

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)
- Flicken und Reparaturen
- Schmutz (dezent und realistisch)
- Unterschiedliche Materialalterung

Revision #2

Created 23 March 2026 09:54:40 by Zinnober

Updated 26 March 2026 22:39:29 by Zinnober