

# Schurkische Professionen

Schurkische **Professionen** sind all das was Schurken in ihren "Geschäftsfeldern" tun. Manche Professionen kann man als "Beruf" verstehen, andere als "Fähigkeitenbündel".

- Profession: Die Spinne
- Profession: Fälscherei
- Profession: Schwarzmarkt- und Schattenhandel
- Profession: Spionage und Aufklärung

# Profession: Die Spinne



## Vorwort zu diesem Leitfaden

In diesem Leitfaden wollen wir Prinzipien, Grundsätze, Inspirationen und Mechanismen zur rollenspielerischen Umsetzung eines "Spinnen-Charakters" im LARP vorstellen. Bevor es mit dem Leitfaden losgeht, sei gesagt, dass es viele Wege gibt, eine Spinne zu spielen. Rollenspieler und Rollenspielerinnen, die eine Spinne spielen wollen, müssen für dieses Rollenspiel einen eigenen Weg finden. Dieser Leitfaden soll einen klassischen Archetyp der Profession und Grundsätze beschreiben, jedoch kein "Richtig oder Falsch" oder "den besten Weg" definieren. Viele der hier vorgestellten Prinzipien und Erklärungen basieren auf praktischen Erfahrungen im LARP - doch auch dies bedeutet nicht, dass sie in jedem Kontext anwendbar sind oder wirkungsvoll funktionieren. Fühl dich von diesem Leitfaden inspiriert, jedoch auch aufgefordert davon abzuweichen und einen eigenen Weg zu finden.

[https://open.spotify.com/embed/episode/1DoawzQE38zPOQbT6fic1B?utm\\_source=generator](https://open.spotify.com/embed/episode/1DoawzQE38zPOQbT6fic1B?utm_source=generator)

# Was ist eine Spinne?

**Spinnen** kennen und verbinden "Alles und Jeden". Eine Spinne ist Netzwerkerin, Vermittlerin, Auftrags- und Informationshändlerin. Sie kämpft nicht mit Klinge oder Zauber, sondern mit Einfluss, Verbindungen, Konsequenzen und silbernen Worten. Wo andere Fronten und Konflikte sehen, erkennt die Spinne Möglichkeiten und Verbindungen.

Du suchst jemanden oder etwas für eine Schattentat oder ein zwielichtiges Geschäft und hast keine Ahnung wo du beginnen sollst? Dann ist eine Investition in eine Spinne dein bester erster Schritt - natürlich muss man so eine Spinne erstmal finden.

**Spinnen sind Knotenpunkte von sozialen Netzwerken und verknüpfen Schattenwerk** und Geschäftspartnerschaften miteinander. Zumeist wirken sie als neutraler Knotenpunkt, um Bedarf und Angebot sowie Motiv und Möglichkeit zusammenzubringen. Gegen Bezahlung oder Gefallen vermittelt sie Spezialisten und Handlanger, verkauft Informationen und Geheimnisse, verknüpft Auftraggeber mit Auftragnehmern, vermittelt zwischen rivalisierenden Fraktionen und schützt Verhandlungspartner durch Distanz, Strohleute und Anonymität. Ihre Macht liegt nicht in direkter Wirkung, sondern in der Kontrolle des Rahmens: Wer mit der Spinne spricht, verhandelt über Optionen, Risiken und Möglichkeiten.

**Spinnen haben ein gepflegtes Netz aus Kontakteleuten, Augen und Ohren und Zugriffsmöglichkeiten** auf undurchsichtige verschachtelte Bekanntschaften, Auftragsbörsen und Abhängigkeiten. Spinnen können ihre Beziehungsnetze regional oder über große Distanzen zwischen vielen verschiedenen Wesen und Gruppen spinnen und so eine große Macht aufbauen.

**Als LARP-Rolle ist die Spinne vor allem Spielmacherin.** Sie erzeugt Interaktion, stößt Charakterentwicklung an und vertieft Immersion, indem sie Beziehungen, Schulden, Gerüchte und Konsequenzen in Bewegung hält. Die Spinne steht selten im Rampenlicht - doch ohne sie würde vieles nicht geschehen. Denn alles ist verbunden - und jemand hält in den Schatten die Fäden in den Händen.

# Wie spiele ich eine gute Spinne im LARP?

Im LARP entstehen die intensivsten, erinnerungswürdigsten Spielszenen dort, wo Charaktere schwierige Entscheidungen und Vereinbarungen treffen müssen, wo Risiken und Konsequenzen erlebbar werden, wo Beziehungen Gewicht bekommen und Facetten von Charakteren entdeckt und geschärft werden, über die man bisher nicht nachgedacht hatte. Genau in diesem Spielfeld bewegen sich Spinnen. Im LARP ist eine Spinne keine klassische sichtbare Hauptfigur, sie steht nicht im Zentrum des Schlachtfeldes, trägt selten Titel oder Banner und schwingt keine Reden vor hunderten Gefolgsleuten - und doch ist sie eine der wirkungsvollsten Rollen, um Interaktion und

Zusammenspiel im Rollenspiel zu erzeugen und tiefe Charakterentwicklung anzustoßen. Das Spinnenspiel im LARP ist divers und kann kaum in eine Bauanleitung gegossen werden - folgend wollen wir dir einige Prinzipien und Inspirationen des Spinnen-Rollenspiels vorstellen. Wie du deine Spinne am Ende spielst - musst du für dich selbst maßschneidern und im laufenden Rollenspiel oftmals anpassen. Wir stellen dir nun Neun Prinzipien und Grundsätze vor, die auf unseren Erfahrungen basieren.

---

## **Prinzip 1: Verstehe dich als Spielmacher oder Spielmacherin.**

**Eine Spinne ist immer Spielmacher oder Spielmacherin und muss viele LARP- und Schurkenspiel-Mechanismen mitdenken.** Als Spinne gestaltet man vorwiegend Rollenspiel für andere Spieler und Spielerinnen und zieht sein eigenes Rollenspiel aus dem Akt der Verwebung. Hierbei spielen Spinnen im LARP zumeist nicht mit vorbereiteten Plots oder Geschichten, sondern mit Beziehungen und bestehenden roten Fäden der Spielwelten. Die Kunst des Spinnen-Rollenspiels ist, diese Verwebung mit so wenig OT-Aufwand und OT-Kommunikation wie möglich zu gestalten und eher bestehende Inhalte und Interaktionspunkte im LARP zu nutzen.

**Eine Spinne existiert nicht für sich selbst.** Ihre Rolle definiert sich dadurch, dass sie auslösende, aktivierende, spiegelnde und verbindende Funktionen übernimmt. Eine Spinne kann auch für LARP-Orgas eine Schnittstelle sein, um Informationen und Plot-Angebote auf Cons zu verbreiten.

**Eine Spinne verbindet** Charaktere und Spielpotentiale miteinander, verteilt Informationen, macht Möglichkeiten sichtbar und provoziert Entscheidungen, Drama und Konflikte. Spinnen stoßen durch ihre Funktion die Entwicklung von anderen Charakteren und manchmal ganzer Fraktionen an. Sie bringt Charaktere in unerwartete Konfliktsituationen, Perspektivwechsel, moralische Fragen und erzeugt Immersion durch tiefe Gespräche, die erst am Ende eine spiegelnde oder epische Bedeutung haben.

**Spinnen erzeugen Immersion** durch erlebbare Verbindungen, Konsequenzen und der Förderung von Informationsfluss in einen reißenden Strom. Spinnen fördern, dass Taten und Beziehungen Bedeutung und Folgen haben und Rollenspiel konsistent sein kann. Die Erfahrung zeigt, dass Spieler und Spielerinnen langfristigen Spaß aus dem "Aufbau von etwas für ihren Charakter" ziehen. Spinnen können hierbei als eine Art "Speicher von Leistungen und Bekanntheit" wirken. Ruf und vergangene Taten, die andere Spielende für ihre Charaktere aufgebaut haben, können durch Spinnen sozusagen gespeichert und verbreitet werden.



