

# Schurkische Ausrüstung

In diesem Buch stellen wir verschiedene Ausrüstungsgegenstände und Inspirationen vor, um dein Schurkenspiel auszustatten und immersiv zu gestalten.

- Waffen und Angriffsmittel
  - Dolche und Messer
  - Totschläger und Schlagringe
  - Armbrüste und Schussvorrichtungen
- Kleidung und Rüstung
  - Beitengugeln
  - Klapp- und Falltaschen
  - Masken und Maskierung
  - Tarncapen und Tarnkleidung
  - Tarnhalfter
  - Wendemäntel
- Werkzeug
  - Dietriche
  - Codierungsmittel
  - Deckungs- und Störmittel
  - Fallen und Sicherungsmittel
  - Ferngläser
  - Gefälschte Unterlagen
  - Gezinkte Würfel, Münzen und Karten
  - Gifte und Gegengifte

- Kletterausrüstung
- Lauschtrichter
- Leistungssteigernde Mittel
- Schreibwerkzeug
- Erste Hilfe für schurkische Operationen
- Signalmittel
- Tauschware
- Trittdämpfer und Falschfährtensohlen

# Waffen und Angriffsmittel

# Dolche und Messer



**Messer und Dolche** sind das perfekte Werkzeug für unsere Arbeit - nicht nur bei dem Abstecher um die Ecke, sondern auch ... naja eigentlich vor allem dafür. Sie sind kurz, es gibt sie in unzähligen Varianten und man kann sie leicht verstecken.

Es gibt unzählige verschiedene Varianten, Spezialmesser und regionale Varianten. Die Unterschiede liegen in den Kernelementen: Knauf, Griffstück, Parierstange, Klinge und verwendetes Material. Bei der Auswahl eines Messers oder Dolches ist es wichtig, den beabsichtigten Einsatzzweck und die spezifischen Anforderungen zu berücksichtigen. Länge, Gewichtung und Bauart machen einen großen Unterschied in Wirkung und Einsatzmöglichkeiten. Grundsätzlich haben Messer eher eine einschneidige und Dolche eine zweischneidige Klinge.

**Ritual-, Zeremonien- und Traditionsmesser** sind selten für die Arbeit oder den Kampf zu gebrauchen. Meist sind sie stark verziert, instabil und transportieren eine Bedeutung für den sozialen Status oder das Ritual. Trotzdem immer noch eine Klinge.

**Koch- und Küchenmesser** findet man überall, sind oft sehr scharf, aber oft dünn und instabil - daher nur bedingt für den Messerkampf geeignet.

**Jagdmesser** sind Mehrzweckwerkzeuge um in der Wildnis zu überleben oft dazu geeignet Wild auszunehmen und zu schnitzen - trotzdem als Abstecher geeignet.

**Kampfmesser und Kampfdolche** sind meist sehr stabil, haben ein rutschfestes Griffstück und eine kleine Parierstange - dafür sind sie meist etwas schwerer.

**Improvisierte Stecher** aus angeschärften Metallstücken oder Nägeln sieht man oft bei Straßen- und Gefängnisbanden. Sie kosten praktisch nix und können trotzdem verletzen.

**Stilet** ist ein langes, schmales Dolchmesser mit einer dünnen, zweischneidigen Klinge. Es wird hauptsächlich als Stichwaffe verwendet.

