei gespielten kriminellen Aktivitäten mag taktisch attraktiv erscheinen, ist aber oft spielerisch unproduktiv. OT-bewusst platzierte Ansatzpunkte für Entdeckung, Reaktion und Ermittlung erhöhen dagegen die Spieltiefe und binden andere Spielerinnen aktiv ein. Je höher der Kooperationsgrad von Spielmechaniken, desto geringer ist das Potential für negative Störgefühle. Gerade auf großen Veranstaltungen mit hoher Anonymität ist diese bewusste Öffnung für Spielansatz und Spielfortführung ein wesentlicher Erlebnis- und Qualitätsfaktor. Der Schutz und die Achtung fremden OT-Eigentums müssen dabei stets oberstes Gebot sein.

Abschliessend formulieren wir aus dieser Analyse folgende Leitprinzipien zum Design von geeigneten Spielmechaniken für Diebes- und Einbruchsspiel:

Spielmechaniken müssen OT-rechtskonform sein. Das Kernelement ist der Transport der Willenserklärung der dazu berechtigten Personen in Bezug auf Nutzungs-, Besitz-, und Eigentumsrechte.

Spielmechaniken müssen die Handlungssicherheit von Spielenden innerhalb eines OT-rechtssicheren Rahmens stützen. Dazu sollten sie einfach verständlich und erkennbar sein und "failsafe-Mechanismen" beinhalten.

Spielmechaniken müssen OT-Fairness, kooperatives Rollenspiel-Interaktionspotential und Fortspielmöglichkeiten fördern. Sie sollen schurkischen Erfolg, Heimlichkeit und Konsequenz gegenüber Fortspiel- und Mitspielmöglichkeiten aller Beteiligten ausbalancieren.

Spielmechaniken müssen "LARP" praxistauglich sein und sollen Immersion nicht stören. Dazu müssen Spielmechaniken unscheinbar in das Rollenspiel oder die Spielwelt verpackt werden - aber dennoch OT erkennbar sein.

Spielmechanismen müssen gut definiert und ausreichend kommuniziert sein um Erwartungen im Diebes- und Einbruchrollenspiel zu harmonisieren.

Wenn Diebes- und Einbruchspiel auf dieser Grundlage gestaltet wird - rechtlich sauber, spielmechanisch klar, rollenspielerisch kooperativ – wird es nicht zur Konfliktquelle, sondern zu einem starken Motor für spannendes, vernetztes und nachhaltiges Rollenspiel und eine immersive Spielwelt in der alles passieren kann.

Organisierte Kriminalität als Motor des Schurkenspiels



https://open.spotify.com/embed/episode/2MuaFZX8tLfk7s6MMO9hTu?utm_source=generator

Schurkenspiel lebt von Interaktion, Vernetzung und Spieltiefe - zwischen Einzelpersonen, Gruppen und Machtstrukturen. Das höchste und vielschichtigste Maß an langfristigem Schurkenspiel entsteht dort, wo schurkische Charaktere nicht allein, sondern organisiert agieren: in Banden, Netzwerken, Gilden und kriminellen Zusammenschlüssen.

In diesem Beitrag stellen wir Grundgedanken zum Rollenspiel in schurkischen Organisationen vor und gehen auf Mechanismen, Ausrichtung sowie unterschiedliche Arten der Organisationen ein. Wir möchten zeigen, wie diese Organisationen genutzt werden können, um schurkisches Rollenspiel zu verbessern.

Die wichtigste OT-Aufgabe einer kriminellen Organisation im LARP ist nicht die Steigerung von Macht, Einfluss, Reichtum oder Gewinnchance – sondern die Produktion von Rollenspiel. Das Ziel von Schurkenorganisationen sollte die Vergrößerung von Spielfläche, die Vertiefung von Spieltiefe, die Erhöhung von Spielangebot und Spielqualität sein.

