# Spielprinzip: Schurkische Ausrüstung unterstützt Schurkenspiel



**Schurkenspiel entsteht in erster Linie durch Darstellung, Verhalten und Interaktion – nicht durch Gewandung allein.** In jeder Gewandung kann eine Schurkin oder ein Schurke stecken. Oft sind sogar jene Figuren besonders spannend und gefährlich, die äußerlich unauffällig wirken. Dennoch kann gezielt gewählte schurkische Gewandung und Ausrüstung dein Spiel deutlich unterstützen: Sie macht Teile deines Charakterkonzeptes sichtbar und anspielbar, setzt Spielimpulse und schafft greifbare Anknüpfpunkte für andere Charaktere.

**Gewandung und Ausrüstung sind kein Ersatz für Charakterspiel – sind jedoch ein wirkungsvolles Werkzeug, um es zu verstärken.** Schurkische Gewandung und Ausrüstung sollten nicht nur gut aussehen, sondern auch bespielbar sein. Offensichtliche Gewandungsoptik, versteckte Gewandungsfunktionen, Requisiten und Werkzeuge können Spielsituationen erzeugen,

verstärken – für dich und für andere.

> **Hier einige Beispiele:**
>
> - In Kleidung eingenähte Dolche können durch eine Kontrollstelle geschmuggelt werden - während alle im Raum (vermutlich) unbewaffnet sind - hast du noch ein Ass im Ärmel. Alternativ werden die eingenähten Dolche von der Wache gefunden und abgenommen - diese verspricht dir dann, dich den ganzen Abend genau im Auge zu behalten und verfolgt dich penetrant.
>
> - In deinen Taschen können sich verdächtige Gegenstände befinden, die keinen anderen Zweck haben, als bei einer zufälligen Kontrolle auf der Straße oder bei einer Gefangennahme gefunden zu werden: Rauschkräuter, seltsame Phiolen, Karten oder kompromittierende Dokumente.
>
> - Du wirst verfolgt. Gesucht wird eine Schurkin mit dunkelbrauner Gugel - doch du hast längst deine Wendegugel längst auf Gelb gedreht und einen dünnen, bunten Mantel übergeworfen.
>
> - Nach einer überstürzten Flucht aus dem Dorf sammelt sich die Bande im Wald. Alle haben ihr Zeug zurückgelassen, es wird dunkel. Doch du konntest noch deine Notfalltasche ergreifen. Kleine Laterne? Feuerhölzer? Karte? Essen? Alchemistische Mittel um hellwach zu werden? Verbandsmaterial? Nachttarnumhang? Alles in deiner Notfalltasche.
>
> - Ein unbekannter Streuner spricht dich auf die seltsame Gürtel-Konfiguration an und zeigt dir seine - im Gespräch kommt heraus, dass ihr beide “im selben Geschäftsfeld” arbeitet. Von nun an hängt ihr viel gemeinsam herum und tauscht euch über “das Geschäftsfeld” aus.
>
> - Eine Feldkommandeurin bestellt dich ins Kommandozelt und pickt genau dich für einen wichtigen Aufklärungsauftrag heraus. Sie hat dich mal dabei beobachtet, wie du schurkische Ausrüstung gepflegt hast und dich “als kompetent und gut ausgerüstet” gemerkt.

Über diese Beispiele wollen wir grundsätzlichen Möglichkeiten skizzieren. Für das Prinzip sind Gegenstände besonders wertvoll, die:

- Elemente deines Charakterkonzept offenbaren, durchaus auch mit Klischees,
- Fähigkeiten deines Charakters praktisch unterstützen und darstellbar machen,

- konkrete schurkische Tätigkeiten im LARP darstellbar machen, manchmal auch nur zur Illustration deines Charakters oder deiner Fähigkeiten
- Interaktion und Reaktion auslösen sollen (z.B. bei Durchsuchungen oder Entdeckungen durch andere Charaktere)



# Beispiele für  Gewandungselemente, Werkzeuge, Waffen und schurkischen Kleinkram

**Gewandungselemente** können schurkisches Spiel subtil unterstützen, ohne deine Figur sofort als „Schurke“ zu markieren. Bewährte Elemente sind etwa