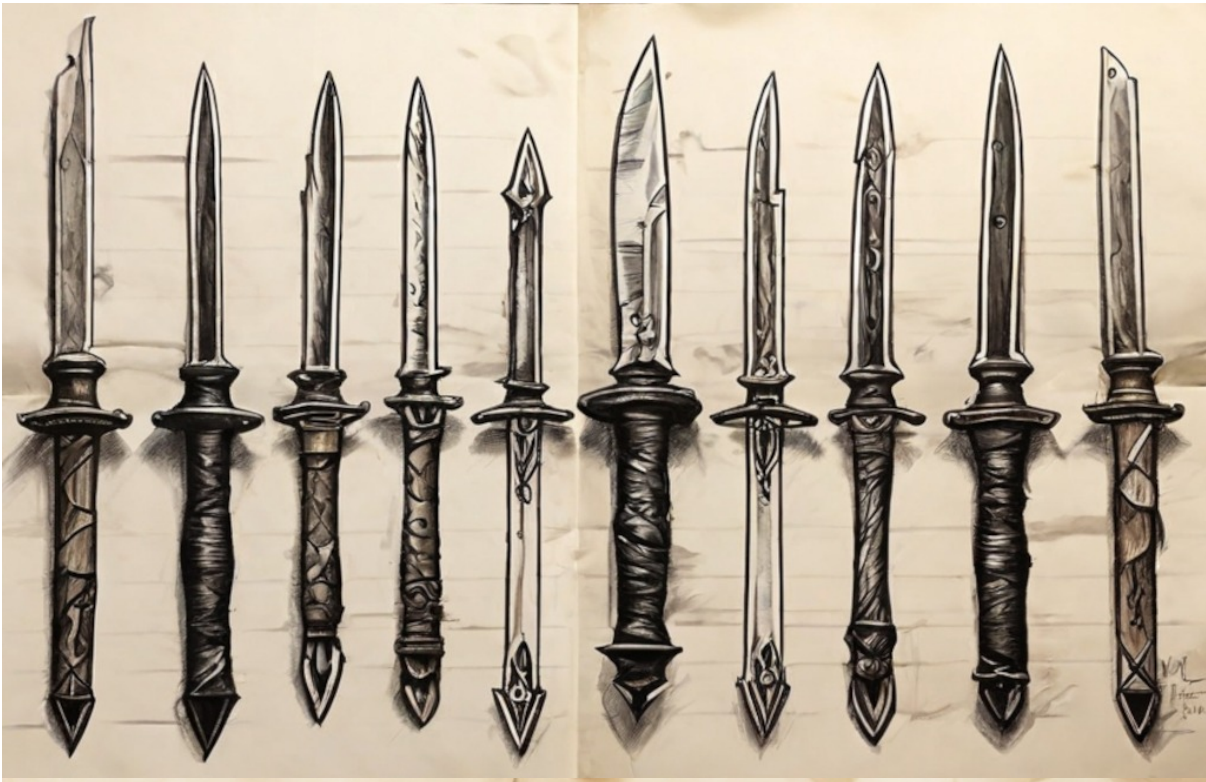
**Wurfmesser** sind meist gut ausbalancierte kleine Klingen die auf eine bestimmte Entfernung mit der Klinge zuerst einschlagen.

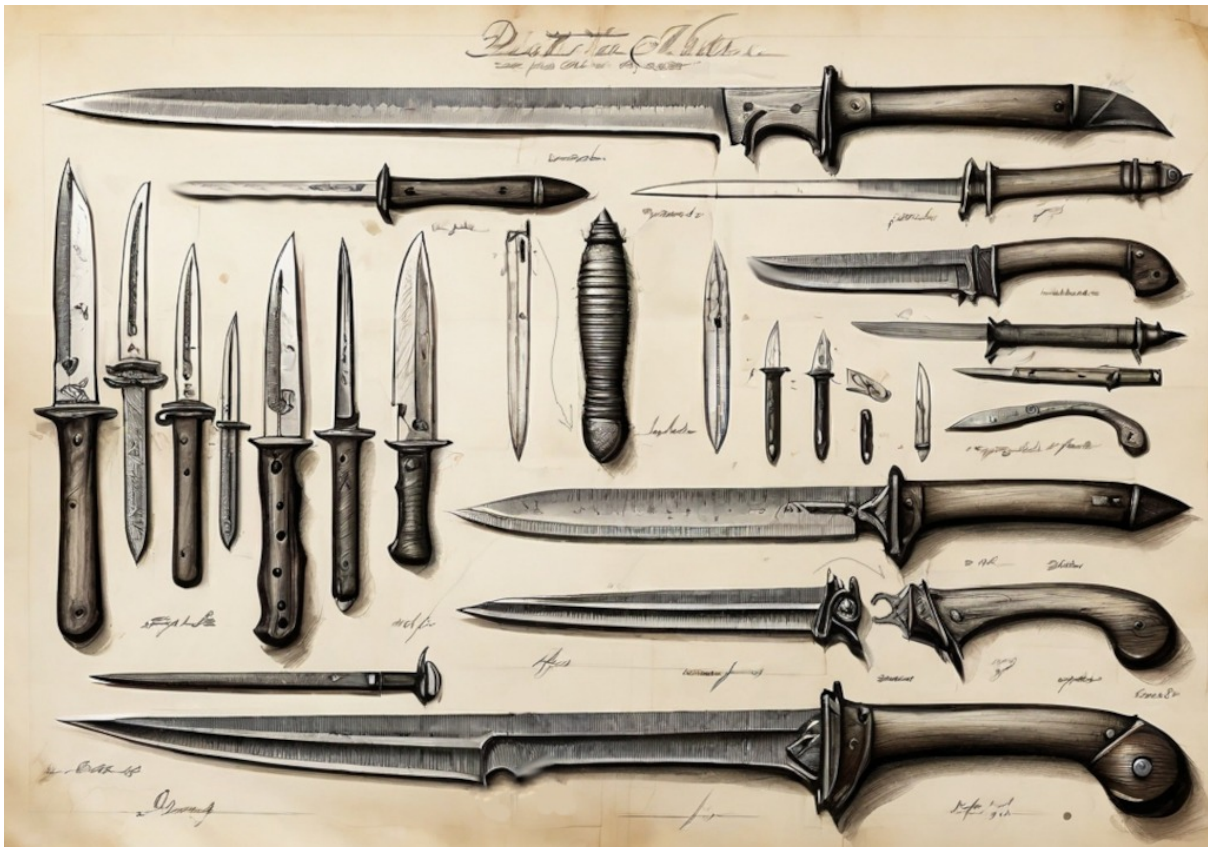
**Sonderlinge gibt es auch viele, Beispielsweise:**