Dies umfasst beispielsweise:

- **Erzeugung und Steuerung von Spielangebot und Spielfläche** - das umfasst Konfliktspiel genauso wie ruhiges und konfliktfreies Immersionsspiel.
- **Erzeugung von Interaktionspotential, Bezugspunkten und Vernetzung** zwischen vielen Charakteren durch Handels-, Macht- und Abhängigkeitsverhältnisse.
- **Erzeugung und Verbreitung von Aufträgen und Plots sowie Informations- und Handelsspiel** - für interne Mitglieder oder externe Mitspielende.
- **Aufbau von Agenda und Zielen der Organisation als dauerhafter Spielmotor** und zur Bündelung des Spielthemas der Organisation.
- **Erzeugung von "Plot- und Spielkontinuität" und langfristige Entwicklungsstrukturen für Charaktere**, etwa durch Ränge und Titel, aber auch durch Rollenspiel im Rahmen von Ausbildung und Lehre oder dem Aufbau von Ruf und Macht.
- **Aufbau von Gegenspielern und Gegenparteien in der Spielwelt.** Organisationen können Schurkenspiel sichtbar machen. Unsichtbares Verbrechen erzeugt wenig Rollenspiel. Wahrnehmbares Verbrechen erzeugt Reaktionen. Organisierte Kriminalität im LARP sollte wahrnehmbar und anspielbar sein, z.B. über Symbole, Gerüchte, Ruf, erkennbare Kontakte, offene Drohkulissen oder allgemein bekannte Mittelsleute.
- **Angebot von Einstiegshilfen in hochwertiges Schurkenspiel und modernen Spielrahmen.** Organisationen können auch als "Leinwand" verwendet werden, um Spielenden eine Bühne und Experimentierfläche für ihr Charakterspiel zu geben.
- **Verlängerung und Absicherung von Aktion-Reaktion über mehrere Ebenen**, z.B. über Befehlsketten, Stellvertreterkonflikte, Rache durch Dritte und "schattenpolitische Folgen". So endet das Konfliktspiel nicht an der Einzelszene. Organisationen können Eskalationsstufen über IT-Erwartungen und IT-Verhandlungsräume sicherstellen, um Konfliktspielangebote zu staffeln und spontane Überreaktionen zu verhindern.
- **OT-Konsens leichter sichern:** In Netzwerken sowie gegenüber bekannten Gruppen entsteht schneller OT-Vertrauen. Wiederkehrende Spielpartnerinnen verstehen Spielstil, Härtegrad und Grenzen besser – Konfliktspiel wird reibungsloser. OT-Abstimmung bei Rollenspiel mit Verrat, Loyalität, Rivalitäten und Intrigen kann stark reduziert werden.
- **Erhöhung der Attraktivität von Exit-Optionen.** Organisationen können Auswege anbieten: Schulden statt Tod, Dienste statt Strafe, Bündnisse statt Vernichtung, Bewährung statt Ausschluss. Das hält Charaktere im Spiel, stärkt Immersion und verlängert Aktion-Reaktion beim Abbau von Eskalationsspiralen.

“Zusammengefasst: Kriminelle Organisationen produzieren und erhöhen Rollenspielpotential im Schurkenspiel. Je näher du an solchen Strukturen bist, desto leichter findest du Anschluss an hochwertiges schurkisches Rollenspiel. Du

musst nicht zwingend selbst eine große Schurkenorganisation gründen oder leiten. Neugründung und Mitspielen haben sehr unterschiedliche Vor- und Nachteile. Auch kleine Zellen oder lockere Netzwerke reichen oft aus, um Rollenspiel erheblich zu stärken. Im nächsten Kapitel gehen wir auf zwei grundsätzlich unterschiedliche Kategorien von Schurkenorganisation ein: “Abgegrenzte oder geschlossene Gruppen” und “gruppenübergreifende Netzwerke”.



Geschlossene Gruppen vs. Gruppenübergreifende Netzwerke und die Kombination davon

Im organisierten Schurkenspiel lassen sich zwei organisatorische Grundformen unterscheiden: geschlossene Gruppen und gruppenübergreifende Netzwerke. Beide können starkes Schurkenspiel erzeugen – aber auf unterschiedliche Weise. Wer die Unterschiede versteht, kann gezielter entscheiden, wo und wie er oder sie sich einbringt.