---

## **Prinzip 2: Sei kein Quest- oder Informationsautomat - sei Spielmacherin, doch achte immer auf dein eigenen Spaß am Rollenspiel.**

Viele Spinnen machen den Fehler, als "statische Quest-Ausgabestation" zu wirken und nur Infos oder Aufträge weiterzugeben. Manchmal begegnet man Spieler und Spielerinnen, die einen Auftrag nur schnell abhaken wollen. Hierdurch entsteht oft ein eindimensionales und gehetztes Rollenspiel, in dem Unzufriedenheiten bei Misserfolgen, Kommunikationsfehlern oder Nicht-Erreichbarkeiten entstehen. Die Spinne hat dabei selbst eine eher weniger überraschende Interaktion.

Wir empfehlen, das Spinnen-Rollenspiel immer "mehrdimensional" und die Erwartungen immer "ergebnisoffen" zu gestalten. Spass am Spinnen-Rollenspiel sollte auf dem gesamten Weg zwischen Erstkontakt, Verknüpfung, Verhandlung, Auftragsvergabe, Zielerreichung und hunderten weiteren Zwischenschritten entstehen. Ein Ziel sollte immer über mehrere Ansätze und Wege erreichbar sein - selbst bei "Misserfolg" sollte viel tolles Rollenspiel entstanden sein.

**Folgend einige Prinzipien dazu:**

1. **Nimm dir Zeit für den Aufbau deines Netzwerkes** und generiere dabei viel Rollenspiel: Lerne deine Kontakte und Fraktionen in ausführlichen Gesprächsrunden und Verhandlungen kennen. Vertrauen bildet sich langsam und ist eine Zwei-Wege-Strasse. Überprüfe Worte und Taten und lasse dich überprüfen.
2. **Habe als Spinne immer Aufträge verfügbar**, doch unterscheide zwischen Masse und Klasse und verteile deine OT-Ressourcen sehr gezielt. Bewege dich möglichst interaktiv in der bestehenden Welt und implementiere Aufträge und Plots nur gezielt.
  - Nutze **einfache Mini- oder Masse-Plots** wie "Informationsbeschaffung", die dich wenig OT-Ressourcen und Mühen kosten und leicht in jeder Spielwelt durch viele verschiedene Ansätze erfüllbar sind. Derartige Masse-Plots könnten sogar mehrfach vergeben werden.
  - Habe auch **spezielle hochwertige Plots oder Plotlines** verfügbar. Manche dieser Plotlines können langfristig gestaltet sein und bedürfen oft viel OT-Vorbereitung. Mache deine eigenen hochwertig gestalteten Plots nur jenen verfügbar, die wirklich Interesse daran haben und deine OT-Mühen wertschätzen können.
3. **Bring Leute und dich selbst in Bewegung**. Verhalte dich nicht wie ein Questgeber aus einem Computerspiel mit Ausrufezeichen über dem Kopf. Warte nicht, bis Leute zu dir kommen, sondern geh in die Welt hinaus, webe dein Netz und nimm an dem teil, was deine Aufträge auslösen.
4. **Mache deine Netzwerke erlebbar und immersiv** durch Interaktion, Entscheidungsfreiheiten, entdeckbare Geheimnisse, schwierige Vermittlungen und charakterlichen Eigenheiten, ergebnisoffenen Verhandlungen und das geschickte Balancieren von Wissen, Gefallen, Schulden, Drohung und Vertrauen.
5. **Etabliere OT-bewusst Gerüchte und Informations-Leaks in den Spielwelten**. Diese können dir helfen, den Ruf und die Anspielbarkeit deines Charakters oder Netzwerks zu stärken.
6. **Agiere primär neutral und vermittelnd - aber lass auch mal Konflikte eskalieren**. Konfliktspiel ist ein wichtiges und spannendes Element im LARP - manchmal muss man zugunsten des Spielspaßes IT-unlogische Entscheidungen treffen oder Risiken hinnehmen. Erst im Abenteuer und Konflikt entsteht die wahrhaft erinnerungswürdige Geschichte - und dafür machen wir LARP.
7. **Etabliere nicht-monetäre Verpflichtungen und Tauschmittel**. Nutze Gefallen und Schulden statt Geld - dies produziert Bindung zwischen den Charakteren, Immersion und Rollenspiel. Entwickle eine kleine Ökonomie aus Gefallen, Schulden und Risikotransfer statt nur mit Münzen. Kaufe Gefallen und Schuldscheine wenn dir welche begegnen. Leute haben Angst vor Schulden, hiermit kannst du Charaktere unter Druck setzen. Etabliere kleine Schuldscheine oder Tokens für Gefallen, die in deinem Netzwerk einlösbar sind, das könnten unterschriebene Zettel oder symbolische Verträge sein.

---

## Prinzip 3: Bau dir einen Ruf auf und nimm dir viel Zeit dafür

Für eine Spinne ist der "Ruf" gleichermaßen Währung, Waffe, Schutzschild, Arbeitswerkzeug und Rangabzeichen. Als Spinne vermittelst du oft zwischen der legalen Welt und der Schattenwelt. In beiden Welten brauchst du einen Ruf, damit deine Arbeit als Spinne gut funktioniert - Ruf und Vertrauen sind deine Kernwährung. Ein Ruf öffnet Türen, lenkt Erwartungen, schützt dich und gibt dir einen Vorsprung in Verhandlungen. Ein entsprechender Ruf bestimmt, ob und wie andere mit dir spielen oder dich als entbehrlich ansehen. Später spart dir ein entsprechender Ruf viel Laufarbeit, denn andere Charaktere werden zu dir kommen und dir Aufträge, Dienstleistungen oder Informationen antragen.

Der Ruf, den dein Charakter im LARP brauchen wird, baut sich nicht zufällig auf - mach dir einen Plan, mit welcher Strategie, welchen Methoden und welchem Ressourceneinsatz du den Ruf deines Charakters aufbauen willst. Allein diesen Weg zu verfolgen wird dir unglaublich viel interaktives Rollenspiel im LARP erzeugen. Empfehlung: Sortiere und erzeuge dir eine "Kernlinie", die dich berechenbar und wiedererkennbar macht. Denke und wirke auf mehrere "Rufschichten": Öffentlich als "respektable Händlerin", doch in der Unterwelt als "gefährliche Strippenzieherin". Bei Eliten als „nützliche Vermittlerin“, und bei Handlangern als „faire Auftraggeberin“. Beantworte dir folgende Fragen:

- “
1. Was sind meine Ziele für die ersten Jahre? Was für einen Ruf soll der Charakter irgendwann mal haben? In welchen Geschäftsfeldern möchte ich bekannt werden?
  2. Was sollen die Kernaspekte meines Rufes sein? Was davon soll "Schall und Rauch" und was soll "Hieb und Stichfest" sein?
  3. Wie will und kann ich das konkret erreichen?
  4. Was mache ich auf meinem Weg - und was mache ich nicht?

Gerade am Anfang wird der Aufbau des Rufes viel Fußarbeit, hunderte Gespräche und auch Buckelei erfordern. Dein Charakter wird in Situationen geraten, die dem angestrebten Ruf nicht förderlich sind - habe eine Orientierung für solche Situationen, bevor du in sie gerätst.

**Du kannst den Ruf deines Charakters beispielsweise mit folgenden zehn Methoden fördern:**

1. **Mache Fuß- und Laufarbeit und biete konkrete Leistungen an.** Mache deinen Charakter mit aktiven Maßnahmen bei anderen Charakteren und Fraktionen bekannt und

trete in ihre Wahrnehmung. Biete dich als Dienstleisterin an und formuliere konkrete Leistungen sowie Kontaktmöglichkeiten. Sprich mit Anführerinnen und Fußvolk gleichermaßen - du weißt nie, wie die internen formellen und sozialen Hierarchien funktionieren. Wenn der Boss einer Bande nicht für dich zu sprechen ist, spiele die Leute an, die "die echte Arbeit auf der Straße machen" und für dich erreichbar sind.