- Glasmesser
- Versilberte Klingen oder kaltgeschmiedete Klingen
- Giftklingen mit inneren Phiole
- Hakenklingen mit Ausblutrinnen

Finde mehrere Klingen die zu deiner Arbeit und deinen Fähigkeiten passen. Spiele viel mit deinen Klingen herum und lerne sie gut kennen. Sorge dafür dass du immer versteckte Klingen am Leib hast. Suche dir Lehrmeisterinnen und Trainingspartner, übe mit deinen Klingen. Irgendwann wirst du sie schnell ziehen und einsetzen müssen. Natürlich kann jeder Schmied Klingen schmieden und jeder Händler Klingen besorgen - Gerüchten zufolge, gibt es auf dem Schwarzmarkt sehr viele interessante Klingendesigns die speziell für professionelle Mörder und Kämpfer hergestellt wurden. Höre dich einmal entsprechend in den Schatten um - hier kannst du einzigartige Klingen erwerben und vielleicht sogar...Arbeit finden.

## Hier hast du einige Inspirationen











# Totschläger und Schlagringe



*"Weisst du - es gibt einen Unterschied zwischen "Verknüppeln" und "Zerknüppeln". Nach dem Verknüppeln steht das Opfer wieder auf und hat hoffentlich eine Lektion gelernt - Zerknüppeln ist eher endgültig..."*

Keulen, Totschläger und Knüppel sind eine beliebte Wuchtwaaffe mit mittlerer Schlagreichweite, auch für ungeübte Kämpferinnen. Sie sind günstig, leicht zu improvisieren und hervorragend auf die eigene Kraft maßzuschneidern. Man kann damit andere Wesen bewusstlos schlagen oder wesentlich verletzen, ohne sie umzulegen. Perfekt für Abreibungen, um Jagdwild zu betäuben, um Ordnung zu schaffen, Befragungen durchzuführen, Knochen zu brechen oder Zahnfee zu spielen. Manche Konstruktionen haben sogar Geheimverstecke im Griff oder sind dafür geeignet, Wurfhaken zu improvisieren.

**Schlagringe haben zwar eine kurze Schlagreichweite, sind aber ähnlich nützlich, um die eigenen zarten Hände zu schonen - insbesondere bei längeren "Gesprächen". Ein Abwandlung davon wären Klingen- oder Dornenringe.**