Geschlossene Gruppen

Geschlossene Gruppen sind feste, klar abgegrenzte Spielgemeinschaften mit stabiler Mitgliedschaft und klarer Struktur. Dazu zählen klassische Banden, kriminelle Familien, Gruppen in mafiösen Strukturen, Assassinenzirkel oder Schattenorden. Merkmale sind zumeist:

- ein klar definiertes Spielthema, oft mit einheitlichem Auftreten oder gemeinsamer Darstellung in Farbe, Erkennungszeichen und optischen Stil
- feste Mitgliedschaft mit klarer Zugehörigkeit und starker interner Bindung
- definierte Struktur, Hierarchie und Führung
- interne Regeln mit klaren Erwartungen an Loyalität und Regelkonformität
- interne Rituale

Spielstärken von geschlossenen Gruppen liegen zumeist in "Tiefe statt Breite". Hier entstehen oft die dichtesten Spielpotenziale mit intensiven Emotionen durch enge Verknüpfung der Charaktere, gemeinsame Realisierung der Agenda der Gruppe in enger Kooperation mit Erfolg und Fehlschlägen, Verrat, Aufstieg sowie internen Machtkämpfen und Vertrauensbrüchen.

Geschlossene Gruppen sind besonders geeignet für:

- langfristige Charakterentwicklung
- intensives und langfristiges Macht-, Hierarchie-, Loyalitäts-, und Intrigenspiel innerhalb einer festen Struktur, oft mit abgestimmten OT-Regeln zum Konfliktspiel
- interne, oftmals sehr intensive kurz- und langfristige Gruppenplots mit vertrauten Spielpartnerinnen,
- hohe Immersion innerhalb der Gruppe

Doch aus dem starken Insider-Spiel ergeben sich auch Herausforderungen:

- Viele geschlossene Gruppen haben IT harte Aufnahmeregeln, Prüfungen oder lange Vertrauensphasen. Das kann atmosphärisch und immersiv sein - aber auch Eintrittshürden erhöhen und Spiel verhindern. Neue oder externe Spielende können es schwer haben, in die Gruppe reinzukommen, Anschluss zu finden oder Zusammenhänge zu verstehen.
- Es gibt die Gefahr der Abschottung, da das meiste Rollenspiel intern stattfindet. Stabile Gruppen mit starker Führung neigen manchmal zu starkem Kontrollanspruch über „ihre“ Plots, Kontakte oder Reviere.
- Feste Gruppen entwickeln Rangordnungen und interne Dominanzdynamiken, was dazu führen kann, dass wenige Personen das Rollenspiel dominieren und ständig im Mittelpunkt stehen. Stille Spielende bekommen weniger Bühne und Initiative wird erstickt.
- Konfliktspiel bleibt manchmal „intern gefangen“ oder ist bereits "intern ausgereizt" und bleibt dann „unsichtbar“ für andere.

Diese und viele weitere Herausforderungen müssen mitgedacht und behandelt werden, wenn sie eintreten.

Gruppenübergreifende Netzwerke

Gruppenübergreifende Netzwerke sind verbindende Strukturen über mehrere Spielgruppen hinweg. In diesen Netzwerken entstehen besonders viele Verbindungen sowie Aktions-Reaktions-Ketten über Gruppengrenzen hinweg. Beispiele sind Unterweltkontaktnetze, Informationshändler-Ringe, Auftragsnetzwerke, Zünfte oder Gilden. Mitglieder bleiben in ihren Stammgruppen – und sind zusätzlich Teil des übergreifenden Netzwerks. Gruppenübergreifende Netzwerke sind besonders geeignet für Auftrags- und Kontaktspiel, Informationshandel, Konfliktverknüpfung zwischen Gruppen, Plotstreuung und niederschweligen Einstieg ins Schurkenspiel. Merkmale dieser Netzwerke sind zumeist:

- offene oder halb-offene Struktur
- Mehrfachzugehörigkeit ist möglich, ohne übergreifende Loyalitätsforderungen
- keine einheitliche Darstellung nötig, oft nur kleine Erkennungszeichen
- Kontakt zu Netzwerken oft über Rollen, Zellen und Einzelkontakte
- flexible Beteiligung - Charaktere entscheiden selbst wie stark sie sich einbringen
- Große Reichweite über viele Lager und Fraktionen