- leicht veränderbare Gewandung (Schal, Mantel, Gürtelwechsel)
- weite Kapuzen oder variable Kopfbedeckungen zur Silhouettenveränderung
- Multifunktionskleidung wie Beitengugeln, Wendemäntel oder umsteckbare Kleidungsteile für Legendenwechsel oder Tarnung zwischen Tag und Nacht sowie Stadt und Wald.
- Ärmel- oder Gürtelverstecke, in Gewandung integrierte Halfter und verdeckte Scheiden
- Aufklapptaschen für Beute, versteckte Taschen oder doppelte Böden für Spielrequisiten

- Verschiedene Handschuhe für „Arbeits“-Darstellung (Klettern, Schlösser öffnen, Spuren vermeiden)

**Werkzeuge, Spezialausrüstung und Versteckwaffen** des schurkischen Handwerks stärken die Glaubwürdigkeit deines Charakters und erzeugen Anspielpunkte. Diese Gegenstände können verdeckt, aber auch offensichtlich getragen werden. Solche Gegenstände helfen dir auch, Tätigkeiten nicht nur zu behaupten, sondern auszuspielen. Diese könnten folgende sein:

- Echte Dietrichsets bzw. LARP-geeignete Attrappen
- kleine Hebel- und Öffnungswerkzeuge
- Kletterhilfen als Requisit (Haken, Seile)
- Trittdämpfer oder weiche Sohlen (darstellerisch an den Gürtel gehängt)
- kleine Spiegel, Lauschröhrchen, Beobachtungs- und Sichtwerkzeuge
- Markierkreide, Wachssiegel, Siegelringe
- kleine LARP-Dolche
- weiche Totschläger-Attrappen
- klar gekennzeichnete Giftphiolen
- Nadel- oder Dornrequisiten zur Giftdarstellung
- gezinkte Würfel oder Spielkarten
- manipulierte oder markierte Münzen

**Kleine Requisiten als Kompromate oder Plündergut** können Spielszenen enorm unterstützen, in denen du durchsucht oder geplündert wirst. "Allgemeine Requisiten” sind leicht mitzunehmen und vielseitig einsetzbar, sie können auch für spontane Spielsituationen verwendet werden. Geeignete Requisiten können sein:

- Persönliche Notizen und kompromittierende Korrespondenz oder Dokumente
- kryptische oder codierte Nachrichten
- Beobachtungsnotizen, Skizzen und Zielbeschreibungen, Karten von Ortschaften, Räumen und Verstecken
- Kleine Behältnisse mit offensichtlichem Rauschkraut
- Offensichtlich gefälschte Schreiben und Ausweise
- fremde Siegel oder Stempel
- Tauschobjekte und Bestechungsgeld

**Tipp**: Baue bei Kompromaten und Fälschungen immer kleine OT-Erkennungshinweise ein, damit Spielleitungen oder andere Spielende sie gut erkennen und in ihr Rollenspiel einbinden können. Verbergen Kompromate nicht so gut, dass sie nie gefunden werden.



**Überlade dich nicht und achte auf Sicherheit - du brauchst nicht für jede denkbare Situation einen passenden Gegenstand.** Zu viel Ausrüstung kann auch bremsen und Chaos verursachen. Ziel ist nicht die maximale Gadget-Dichte, sondern die gezielte Auswahl von geeigneten Elementen mit spielerischer Funktion, die zu deinem Charakter passen. Polstere zerbrechliche Dinge und sichere scharfkantige Gegenstände gut ab. Trage niemals ein scharfes Messer am Körper.

Achte auch auf den Hintergrund des Cons und das Regelwerk, wenn es beispielsweise keine Magie im Hintergrund gibt, solltest du keinen magischen Leuchte-Ley-Kristallfokus besitzen.

**Die beste schurkische Ausrüstung beantwortet drei Fragen:**

- Kann ich damit aktiv oder passiv Spiel erzeugen?
- Versteht mein Gegenüber, was ich damit tue?
- Ist es sicher und regelkonform nutzbar?

Wenn ja, dann ist es gute Schurkenausrüstung die dein Rollenspiel unterstützen wird.

---

Revision #2
Created 15 March 2026 12:17:01 by Zinnober
Updated 26 March 2026 22:38:45 by Zinnober