

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.



Revision #3

Created 26 April 2026 10:32:53 by Zinnober

Updated 26 April 2026 22:59:11 by Zinnober