Schurkische Netzwerke haben zumeist Spielstärken in “Breite statt Tiefe” und erzeugen beispielsweise:

- eine hohe Anzahl und Diversität von IT-Kontakten in der Spielwelt und OT-Spielkontakten, um gemeinsames Rollenspiel zu gestalten.
- größere OT-Reichweite für schnelle Plotverteilung und Spielerbündelung aus vielen verschiedenen Gruppen
- hohe IT-Reichweite für Informationsverteilung, Gerüchte, Aufträge und Handelsplots
- fraktionsübergreifendes Rollenspiel was zur Erhöhung der “Spielfläche” durch Zugriff auf zusätzliche Plotangebote von anderen Fraktionen führt

Allerdings haben diese Netzwerke auch Herausforderungen, wie beispielsweise:

- geringere Bindung zwischen den Mitgliedern der Netze sowie zwischen Individuen und dem Netz selbst,
- Verlässlichkeit einzelner Kontakte ist stark abhängig von der individuellen Beziehung
- schwankende Aktivität der Mitglieder, oftmals viele passive Mitglieder
- weniger interne Tiefe, oft eher “berufliche Kontakte”, oft kommt Rollenspiel nur bei Austausch von Aufwand gegen Nutzen zustande
- mehr Koordinationsbedarf auf größerer “Fläche”, da Mitglieder oft räumlich verteilt sind
- Erwartungen an das Rollenspiel und Spielstil variiert oft stark zwischen Beteiligten

Honeypicking - Kombination beider Formen

Die Praxis zeigt, dass es durchaus möglich ist, ausgewählte Vorteile aus den beiden beschriebenen Varianten zu verbinden und damit Herausforderungen auszugleichen. Am wirkungsvollsten zur Stärkung des Schurkenspiels ist die Kombination: Feste geschlossene Kerngruppe mit Verbindung in offene Netzwerke.

Beispiel: Deine Bande ist eine geschlossene Gruppe mit klarem "Ingroup-Prinzip", sie ist aber auch Teil eines größeren Unterweltnetzwerks. Die Bandenmitglieder haben diverse externe Kontakte, die für IT-Aktivitäten, aber auch zur OT-Plotverbindung genutzt werden können. Aufträge können zwischen Gruppe und Netzwerk fließen. Spielangebote aus dem Netzwerk können von der Gruppe angenommen oder abgelehnt werden. Positive und negative Konsequenzen aus dem Zusammenspiel mit dem Netzwerk wirken auf die Gruppe zurück. Anschlussfähigkeit und Integrationsgrad mit deiner Bande steigt und es entstehen längere Aktions-Reaktions-Ketten.

Mit Blick auf die zuvor beschriebenen "**Prinzipien des Schurkenspiels**", verbessern beide Formen das Schurkenspiel auf unterschiedliche Weise:

- Konfliktspiel-Angebote lassen sich über Netzwerke breit streuen.
- Aktion-Reaktion verlängern gelingt leichter über mehrere Gruppen.
- Exit-Optionen und Skalierung in Eskalationsspiralen können leicht über Kontakte und Mittelsleute angeboten werden.
- Eskalationsspiralen funktionieren stabiler und sicherer mit Organisationsstrukturen, moderierenden Rollen und vereinbarten Mechanismen.
- OT-Konsens & Vertrauen wachsen in festen Gruppen schneller und können auf Mitglieder des Netzwerkes abfärben - Spielkultur gleicht sich oft auf ein gemeinsames Niveau an.
- Spielpotentiale und Spielfluss entwickeln sich schneller mit wiederkehrenden Kontaktpunkten.

