

# 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.



---

Revision #1

Created 26 April 2026 12:28:28 by Zinnober

Updated 26 April 2026 13:06:33 by Zinnober