2. **Stärke deine Verlässlichkeit und Erreichbarkeit:** Halte jede Abmachung ein, auch wenn es für dich kurzfristig unvorteilhaft ist. Zahle versprochenen Sold pünktlich und in relevanten Kreisen öffentlich sichtbar. Liefere Informationen und Leistungen so, wie angekündigt, korrekt, rechtzeitig und verwertbar. Erzeuge mehrere Möglichkeiten wie man dich leicht und schnell erreichen kann. Reagiere schnell auf Gesprächsanfragen von möglichen Kunden.
3. **Trenne Gelaber und geschäftliche Verhandlung** klar voneinander. Sei in Verhandlungen verbindlich und kommuniziere klar, was du wirklich leisten kannst und ob du einen angenommenen Auftrag fokussiert verfolgen wirst. Nichts ist für Auftraggeberinnen nerviger als im Unklaren darüber zu sein, ob das eigene Anliegen priorisiert verfolgt wird oder nicht.
4. **Nutze Echo-Effekte**, lasse andere über dich sprechen. Eine Spinne erzählt nie selbst, wie mächtig oder gefährlich sie ist. Binde andere Charaktere und Fraktionen in den Aufbau deines Rufes ein, kooperiere vor allem mit jenen, die deine Bestrebungen, einen Ruf aufzubauen, vervielfachen können. Bitte andere Charaktere und Fraktionen gemeinsam erreichte Erfolge weiterzutragen: „Wenn jemand fragt, wer dir geholfen hat – du weißt, was du sagen kannst.“ Streue indirekt Gerüchte, Erzählungen, Warnungen oder Geschichten über Konsequenzen und große Erfolge. Erlaube, verlässlichen Verbündeten in deinem Namen zu handeln. Formuliere und wiederhole häufig Elemente der "Kernlinie" deines Rufes und was dir in einer Geschäftsbeziehung wichtig ist.
5. **Nutze Symbolik und kleine Rituale zur Stärkung der Wiedererkennbarkeit und Autorität.** Feste Begrüßungs- oder Verabschiedungsformeln, Gesprächsrituale oder Treffpunkte stärken Wiedererkennbarkeit. Schließe Vereinbarungen immer auf ähnliche Weise. Binde deinen Ruf an Zeichen, Siegel, Farben, Vertrauensmarken und bekannte Leibwächter oder Handlanger. Behandle deine Erkennungszeichen wie ein Zeichen des Respekts und lasse Vertraute auch deine Zeichen tragen.
6. **Selektive Großzügigkeit macht kleine Gesten zu etwas wirkungsvollem:** Großzügigkeit wirkt vor allem dann, wenn sie nicht selbstverständlich ist. Gib Vertrauenspersonen gelegentlich kleine Warnungen und nützliche Infos - kommuniziere deutlich „Das ist kein Geschäft - das ist ein kleiner Vorschuss.“
7. **Formuliere deine Neutralität in Geschäftsbeziehungen** offen und mache sie berechenbar. Neutralität macht dich zum Knotenpunkt. Mache klar, dass Neutralität nicht Beliebigkeit bedeutet und Grenzen hat. Formuliere regelmäßig die Vorteile deiner Neutralität und mache klar, dass du nicht naiv oder sorglos in deiner neutralen Rolle agieren wirst.

8. **Baue Loyalität wie eine Religion** und setze dir Grundprinzipien oder innere Regeln. Konsequentes Handeln stärkt die Reputation und in weiterer Folge die Macht deines Charakters. Andere können diese Grundprinzipien kennenlernen und sich darauf einstellen.
9. **Stehe offen und konsequent für dein Wort ein.** Ruf entsteht, wenn andere sehen und spüren, dass dein Wort Gewicht und Bedeutung hat. Schütze sichtbar und spürbar jene, die unter deinem Schutz stehen. Gib ihnen Privilegien und spreche Schutzversprechen oder die Erlaubnis, in deinem Namen zu handeln, klar aus. Greife ein, wenn jemand eine deiner Vereinbarungen bricht. Nutze Konsequenzen und Strafen selten, jedoch spürbar, unvergesslich und schmerzhaft. Reagiere auf Verrat und Bruch von Vereinbarungen nie impulsiv und rachsüchtig. Reagiere planvoll und ruhig mit Ausschluss aus Geschäften und Netzwerken, Rufschädigung oder sozialer Isolation. Kommuniziere deine Konsequenzen offen: „Ich arbeite nicht mehr mit dir und ich werde anderen sagen, warum.“ Zeige auch Lösungswege auf: „Dieses Vertrauen wiederherzustellen, wird dich viel Arbeit kosten. “Wenn du das machen willst, komm wieder und mache mir Vorschläge, wie du das schaffen willst.“
10. Wenn du deinen **Ruf für einen wichtigen Deal oder ein großes Ziel riskierst, mache eine große Sache daraus** und kommuniziere es deutlich. Fordere eine teure oder bedeutende Gegenleistung dafür ein, dass du deinen Ruf riskierst.



# Prinzip 4: Der Tanz in verschiedenen Verhandlungsdimensionen und das Verhandlungsgeschick als Mundwerk.

Eine Spinne vermittelt und verhandelt zwischen Bedarf und Erfüllung - Teil des Handwerks ist natürlich die Kunst der Verhandlung - auch um eigenen Profit daraus zu schlagen. Besonders im LARP geht es dabei jedoch nicht primär um monetären Gewinn, sondern um Rollenspielpotential, Fortspielmöglichkeiten sowie die Gestaltung von immersiven und spannenden Situationen. Verhandle als Spinne nicht primär über Münzen und Gold - verhandle über Einfluss, Risiken, Loyalitäten, Geheimhaltung und zukünftige Optionen, Gefallen oder Kooperation. Dies steigert den Integrationsgrad von Rollenspiel und die Verbindung zwischen Charakteren und Fraktionen.

Für tiefe und immersive Verhandlungen brauchst du einige echte kommunikative Fähigkeiten. Schärf dich in Verhandlungstechniken und den Grundprinzipien des "Spiel des Handels". Verhandlungstechniken und Grundprinzipien können zum Beispiel sein:

1. Stelle dir goldene Regeln oder Strategien für deine Verhandlung auf und verinnerliche sie. Solche Regeln erzeugen einen persönlichen Stil und schützen dich vor Fehlritten, unvorteilhaften Geschäften und deiner eigenen Gier. Ebenso erzeugen sie bei langfristigen Geschäftspartnerschaften eine gewisse Berechenbarkeit, die oft sehr gut ankommt.
2. Verlange immer direkte oder zukünftige Gegenleistung: Gefallen, Informationen, Sicherheit, Schutzversprechen, Schweigegelübde, Zugang, Beziehungen, Schulden, Münzen oder Waren.
3. Gib immer Optionen - doch niemals perfekte Lösungsversprechen. Nötige deine Verhandlungspartnerinnen zu Entscheidungen. Jede Entscheidung erzeugt Rollenspiel. "Ich kann dir jemanden besorgen, der es billig macht - oder jemanden, der es sauber macht - oder jemanden, der es diskret macht. Was ist dir wichtiger?"
4. Lese Charaktere, Situationen und Bedürfnisse und bringe Erkenntnisse indirekt in die Verhandlung ein. Sprich es nicht wörtlich an - aber spiel darauf an: Dringlichkeit, Emotionen, Status, Abhängigkeiten, Angst, Ambitionen.
5. Menschen und andere Wesen vertrauen denen, die „wie sie“ wirken. Nutze Spiegeltechniken und passe dich an deine Verhandlungspartner an: Reagiere eher höfisch auf Adel, eher rau und direkt auf Söldner, intellektuell und wissbegierig auf Magier und Forscher. Versuche dich anzupassen.
6. Lass dein Gegenüber sich bedeutsam und wirksam fühlen. Tausche "Spotlight und Staging" gegen Vertrauen und Loyalität. Sag Sätze wie: „Nur du kannst das, ich brauche dich dafür.“, „Ich habe bei dieser Herausforderung direkt an dich gedacht.“, „Du bist zuverlässiger als andere, die ich kenne.“, „Wenn jemand dafür geeignet ist - dann du.“