“ **Kurzum zusammengefasst:** Organisierte Kriminalität ist der stärkste Motor zur Erhöhung von Spielpotential und für langfristiges Schurkenspiel. Geschlossene Gruppen erzeugen Tiefe. Netzwerke erzeugen Reichweite. Zusammen erzeugen sie nachhaltiges Schurkenspiel und können Vorteile verschmelzen. Beteilige dich an organisierter Kriminalität oder werde Spielmacherin in solch einer Organisation. Oder, frei nach einem berühmten Schurken:
„Kaum bin ich draußen ... schon ziehen sie mich wieder rein.“

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

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 redengewandte 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 Getränke mit beschrifteten Etiketten, Schmuckstücke oder Artefaktfragmente. Optional können für Auftragnehmerinnen Skizzen oder Beschreibungen dieser Gegenstände vorbereitet werden, damit

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 Spielort 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 beispielbares Diebesobjekt handelt. Ergänzend kann ein Failsafe-Mechanismus in Form eines kleinen versteckten OT-Etiketts oder einer angebundnen Karte an den Zielgegenstand angebracht werden. Dieses Etikett sollte den „Willen der Eigentümerin oder des Eigentümers zum Umgang mit dem Requisite“ 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/4cQHrNCd7spsdIVi0fXBms?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 Einbruchrollenspiels

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 auskundschaftet, 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 zweilichtigen 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

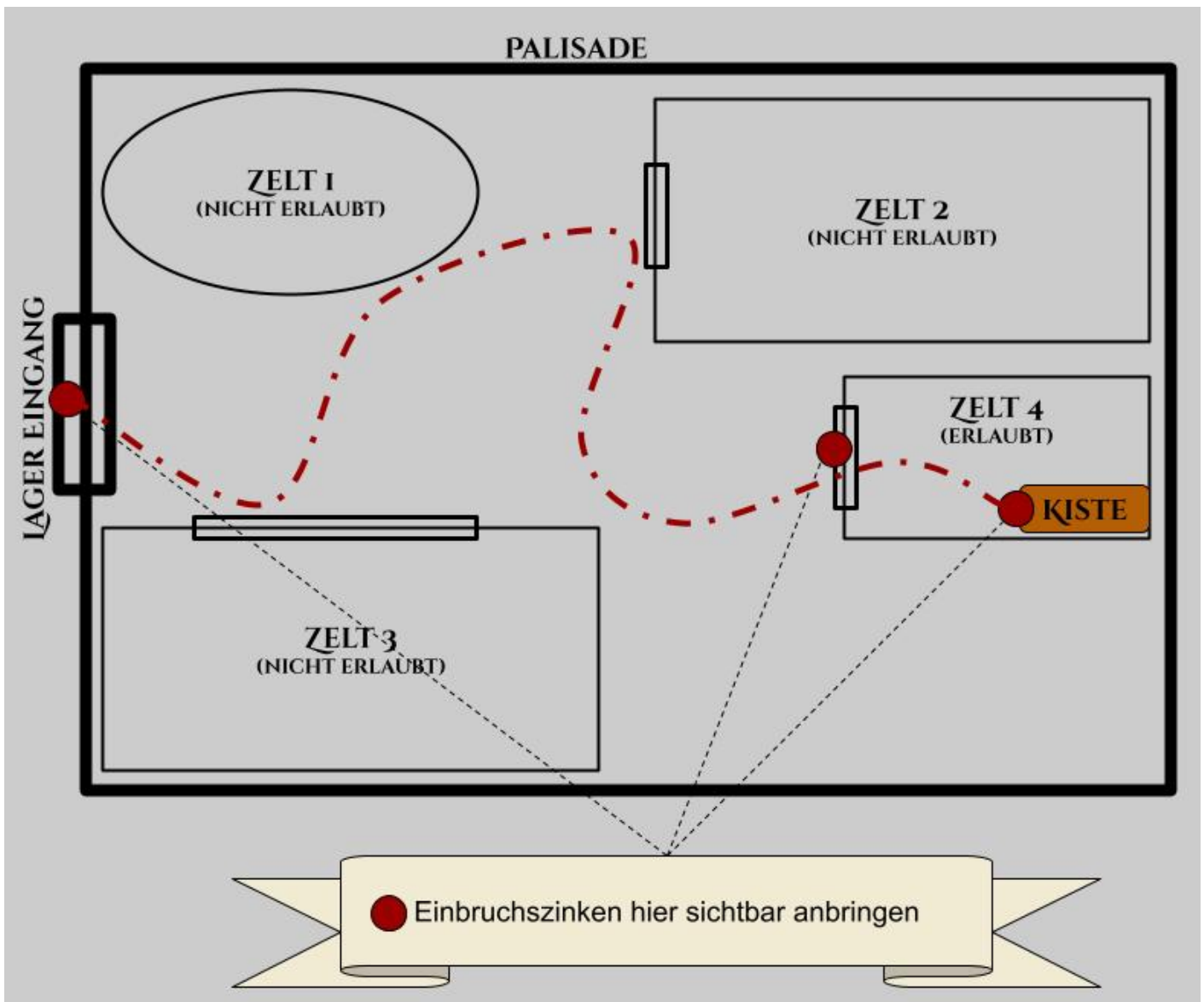
regelkonform markiert sein. Nicht markierte Gegenstände dürfen natürlich nicht gediebt werden. Jeder Spieler und jede Spielerin, die den Einbruchspfad erkennt - kann ihn so lange bespielen, wie das "Einbruchspfad-Angebot" aktiv ist.

