

# Spielmechanik: Einbruch



[https://open.spotify.com/embed/episode/4cQHrNCd7spsdIVi0fXBms?utm\\_source=generator](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 Einbruchsrollenspiels

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 Kerkerarrest 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 Rededuellen, 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 zwielichtigen 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, Schwingfallen, 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 bespielbares 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.**



---

Revision #3

Created 7 March 2026 11:18:26 by Zinnober

Updated 26 March 2026 22:31:41 by Zinnober