7. Wirke Kontrolle und Führung ohne Befehle aus, lass dein Gegenüber entscheiden, wo immer es für dich möglich ist. Führe mit Auftragstaktik, doch lasse deine Leute selbst entscheiden, wie sie eine Aufgabe lösen. Sag nicht "Du machst das für mich!", sondern "Ich könnte jemanden brauchen, der fähig genug ist.", "Wenn jemand das tun würde, würde ich das sehr schätzen.", "Es gibt da eine Möglichkeit, Ruhm und Münzen zu erlangen..."
8. Manipuliere elegant und mit guter Absicht - nicht plump und zum harten Nachteil anderer. Lenke Erwartungen, führe Charaktere in Entscheidungen und Handlungen, die sie selbst auch wollen. Lass andere deine Gedanken denken. Frage statt zu behaupten: "Was könnte für dich drin sein?", "Welche Gewinne siehst du darin für dich?" „Glaubst du nicht auch, dass er dich benutzt?“, „Kommt es dir nicht komisch vor...?“, „Warum, denkst du, kam sie zuerst zu mir?“
9. Nutze Anker-Mechanismen. Sag nie sofort, was du willst. Lass dein Gegenüber möglichst zuerst ein Angebot formulieren. Lenke mit Fragen wie „Was ist dir das wert?“, „Wie dringend ist das für dich?“, „Was riskierst du bereitwillig?“ Erhöhe den Wert emotional, sage statt „Das kostet 5 Gold“ sowas wie „Das verhindert, dass du stirbst.“ „Das könnte deine Gruppe retten.“ „Das gibt dir Macht über jemanden, der dich hasst.“ oder "Das würde deinen Ruf extrem steigern."

Das Mundwerk der Verhandlung ist extrem vielfältig und eine ganz eigene Lehre. Befasse dich damit und tausche dich mit anderen Charakteren darüber aus - auch die Suche nach Lehre produziert viel Rollenspiel und vielleicht neue Verbindungen.



## **Prinzip 5: Nutze Strohleute und spiele das „Schachbrett-Spiel“ über Distanz**

Strohleute sind Mittelsmänner und -frauen, die von der Spinne als Verhandlungshelferinnen, Botinnen und Schutzmechanismus zwischen Charakteren und Fraktionen eingesetzt werden. Eine Spinne kann über Distanz wirken und viel Rollenspiel produzieren, auch wenn sie nicht direkt anwesend ist. Der Einsatz von Strohleuten und Distanz ist keine Feigheit, sondern professionelle Machttechnik, Selbstverteidigung und wichtiger Rollenspielmechanismus.

Verknüpfungen und kleine Aufträge abseits von den großen Plots generieren Spieltiefe und Spielspass im Rollenspiel. Verknüpfe andere Charaktere miteinander, auch ohne dein direktes Beisein. Setze Strohleute in Vorverhandlungen ein. Schicke Boten, nutze Handlanger, lass andere Aufträge überbringen. Insbesondere für LARP-Anfängerinnen sind kleine gelenkte Aufträge eine große Bereicherung.

Über Strohleute kannst du mehrere Plot-Fäden, Absichten und Geschäfte gleichzeitig am Laufen halten. Spiele nie nur eine Sache, habe immer mehrere Fäden gleichzeitig in der Hand und versuche diese aufeinander zu lenken und zu verknüpfen, um Interaktion und Kooperation zu provozieren. Ein derartiges "Schachbrett-Spiel" kann kooperativ sein - du kannst aber auch Charaktere gegeneinander ausspielen, testen oder für verborgene Zwecke nutzen.

Strohleute schützen durch Unklarheit: Wer nicht weiß, wer wirklich entscheidet, kann niemanden gezielt bedrohen. Strohleute verschleiern die Herkunft von Aufträgen, Verantwortlichkeiten und tatsächlichen Machtverhältnissen. Die Spinne bleibt schwer angreifbar – körperlich wie schattenpolitisch.

Durch Strohleute kann die Spinne Neutralität erhalten und mit verfeindeten Fraktionen arbeiten, widersprüchliche Interessen bedienen und ohne Gesichtsverlust vermitteln. Distanz erlaubt es, zwischen den Fronten zu existieren, ohne selbst Teil davon zu werden.

Durch Distanz kann Ruf und Mythos gesteigert werden, dies ist ein starker Immersionsanker. Je weniger jemand direkt mit der Spinne spricht, desto größer und mächtiger wirkt sie. „Man hört von ihr - Sie lässt ausrichten - Sie hat Leute.“ Das erzeugt Respekt, Vorsicht und Gerüchte. Erschaffe „Legendenkontakte“, (selbst wenn sie OT nur abstrakte Figuren sind), stelle dich selbst mal als Strohpuppe oder Bote dar.

Distanz und Strohleute stärken Kontrolle über Informationen und Situationen, sie filtern Emotionen, Drohungen und Manipulationsversuche. Über gute Strohleute erhält die Spinne saubere bereinigte Informationen, Anfragen und auch Interpretationen, nicht ungefiltertes Chaos.

Umwege statt Direktlösung als Rollenspielmechanismus erzeugt Spieltiefe und eine größere Spielfläche auf der mehr Rollenspieler und Rollenspielerinnen tanzen können, als in einer direkten Verhandlung zwischen nur zwei Charakteren. Umwege, Eskalationen, Kommunikationsfehler sind in diesem Mechanismus gewollt. Die Anzahl der eingebundenen Rollenspieler und Rollenspielerinnen erhöht sich, der Integrationsgrad zwischen mehreren Charakteren steigt, es entstehen mehr Beziehungen und das mehr Dramapotentail steigt.

Zusammengefasst macht der Einsatz von Strohleuten und Distanz die Spinne sicherer, glaubwürdiger, mächtiger und zu einer besseren Spielmacherin.

---

## **Prinzip 6: Netze entstehen erst durch den Akt der Weberei**

Das Weben von sozialen Netzen durch Machtspiele, Beziehungen, Verbündete, der Tausch von Gefallen und Abhängigkeiten sind das Hauptgeschäft der Spinne. Das bestehende selbst aufgebaute Spinnennetz ist die Werkbank und Arbeitsfläche der Spinne. Doch grade am Anfang hat eine Spinne keinen Ruf, keinen Schutz, keine Autorität und wahrscheinlich kaum Dinge, die sie anbieten kann. Auch im LARP muss ein Vermittlungs- und Informationsnetz zunächst aufgebaut werden. Als Spieler oder Spielerin eines Spinnen-Charakters musst du deinen Charakter als Spinne und Vorteilshändlerin bekannt machen.

**Folgende zwölf Empfehlungen zur Netzweberei haben wir für dich gesammelt:**

1. **Biete am Anfang einen direkten praktischen Nutzen und keine großen Versprechen.** Ein guter Einstieg ist, dich selbst als Strohpuppe anzubieten und

Botengänge, Informationsweitergabe, diskrete Vermittlung, Warnungen zu überbringen und kleine Gefallen zu tauschen.