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 beispielbares 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 Platzen 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 zuzuordnen 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 "berühmte 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 Ermittlende 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 Auffindsituation 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 Beispielbarkeit 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 Lesbarkeit 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 Schulschein 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 Flicker 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 angefasst 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 denkbar: An rote Taschen muss ein weißes Antragsbändchen gebunden werden - das ist natürlich die komplizierteste Variante.



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



"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.:

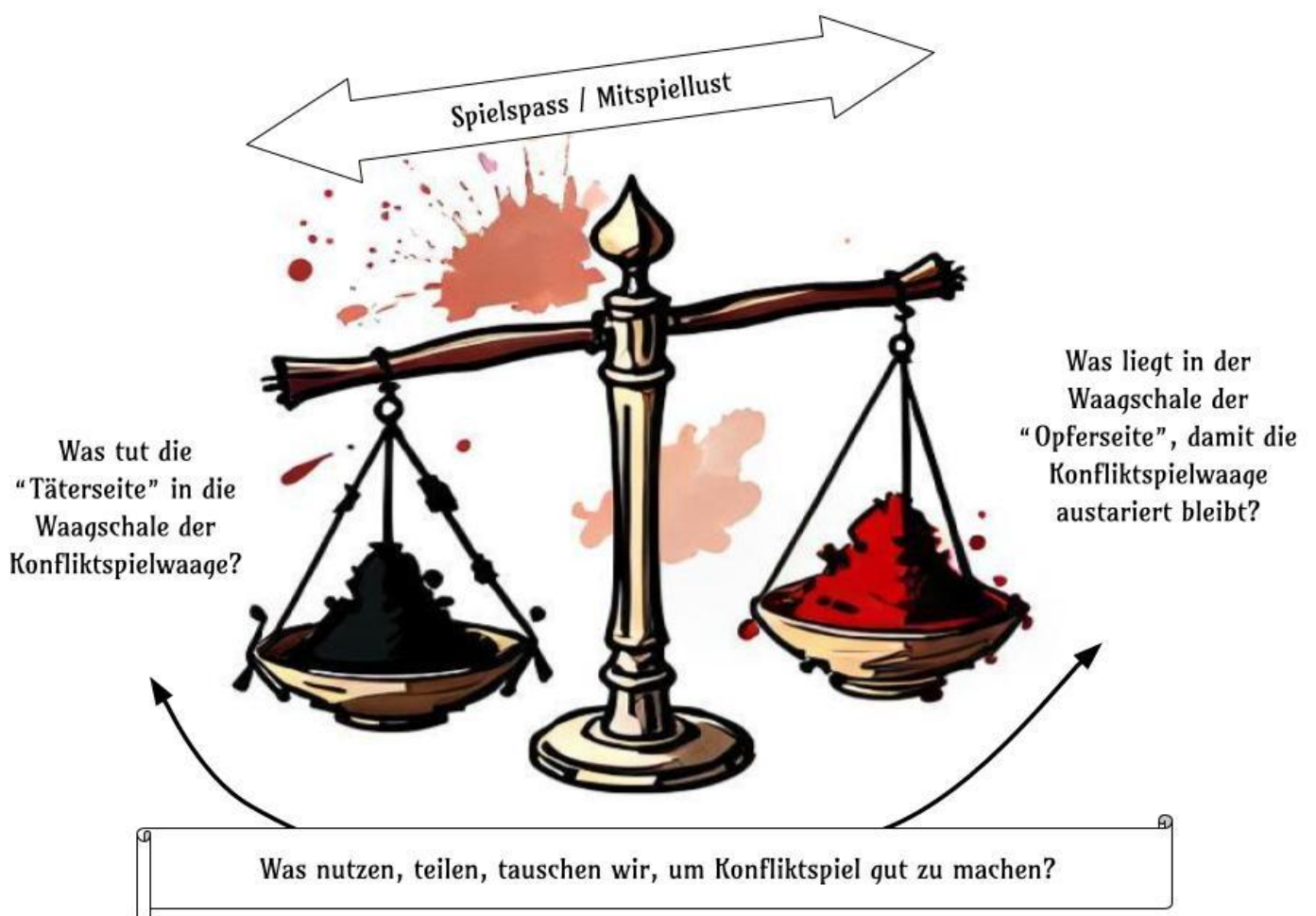
- Glaubwürdigkeit, Konsequenz des eigenen Charakterspiels und Immersion der Spielwelt,
- Rollenspielangebote, Kooperations- und Interaktionsgrad,

