Gewandungsprinzip: Schurkische Gewandung in Alltag und Arbeit sowie Klischees darin

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

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

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

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

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

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

Revision #2
Created 24 March 2026 19:04:21 by Zinnober
Updated 26 March 2026 22:39:52 by Zinnober