2. **Stelle am Anfang erstmal Orientierung in Bedarf und Nachfrage her.** Versuche gleichermaßen Auftraggeber wie Dienstleistende kennenzulernen. Mach dich mit unzähligen Leuten bekannt und finde heraus, welche Fähigkeiten, Ressourcen und Dienstleistungen sie anbieten und wie sie moralisch gestrickt sind. Finde heraus, welchen mittel- und langfristigen Bedarf die verschiedenen Charaktere und Fraktionen haben. Nutze eine Kernbotschaft wie "Du führst ein neutrales Geschäft, von dem zukünftig alle profitieren können."
3. **Wissenserwerb und Informationslenkung sind wichtige Schritte am Anfang.** Versuche andere Charaktere als Augen und Ohren einzurichten, die dich über interessante Ereignisse, Bedarf und Konflikte informieren.
4. **Wachse langsam - aber gezielt.** Ein gutes Netz wächst organisch und überlebt Verluste und Rückschläge. Loyale und vertrauenswürdige Kontakte tragen dich, wenn du fällst oder etwas schief geht. Habe lieber zehn belastbare Kontakte als fünfzig lose Namen, die sich kaum an dich erinnern.
5. **Etabliere Augen und Ohren, ohne diese zu stressen** - spiele diese regelmäßig an. Aus vielen Fraktionen etwas mitzubekommen ist wichtig für dein Netzwerk. Schon oberflächliche Informationen können dir einen Vorteil in Orientierung und Verknüpfung von Geschäftsfeldern verschaffen. Beteilige dich an geschäftlichen Gesprächen, wo immer du kannst, lausche heimlich Gesprächen anderer Charaktere, sondiere Stimmungen in Fraktionen, sammle Bruchstücke und verbinde Details. Doch du kannst nicht alles selbst und allein mitbekommen. Andere Charaktere, die für dich die Augen und Ohren offenhalten, können dich über Entwicklungen, Bedürfnisse und Probleme von Fraktionen und Charakteren auf dem Laufenden halten. Baue dir ein Netzwerk aus Informanten und versuche dieses "Sensornetzwerk" so zu entwickeln, dass du informiert wirst, ohne dass du selbst viel tun musst. Dabei ist es sehr empfehlenswert, die Augen und Ohren so einzusetzen, dass sie in ihren alltäglichen Aufgaben kaum beeinflusst werden.
6. **Webe zuerst horizontal, nicht vertikal.** Viele Anfänger-Spinnen machen den Fehler, sofort und direkt zu den „Bossen und Anführerinnen“ gehen zu wollen - das wird zumeist nicht funktionieren, wenn du nicht einen gewissen Ruf oder interessante Angebote mitbringst. Beginne bei Fraktionen eher beim Fußvolk, bei Handlangern, Boten, Wächtern und Randfiguren. Diese Kontakte wissen viel, reden gern, werden häufig unterschätzt, sind billig, ehrlich, zumeist stabil und wichtig für spätere "innere Fürsprache und Wohlwollen". Versuche herauszufinden, wer in den Fraktionen selbst Informationshandel betreibt oder Kundschafteraufgaben übernimmt, diese können ein extrem wertvolles Sprungbrett in eine Organisation sein.
7. **Sammele und verwebe Charaktere, keine Fraktionen.** Fraktionen sind laut, wechselhaft und politisch. Menschen sind emotional, berechenbar, verbindlich, selbst wenn sich schattenpolitische Ausrichtungen einer Fraktion verändern. Verstehe die Motive, Ängste, Agenda und regelmäßige Bedürfnisse der lebenden Wesen einer Fraktion.

Webe dein Netz in diese Motive und Wesen hinein - nicht in die Banner von Fraktionen.

8. **Vertrauensvorschuss - Am Anfang wirst du immer zuerst geben müssen** - doch gib nur Kleines. Erwarte am Anfang nicht das große Geschäft. Der erste Faden einer Beziehung ist fast immer ein Vorschuss in Form einer Information, eines Kontaktes, einer Warnung. Nutze diesen Vorschuss so hart aus wie du nur kannst, so entstehen Beziehungen, Erwartungen, Schuldgefühle ohne großen Druck. Vertrauensvorschuss ist das gefährlichste und das stärkste Werkzeug der Netzweberei, doch der Erfahrung nach, zahlen Wesen einen Vorschuss auf die eine oder andere Weise immer zurück.
9. **Halte dein Netz asymmetrisch und undurchsichtig.** Asymmetrie schützt dich vor Verrat, feindlicher Übernahme und Manipulation. Ein asymmetrisches Netz sorgt dafür, dass nur du es nutzen kannst. Lass nicht zu, dass alle sich kennen, wissen, was du weißt oder wissen, wie groß dein Netz ist. Jeder Kontakt in deinem Netz sollte glauben: „Ich bin wichtig – aber nicht sicher, wie wichtig.“
10. **Teste dein eigenes Netzwerk früh - aber sanft.** Vertraue niemandem blind. Teste durch kleine Aufgaben, falsche, harmlose Infos, Zeitverzögerungen und indirekte Anfragen. Teste nicht um zu bestrafen, sondern um Zuverlässigkeit und Fähigkeiten zu erkennen.
11. **Pflege dein Netz sorgfältig und aktiv** - ein Netz lebt nur, wenn es schwingt. Kontaktiere deine Kontakte, frag nach, hör zu, erinnere dich, melde dich auch ohne Forderung oder Bedarf. Hinterlasse gute Gesten und Hilfsangebote.
12. **Führe ein Buch oder eine Aufzeichnung über dein Netzwerk.** Notiere Namen, Gefallen, Abhängigkeiten, Eigenschaften, Fähigkeiten, Schulden, Loyalitäten, Druckmittel. Manchmal kann es eine gute Wirkung erzeugen, sichtbar zu schreiben. Lass dein Gegenüber spüren, dass du organisiert bist und nichts vergisst.

Am Ende lässt sich sagen, dass einer der wichtigsten Grundsätze beim Netzweben ist: „Eine Spinne sucht keine Kontakte - sie schafft Gründe, kontaktiert zu werden.“ Irgendwann wird dein Netz beginnen, von selbst in deinem Sinne zu arbeiten. Dies merkst du, wenn Informationen zu dir fließen, wenn andere Charaktere zu anderen Charakteren sagen: „Frag die Spinne.“

---

## Prinzip 7: Entwickle und nutze eine Silberzunge

Eine Spinne kämpft nicht mit Stahl - sie kämpft mit silbernen Worten. In den größeren Geschäften und politischen Entwicklungen der Schattenwelt steht der Sieg durch rohe Gewalt meist eher am Ende einer Konfliktspirale. Für Geschäfte, Allianzen, Aktivierung von Leistung und dem Aufbau von Ruf ist meist entscheidend, wer überzeugt, wer Zweifel sät, wer Dinge in ein anderes Licht stellen kann, wer Vertrauen aufbaut – und wer andere dazu bringt, Dinge zu tun. Genau hier liegt die Macht der Silberzunge. Eine Silberzunge nutzt keine Lüge, sondern formt Wahrheiten so, dass sie gehört werden wollen oder harte Wahrheiten in einem anderen Licht stehen. In der Öffentlichkeit kann eine Silberzunge einen Austausch über kriminelle Geschäfte geschickt so formen, dass sie

unscheinbar klingen und trotzdem einen "Subtext der kriminellen Wahrheit" übertragen - stößt die Silberzunge auf Widerstand, kann sie sich unter dem Vorwand des Missverständnisses oder der Fehlinterpretation aus der kritischen Situation schlängeln.

In der Profession der Spinne brauchst du eine geschickte Silberzunge, musst Leute überzeugen, dich in sensiblen Verhandlungen mit unbekanntem Geschäftspartnerschaften langsam vortasten können, um Bedürfnisse, Möglichkeiten und Grenzen zu sondieren. Du musst gleichermaßen freundlich, vertrauenswürdig und gefährlich sein. Du brauchst ein Gespür für die Intrige in der Intrige. Mit der richtigen Wortwahl kann eine Spinne viele Dinge bewegen und lenken.

- Vertrauen erzeugen und ein sensibles Gespräch über kriminelle Geschäfte schrittweise in den Klartext bringen.
- Geschäfte und Vereinbarungen umformen, erweitern oder umlenken
- einen Konflikt entschärfen, bevor er eskaliert
- einen Gegner zu Partnern machen
- Misstrauen in Kooperation verwandeln
- Gewalt durch Verhandlung ersetzen
- Schuld, Loyalität oder Angst erzeugen, ohne es direkt einzufordern.

Mit ihrer Silberzunge kann eine Spinne freundlich, vertrauenswürdig – und gefährlich zugleich sein. Die größte Kunst der Spinne ist der Spagat zwischen Nähe und Bedrohung. Sie muss freundlich sein, damit Wesen mit ihr reden wollen. Vertrauenswürdig, damit sie bleiben und Geheimnisse offenbaren. Gefährlich, damit sie dich ernst nehmen und Grenzen respektieren. Werkzeuge sind häufig nicht nur Worte, sondern auch Mimik, Tonalität, Schweigen, Doppeldeutigkeiten und manchmal andere Wesen, die für dich sprechen. So entsteht eine Präsenz, bei der niemand genau weiß: „Ist sie meine Verbündete – oder kippt die Stimmung grade?“ Bewusst erzeugte Unsicherheit ist eine der besten Rüstungen der Spinne.