- 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.

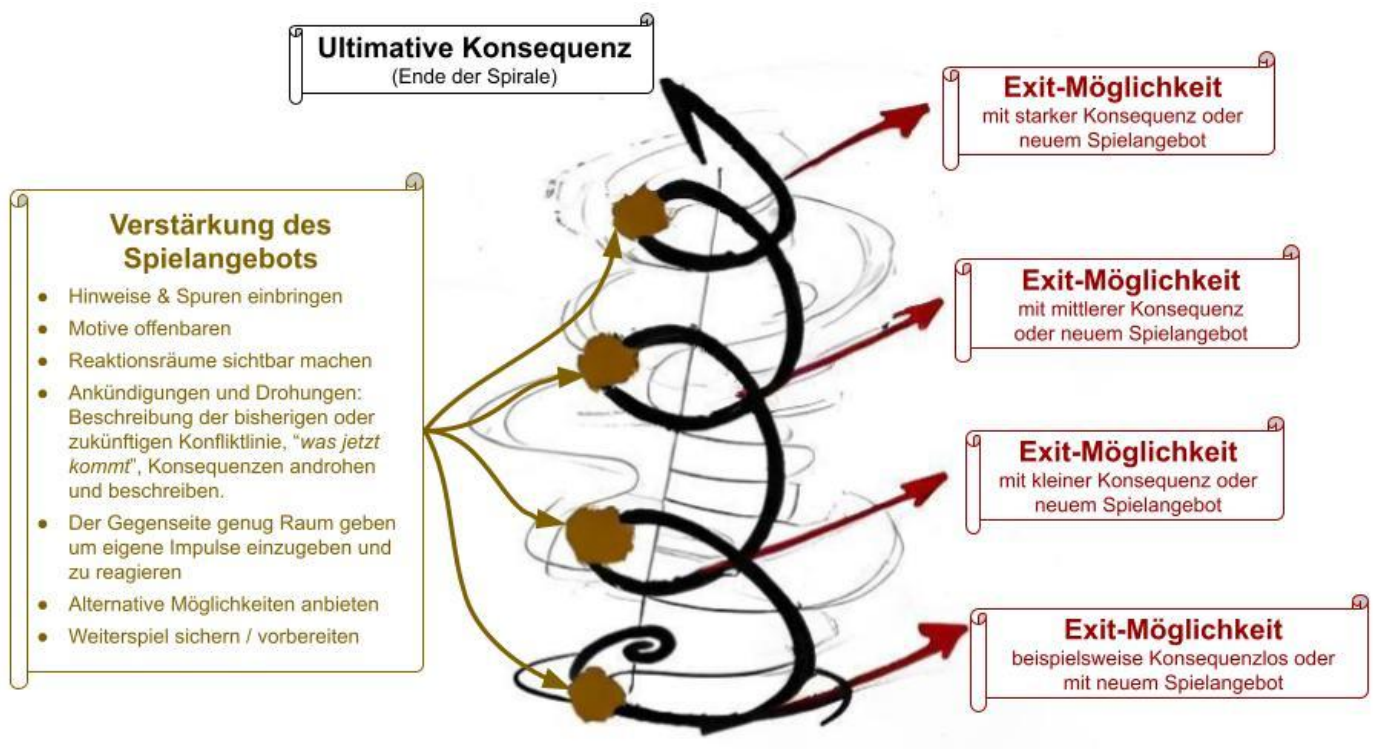
Die Eskalationsspirale

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.”

Spielprinzip: Schurkische Ausrüstung unterstützt Schurkenspiel



Schurkenspiel entsteht in erster Linie durch Darstellung, Verhalten und Interaktion - nicht durch Gewandung allein. In jeder Gewandung kann eine Schurkin oder ein Schurke stecken. Oft sind sogar jene Figuren besonders spannend und gefährlich, die äußerlich unauffällig wirken. Dennoch kann gezielt gewählte schurkische Gewandung und Ausrüstung dein Spiel deutlich unterstützen: Sie macht Teile deines Charakterkonzeptes sichtbar und anspielbar, setzt Spielimpulse und schafft greifbare Anknüpfungspunkte für andere Charaktere.

Gewandung und Ausrüstung sind kein Ersatz für Charakterspiel - sind jedoch ein wirkungsvolles Werkzeug, um es zu verstärken. Schurkische Gewandung und Ausrüstung

sollten nicht nur gut aussehen, sondern auch beispielbar sein. Offensichtliche Gewandungsoptik, versteckte Gewandungsfunktionen, Requisiten und Werkzeuge können Spielsituationen erzeugen, 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 Phiolen, 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 Beutengugeln, 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
- Aufklappaschen 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 Giftphiole
- 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 bespielbar - 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 Alltagsauglichkeit 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: Rachezüge, 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 gespielter 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
- Verhöre 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*



Darstellungsmethoden des Schurkenspiels

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

Darstellungsmethode: Vorbereitungsphase im LARP – Durchführung fiktiv



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

Genau hier setzt diese Methode an: Sie erlaubt es, auch „epische“ Aufträge zu bespielen, ohne das LARP-System zu überfordern. Sie trennt bewusst zwischen dem, was im LARP ausgespielt wird, und dem, was außerhalb des LARP entschieden oder erzählt wird.