# Armbrüste und Schussvorrichtungen



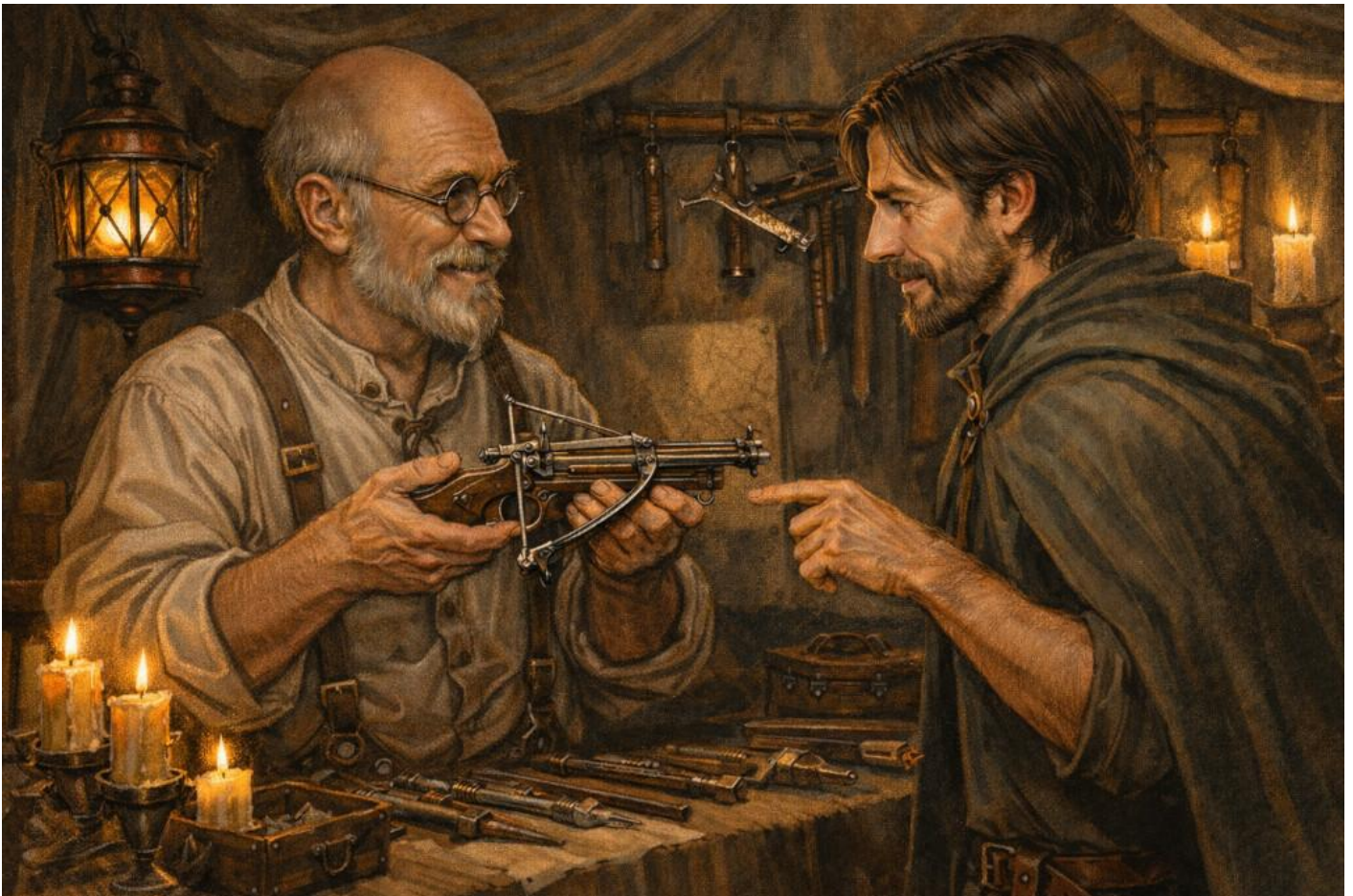
**Kleine Armbrüste und Schussvorrichtungen** sind Vorrichtungen die kleine Darts, Bolzen, Nadeln oder scharfe Gegenstände verschießen. Derartige Konstruktionen können leicht verdeckt mitgeführt oder irgendwo zugriffsbereit hinterlegt werden. Manchmal haben diese sogar die Form von Alltagsgegenständen. Sie haben praktisch nur einen einzigen wirksamen Angriff und brauchen zumeist lange um nachgeladen zu werden. Sie sind eher für überraschende Attentate und Verteidigung zu gebrauchen, da sie nach dem ersten Schuss erstmal nutzlos sind. Wir kennen folgende Arten solcher Vorrichtungen

**Pistolen- und Handarmbrüste** sind eine kompakte Konstruktion, die einhändig bedient werden kann. Sie sind leicht genug, um mit einer Hand gehalten und abgefeuert zu werden.

**Taschen- oder Kompaktarmbrüste** sind kompakte, leicht tragbar, modulare oder klappbare Konstruktionen, die leicht in einer Tasche transportiert werden kann. Derartige Armbrüste sind mit der Schlagkraft von Kriegsarmbrüsten vergleichbar und haben eine gute Reichweite.

**Jagdarmbrüste** sind Konstruktionen, die auf höhere Reichweite ausgelegt sind. Meist sind es eher filigrane aber dennoch kraftvolle Konstruktionen für spezielle Bolzen mit sehr präziser Schienen- und Bolzenführung. Manche derartige Armbrüste haben sogar Zielhilfen.