Eine Spinne braucht ein Gespür für die Intrige in der Intrige und muss ihre Silberzunge danach ausrichten. In der Schattenwelt wird selten offen gelogen - doch es wird ständig umgedeutet, ausgelassen, verschoben. Eine Spinne mit Silberzunge hört nicht nur, was gesagt wird, sondern auch warum es gesagt wird - was nicht gesagt wird - wem es nützt und wem es schadet. Sie erkennt versteckte Drohungen, vorgeschobene Interessen, falsche Dringlichkeit und gezielte Opferrollen. Eine Spinne sollte gezielt frontal und auch seitlich mit Gegenfragen, Andeutungen, Optionen und Halbwahrheiten kommunizieren können.

Als Spielmechanismus des LARP hat "Silberzunge" eine ganz besondere Bedeutung. Interaktion mit Worten ist der Kern von LARP-Rollenspiel. LARP lebt von Interaktion, Gesprächen, Spannungen, Entscheidungen und Beziehungen. Mit einer guten Silberzunge lassen sich viele immersive Geschäftsverhandlungen bespielen und als Spielangebot formulieren. Mit einer Silberzunge gibst du anderen Spielerinnen und Spielern genug Raum, selbst zu interpretieren und selbstgesteuert zu reagieren, du zwingst niemanden, sondern führst langsam in dein Spielangebot. Du erzeugst kooperative Entscheidungen statt Befehle. Derartig immersive Gespräche und Verhandlungen lösen Emotionen aus, fordern Spieler und Spielerinnen heraus, werfen moralische Fragen auf. Eine Spinne mit Silberzunge schafft Spiel, weil sie Charaktere in Bewegung bringt, ohne sie zu dominieren.

---

## **Prinzip 8: Sei neutral - aber niemals harmlos**

Präsentiere dich als neutraler und verlässlicher Mittel- und Knotenpunkt, der mit vielen Gruppen spricht - nicht nur mit einer Fraktion. Du arbeitest mit allen. Du verrätst deine Kunden nicht - sonst hängst du selbst. Deine Geschäftspartnerinnen müssen jedoch verstehen und fühlen, dass du dich absicherst und selbst zur Konfliktpartei wirst, wenn man deine Neutralität oder dein Fleisch angreift. Die Nachricht muss klar sein: Man kann sich auf dich und deine Neutralität verlassen - doch wer sich mit dir anlegt - wird es teuer bezahlen - selbst wenn du verlierst. Ein Angriff auf die Spinne wird sich niemals lohnen.

Definiere Loyalität und Neutralität für dich und habe Antworten für deine Kunden und Kontakte zu wichtigen Loyalitäts- und Kooperationserwartungen parat. Je klarer du deine Rolle und dein Verständnis von Loyalität und Neutralität kommunizierst, desto geringer ist das Risiko von Missverständnissen und Loyalitätskonflikten.

Aber: Du manipulierst und priorisierst zu deinem eigenen Vorteil, du spielst Charaktere und Fraktionen gegeneinander aus, wenn es dir nützt. Du hast einen Plan B, eine Fluchtstrategie und verschiedene Abwehr- und Angriffsstrategien, falls man dich bedroht oder dir gefährlich wird. Hierfür muss man natürlich verschiedene scharfe Sicherheitsmaßnahmen, Notfallpläne und Abkommen mit anderen Fraktionen einrichten.

Eine Spinne reicht immer lächelnd die Hand zur geschäftlichen Vereinbarung oder hat ernst gemeinten und sorgfältig durchdachten Rat, jedoch aber auch immer einen abrufbaren Plan, um alle Charaktere im Raum auszulöschen.

---

## **Prinzip 9: Kenne Bedrohungsszenarien der Spinne und nutze sie als Rollenspielfläche**

Der Tanz in Machtkämpfen zwischen verschiedenen Charakteren und Fraktionen gehört zum Alltag einer Spinne, doch eine Spinne ist nicht unbesiegbar und kann sich nicht immer neutral verhalten. Machtkämpfe in der Schattenwelt um Geschäftsfelder, Bedeutung, Ressourcen und Kontakte verursachen Loyalitätskonflikte, machen Freunde zu Erzfeinden und zerreiben Unbeteiligte als Kollateralschäden. Als Spinne gehst du Verpflichtungen ein, die dich binden und verwundbar machen. Oft stehst du mit einem Fuß in der legalen Welt und mit dem anderen Fuß in der Schattenwelt. Als Spinne stehst du also zwischen den Fronten und gehst gleichermaßen Risiken für dich selbst, sowie auch in der Stellvertretung für andere ein - daher solltest du gute Orientierung in den denkbaren Gefahren und Gegenmaßnahmen haben. Du brauchst Schutzschichten und Sicherheitsmaßnahmen.

In diesem LARP-Spielfeld findet sich wohl das größte Potential für das Spinnen-Rollenspiel und Konfliktspiel. Allerdings stehen in diesem Spielfeld oft logische IT-Bedürfnisse und IT-sinnvolles Handeln mit Rollenspiel-, Eskalations-, und Dramapotentiale in einem Spannungsfeld. Wenn die Spinne alle Konflikte und Risiken neutralisiert, wird das Rollenspiel irgendwann ereignislos und langweilig - es müssen also OT-bewusst Risiken eingegangen, Fehler gemacht und Angriffsflanken offen gelassen werden. Andererseits kann auch viel Rollenspiel aus der Planung und Einrichtung von Sicherheitsmaßnahmen entstehen. Ebenso können Gefahrenszenarien rollenspielerisch und künstlich gefördert, gepusht, dramatischer dargestellt oder als Immersionsmaterial für ein Plot-Szenario genutzt werden. Dazu hilft es sich diese Gefahrenszenarien einmal bewusst zu machen, um besser damit spielen zu können. Gefährliche Situationen und Szenarien für Spinnen sind etwa:

“ **Physische Bedrohungen** können durch aufgebrauchte

Geschäftspartnerschaften oder gegnerische Fraktionen, der rechtmäßigen örtlichen Büttelei, Konkurrenten und unzufriedene Handlanger entstehen. Du stehst auf einmal im Kreuzfeuer zweier rivalisierender Fraktionen, jemand versteht dich als Gegenseite oder Risiko, glaubt, du weißt zu viel und will dich loswerden, es gibt ein Kopfgeld auf dich, du wirst entführt oder erpresst, ein vermitteltes Attentat wurde umgedreht und anstatt bei deinem Kunden, landet man bei dir. All diese Dinge können auf dich direkt oder auf dein Netzwerk wirken.

**Vertrauensbruch & Rufzerstörung** ist eine große Gefahr, denn für eine Spinne ist der Ruf eine Existenzgrundlage. Jemand behauptet, du wärst nicht zuverlässig oder würdest ein doppeltes Spiel spielen. Jemand veröffentlicht Informationen über dein Schattenwerk oder streut falsche Informationen und Gerüchte über dein Netzwerk. Jemand imitiert dich oder nutzt deinen Ruf für unerlaubte Zwecke. Dein Netzwerk und deine Kontakte beginnen dir zu misstrauen.

**Bruch des Netzes:** Das Netzwerk bricht ganz oder teilweise weg oder der Informationsfluss trocknet ein. Deine Macht besteht nicht aus Muskeln - sondern Kontakten - diese können sterben, verschwinden oder die Seiten wechseln. Interne Loyalität zerbricht, Strohleute können sich abwerben lassen. Rivalen, infiltrieren dein Netzwerk oder jemand beginnt, dein Netzwerk zu übernehmen - oder es schnüffelt jemand mit unklaren Absichten in deinem Netzwerk herum.