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

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

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

Spielmöglichkeiten der Vorbereitungsphase

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Auslagerung der Durchführung ins Nachspiel

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

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

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

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



Darstellung: Schurkenspiel mit alten Verletzungen



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

Jede Wunde ist wie ein Buchdeckel zu einem Buch. Hinter jeder Wunde kann eine schurkische, brutale oder bewegende ausgespielte oder fiktive Geschichte stecken. Darstellungen

von alten Wunden machen deutlich: Verletzung, Entdeckung oder Gefangennahme sind keine abstrakten Risiken, sondern reale Konsequenzen der eigenen Profession. Wer sie sichtbar macht, verleiht seinem Spiel Gewicht und schafft gleichzeitig zahlreiche Anknüpfungspunkte für intensives Rollenspiel. Wichtig ist dabei weniger die perfekte „medizinische Korrektheit“ als vielmehr die glaubhafte Darstellung und Darstellung von Konsequenzen im Verhalten.

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

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

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

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

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

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

Kopfverletzungen können über gelegentliche Erinnerungslücken, Lichtempfindlichkeit, irrationales Verhalten oder langsame Reaktionen dargestellt werden. Ein Verband um den Kopf, aufgeschminkte Narben und Wunden, vorsichtiges Tasten nach Schmerzen, Brüchen und Zähnen unterstützen die Darstellung.

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

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

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

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