**Handgelenkarmbrüste** sind sehr kleine und leichte Konstruktionen, die an einer Armschiene befestigt sind. Derartig kleine Konstruktionen sind nicht sehr leistungsstark und verschießen kleine Nadeln, Dornen oder Scheiben auf kurze Distanz. Dafür können sie unter weiten Ärmeln getragen und mit Giftnadeln versehen werden.



# Kleidung und Rüstung

Kleidung und Rüstung

# Beitengugeln

Kleidung und Rüstung

# Klapp- und Faleltaschen

Kleidung und Rüstung

# Masken und Maskierung

Kleidung und Rüstung

# Tarncapes und Tarnkleidung

Kleidung und Rüstung

# Tarnhalfter

Kleidung und Rüstung

# Wendemäntel

Werkzeug

# Dietriche



**Dietriche** (auch Diebschlüssel genannt) sind kleine Werkzeuge, um verschlossene Schlösser zu öffnen, ohne den dafür vorgesehenen Schlüssel zu benutzen. Es gibt verschiedene Arten von Dietrichen, die für unterschiedliche Schlosstypen und -mechanismen geeignet sind. Ebenso gibt es unterschiedliche Bauweisen und Qualitäten - meistens unterscheiden sie sich im Spitzenform, Griff und Art des verwendeten Materials.

“ Im LARP gibt es zwei Varianten von bespieltem Schlossknacken:

1. **Regelrelevantes Schlossknacken**, bei dem man nur so tut als würde man ein Schloss knacken. Wie das funktioniert ist meist in den Regelwerken der Veranstaltung geregelt.
2. **Skillbasiertes Lockpicking** bei dem einfache echte Vorhängeschlösser mit echten Dietrichen geknackt werden müssen.

Diese Vorhängeschlösser sind meistens rot angemalt, um zu zeigen dass man sie knacken soll und dass sich etwas dahinter befindet.

**Schlosspicken (Lockpicking)** ist die Kunst, Schlösser mit Werkzeugen wie Dietrichen und Spannwerkzeugen zu öffnen. Dabei werden mechanische Ungenauigkeiten oder konstruktionsbedingte Eigenschaften ausgenutzt. Es erfordert Geschicklichkeit, Erfahrung und ein Verständnis für die Funktionsweise von Schlössern. Tatsächlich sind einfache Schlösser sehr leicht zu öffnen und Lehrlinge tauschen meist erstmal ihre eigenen Haus-Schlösser aus, nachdem sie ihre eigene Wohnungstür in wenigen Augenblicken geöffnet haben. Grundlegend braucht man zwei verschiedene Werkzeuge, einen Spanner um den Schließzylinder gezielt zu bewegen sowie einen Dietrich, um die Stifte im Schließzylinder zu manipulieren.

Es gibt viele verschiedene Arten von Dietrichen, doch für den Anfang braucht man nur drei verschiedene: Einen Haken, eine Schlange und vielleicht eine Rake. Wir empfehlen Dietriche zu besorgen, die etwas stabilere, breitere Griffe haben. Dazu sollte man 2-4 verschiedene Spanner unterschiedlicher Stärke und Größe haben. Dann braucht man noch einige einfache Übungsschlösser, dazu eignen sich günstige Vorhängeschlösser am Besten. Wir empfehlen für diese Ausrüstung eine kleine Lederrolle anzuschaffen, um diese kostbaren Werkzeuge sicher zu verwahren.

In den Schatten gibt es durchaus einige Lehrende, die das Schlosspicken gegen bare Münze lehren - du musst sie nur finden. Ebenso gibt es in den Schatten Wettkämpfe, um die Besten dieser Kunst zu küren.



Werkzeug

# Codierungsmittel

Werkzeug

# Deckungs- und Störmittel

Werkzeug

# Fallen und Sicherungsmittel

Werkzeug

# Ferngläser

Werkzeug

# Gefälschte Unterlagen

Werkzeug

# Gezinkte Würfel, Münzen und Karten

Werkzeug

# Gifte und Gegengifte

Werkzeug

# Kletterausrüstung

Werkzeug

# Lauschtrichter

Werkzeug

# Leistungssteigernde Mittel

Werkzeug

# Schreibwerkzeug

Werkzeug

# Erste Hilfe für schurkische Operationen

Werkzeug

# Signalmittel

Werkzeug

# Tauschware

Werkzeug

# Trittdämpfer und Falschfahrtensohlen