**Emotionale Risiken** - die eigene geistige Schwachstelle. Auch eine Spinne kann Gefühle haben - andere können sie gegen dich nutzen. Du entwickelst Loyalität zu jemandem, den du nicht verraten willst - aber solltest. Jemand in deinem Netzwerk ist dir wichtig und wird bedroht. Du wirst von jemandem manipuliert, der dich „durchschaut“. Du gerätst in einem Intrigenspiel in eine emotionale Abhängigkeit. Gefühle der Rache überkommen dich und verleiten dich zu unüberlegten Reaktionen.

**Politische Machtspiele** und Machtstrukturen kollidieren und verändern dein gewohntes Geschäftsfeld brachial. Adel, Kirche oder Militär verbieten Schattenhandel oder steigen selbst ein. Du wirst zur „staatlichen Ressource“ erklärt und zwangsrekrutiert. Du wirst als Staatsfeind definiert. Eine Fraktion versucht deine absolute Loyalität einzukaufen und bedroht dich. Politische Mächte sind immer an Agenten und Spinnen interessiert - vor allem an jenen, die wertvoll oder entbehrlich erscheinen.

**Geheimnisse platzen** und Informationen verselbstständigen oder stellen sich als falsch heraus. Du handelst mit Wissen, Geheimnissen und Informationen. Lagen, Informationen und Wissen können sich brachial ändern. Sicher verwahrte Geheimnisse kommen überraschend ans Licht - und du stehst mittendrin. Jemand beweist, dass du Informationen manipuliert hast, Dokumente werden gestohlen, geheime Treffen, Geschäfte oder Vereinbarungen öffentlich gemacht, du hast zwei Parteien gegeneinander gespielt - jetzt wissen sie's.

**Verdrehte Manipulation** - die Intrige in der Intrige und du wirst Opfer. Du spielst mit Köpfen - oder spielen sie mit dir? Andere spielen vielleicht besser. Jemand füttert dich absichtlich mit Falschinfos, du wirst als Werkzeug für eine geheime Agenda eingesetzt, eine andere Spinne spielt „die große Partie“ und du tappst in eine perfekt gebaute Intrigenfalle.

**Ökonomische Risiken** sind immer ein Thema. Auch wenn eine Spinne über viele verschiedene Währungen verfügt, ist Geld doch auch immer von hoher Bedeutung in der Schattenwelt. Du schuldest jemandem eine große Summe oder hast in die falsche Seite „investiert“. Dein Gefallensystem kollabiert und deine Gefallen sind auf einmal nichts mehr wert. Jemand kauft deine Loyalitäten weg, Deals die für dich nachteilig sind werden unter Zwang gemacht. Ein Unterwelt-Finanzkrieg verändert gewohnte Finanzflüsse und Machtverhältnisse brachial.

**Abhängigkeiten & Erpressbarkeit** sind in der Schattenwelt so alltäglich wie Sonnenschein. Je erfolgreicher du wirst, desto mehr Angriffsfläche hast du. Jemand deckt deine Schwächen und Abhängigkeiten auf oder findet Beweise gegen dich. Ein wichtiger Kontakt will auf einmal mehr von dir oder setzt zu einer feindlichen Übernahme an. Jemand durchblickt deine Tarnlegenden und taucht auf einmal in einer Situation auf, die dir gefährlich werden kann. Du kannst politisch gebunden und in manchen Spielwelten auch magisch gebunden werden.

In diesen Spielfeldern und Bedrohungsszenarien lässt sich unglaublich viel Rollenspiel und Immersion produzieren, denke nur mal an Leibwächter oder Fraktionen als Schutzmacht nach, etablierte Geheimverstecke, Rückzugspläne, Schutzabkommen und Tarnidentitäten.

# Schlusswort und Zusammenfassung

Eine Spinne ist keine Rolle, die man mit einer Konsumhaltung spielen kann, sondern ein spielfördernder und verbindender Mechanismus, der in einem langfristigen Prozess entsteht. Das kann erstmal abschreckend und überfordernd wirken - jedoch ist das im LARP wachsende Netz aus Beziehungen, Verbindungen, Schulden, Vertrauen und Konsequenzen ein Garant für die Entwicklung des eigenen Rollenspiels. Die Investitionen, die man als Spieler oder Spielerin in den Aufbau eines Spinnen-Charakters investiert, werden sich über den Lebenszyklus des Charakters doppelt und dreifach rentieren.

Dieser Leitfaden hat erklärt, dass Spinnen nicht durch Stärke, Titel oder Lautstärke wirken, sondern durch Verlässlichkeit, Geduld, Verhandlungsgeschick und soziale Intelligenz. Ihre Macht liegt nicht im direkten Zugriff, sondern in der Gestaltung von Möglichkeiten und Verbindungen.

Spinnen erzeugen Interaktionspotential, indem sie anderen Charakteren freies Rollenspiel und Verbindung auf einem immersiven Spielfeld, oftmals in einer bestehenden Spielwelt, ermöglichen. Sie verbinden Charaktere, die sich sonst nie begegnet wären. Sie stoßen Entwicklung an, indem sie nicht lenken, sondern Rahmen und Verbindungen setzen. Wo sie wirken, werden Taten erinnerbar, Beziehungen bedeutungsvoll und die Spielwelt lebendig.

Dieser Leitfaden macht ebenso deutlich: Eine Spinne zu spielen ist ein Tanz auf Messers Schneide. Ihr Ruf ist Kapital, ihre Neutralität ein Balanceakt, ihr Netzwerk zugleich Schutz und Risiko. Bedrohungen, Fehler, Intrigen und Brüche sind kein Scheitern - sie sind Spielfläche. Erst dort, wo das Netz spannt und reißt, entstehen die intensivsten Geschichten.

Es gibt keinen „richtigen“ Weg, eine Spinne zu spielen, doch es gibt viele erprobte Prinzipien und Bausteine, die du nun auch kennst. Wenn du jemals eine Spinne spielen solltest, spiele sie immer als Spielmacherin oder Spielmacher zur Förderung des gemeinsamen schurkischen Rollenspiels.

Danke dass du uns zugehört hast - das waren unsere Ratschläge und Erfahrungen, um die Profession der Spinne im LARP immersiv und spielfördernd für alle Beteiligten zu gestalten. Wir hoffen dich irgendwann und irgendwo als Spinne im LARP kennenzulernen.

# Profession: Fälscherei



Bürokratie und Nachweisführung ist überall und das Volk glaubt Brief und Siegel. Mit Schrift, Siegel und Wappen werden Berechtigungen erteilt, Privilegien ermächtigt und Eigentum bescheinigt.

Du brauchst einen Adelsbrief? Male dir doch einen! Du brauchst eine Besitzurkunde? Siegel dir eine! Doch wenn du etwas wirklich Glaubwürdiges willst, das auch vor Adeligen, erfahrenen Offizieren, und sorgfältigen Schriftkundigen glaubwürdig erscheint, brauchst du einen wirklich gutes Fälscherhandwerk. Gestohlene Gegenstände können einen Kaufnachweis oder Besitzurkunde erhalten, das Testament wird etwas zu deinen Gunsten abgeändert und ein Adelsbrief lässt dich unbehelligt die Grenze passieren. Hier brauchst du viel Übung mit Tinte, Papier und Farbe. Gleichermäßen musst du dich gut auskennen, wie bestimmte offizielle Dokumente aussehen.

## Im LARP können folgende Dinge gut gefälscht werden

**Mitgliedsbescheinigungen** von Gilden und Organisationen ermöglichen Zugriff auf exklusive Informationen und Möglichkeiten, Teilnahme an Gildenevents und gesprächsbereite

Gildenmitglieder.

**Adelsbriefe** bescheinigen eine adelige Blutslinie und dazugehörige Titel. Solche Bescheinigungen werden von höheren Autoritäten ausgestellt, um bestimmte Wesen oder Familien in den Adelsstand zu erheben. Diese Dokumente ermächtigen Privilegien, wie beispielsweise Landbesitz, Steuervorteile, politische Macht oder soziale Anerkennung.

**Passierscheine und -marken oder Freiwegescheine** ermöglichen die unbehelligte Passage durch gesperrte oder zugangsbeschränkte Bereiche, Regionen oder Tore.

**Einladungen zu exklusiven Festivitäten** ermöglichen die Teilnahme an zugangsbeschränkten Feierlichkeiten.

**Wappenzeichen** weisen auf die Zugehörigkeit eines Wesens zu einer Organisation oder Adelsfamilie hin. Mit gefälschten Wappen kann man sich als Soldat einer Armee, Handlanger einer Adelsfamilie oder Helfer/in eines Händlers ausgeben. Derartige Wappen können aus Leder, besticktem Stoff hergestellt oder auf Papier gemalt werden. Gefälschte Wappenzeichen sind wichtige Bestandteile von Verkleidungen und Täuschungen.

**Gesellen- und Meisterbriefe** bezeugen ein geprüftes Niveau der erlernten Handwerkskunst, stützen aber auch den sozialen Status und ermöglichen Teilnahme an zugangsbeschränkten Möglichkeiten. Solche Meisterbriefe sind natürlich ein Galgenstrick, wenn man das Handwerk nicht beherrscht, es jedoch einsetzen muss.

**Freibriefe** erlauben oder entschuldigen eine eigentlich verbotene Handlung. Manchmal ist das Tragen von Waffen in einer bestimmten Region verboten. Freibriefe können sogar Straftaten wie Seeraub im Namen einer bestimmten Nation legitimieren. Oft werden Freibriefe auch für eigene Agenten ausgestellt. Gefälschte Freibriefe können dazu genutzt werden, sich aus kritischen Situationen herauszuwinden.

**Anweisungen einer übergeordneten Macht oder Organisation** legitimieren Handlungen, öffnen Türen, bescheinigen die Aushändigung von Waren oder Beweisen und fordern Mitwirkung ein. Gefälschte Anweisungen sind ein hervorragendes Werkzeug zur Manipulation.

**Eigentumsbescheinigungen** bestätigen das berechtigte Eigentum über einen beweglichen Gegenstand, Handelswaren, ein Haus oder Land. Derartige gefälschte Bescheinigungen sind oft zwingend erforderlich, wenn diese Dinge gehandelt werden sollen.

**Wert- und Zustandsbescheinigungen** bestätigen den Wert oder einwandfreien Zustand einer Ware, eines Hauses oder Bodens. Mit gefälschten Wertbescheinigungen kann minderwertigen oder wertlosen Waren ein höherer Wert zertifiziert werden. Anhand dieser Beispiele können wir erkennen, dass der Hauptanteil des Fälschungshandwerkes mit Papier, Tinte, Farben und Wachs geführt wird. Allerdings bestehen Anteile des Handwerks auch aus Leder, Punzierhandwerk und Ledermalerei oder Stoff, Stickerei und Stoffmalerei. Manchmal müssen ganze Wappenröcke gefälscht werden. Natürlich braucht man Originale oder Skizzen von Originalen und das richtige Werkzeug, um wirklich gute Fälschungen herzustellen.

# Welche Werkzeuge kann ich gebrauchen?

Wir empfehlen dir, dein Werkzeug in einer "**Fälschungskiste oder Fälschungstasche**" zu bündeln. Aus Sicherheits- und Gewichtsgründen solltest du nicht dauerhaft mit deiner Fälschungs-ausrüstung herumrennen - du brauchst das Zeug nicht ständig. In deinem Arbeitsbündel könnten sich folgende Dinge als nützlich erweisen:

- Schönes Papier und Marmorkarton als Arbeitsmaterial. Du kannst einfaches Druckerpapier in hochdosiertem Schwarztee (ca 1h+) färben, trocknen und aufhängen (altes Handtuch unterlegen) und dann mit Gewicht plätten. Alternativ kann man es in großen Mengen auch recht günstig kaufen - dann spart man sich viel Arbeit.
- Eine Sammlung Bleistifte und schwarze oder braune Farbstifte. Im LARP empfehlen wir einfache Fineliner in dick und dünn, die in Leder eingeklebt werden, so spart man sich das Geschmiere mit Tinte und Feder. Natürlich kannst du auch Tinte und Feder verwenden, wenn du dieses Werkzeug beherrschen kannst.
- Siegelwachs, Siegelwerkzeug und eine kleine Sammlung Siegel. Man kann sich auch mit hübschen Münzen behelfen, um "unbekannte Siegel" aufzulegen - das fällt oft gar nicht auf.
- Kleine farbige Stoffstreifen und Verzierungen, um Siegelfahnen zu improvisieren und zu verschönern.
- Kerze und Streichhölzer, um Siegelwachs zu schmelzen.
- Schere oder Messer, um Papier zu schneiden.
- Arbeitsunterlage, das kann ein kleines Sperrholzbrett oder ein Stück Leder sein.
- Durchpauspapier um Zeichnungen und Wappen zu kopieren, hier reicht einfaches Butterbrotpapier.
- Nähgarn und Nadel - manchmal werden Briefe aus Sicherheitsgründen zugenäht.

## Erweiterte Ausrüstung

- Feine Pinsel und Acrylfarben, wenn du dich mit Wappenmalerei und farbigen Verzierungen beschäftigen willst. Weiterhin empfehlen wir Mischbehälter, kleine Wasserflaschen und Reinigungstücher.
- Leder, Lederwerkzeug und Punzierwerkzeug, wenn du dich mit dem Fälschen von Insignien und Wappenpatches befassen willst.
- Schnellrockenton, um Abdrücke von originalen Siegeln oder Schlüsseln zu machen.
- Zinn und Zingusswerkzeug (sowie Trockenton und ein Lagerfeuer) wenn du Insignien aus Zinn kopieren willst.
- Moosgummi, Chirurgenkalpell, Klebstoff und Stempelkissen um Stempel zu fälschen.

“ **Rollenspieltipp:** Es ist schwierig im Schauspiel die gespielte Lüge zu erkennen. Solche Fälschungen sollten nicht mehr "Macht" für den Charakter erzeugen, sondern den Charakter eher "schlüpfrig in Schwierigkeiten" machen. Mache die

Fälschung OT als Spielangebot kenntlich und hänge Bedingungen daran. In der Fußnote oder irgendwo im Dokument könnte für Leute die genau hinschauen, ein kleiner OT-Hinweis versteckt sein. Der OT-Hinweis könnte lauten:

- "OT-Spielangebot: Dies ist eine sehr schlechte Fälschung. Selbst der dümmste Bauer würde sie als Fälschung erkennen."
- "OT-Spielangebot: Dies ist eine passable Fälschung. Nur eine erfahrene Wache oder mittlerer Dienstgrad mit Ausbildung würde sie erkennen."
- "OT-Spielangebot: Dies ist eine sehr gute Fälschung. Nur ein hochrangiger Beamter oder Offizier würde sie erkennen."
- "OT-Spielangebot: Dies ist eine extrem gute Fälschung. Nur ein Mitglied des Hofstaates oder der Königsfamilie würde dies als Fälschung erkennen."

Alternativ kann man bewusst Fehler oder Ungereimtheiten in die Wappen oder den Text einbauen - so etwas ist jedoch sehr schwer zu erkennen und zu bespielen. Ebenso können Fälschungen mit den LARP-Gruppen besprochen werden, die sie betreffen oder deren Identität sie stehlen.

# Profession: Schwarzmarkt- und Schattenhandel



Es gibt immer "Gründe" der Obrigkeit, warum bestimmte Waren nicht im offenen Handel verfügbar sind - das heisst noch lange nicht, dass es keinen Bedarf daran gibt. Im Schwarzmarkthandel wird mit verbotener oder zweifelhaften Waren gehandelt. Dies können etwa Rauschkraut, Mord- und Einbruchswerkzeuge, gefährliche magische Artefakte, Sklaven, alchemistische Gifte, verbotene religiöse Utensilien oder Kriegswaffen sein. Hier braucht es gleichermaßen Handels- wie Heimlichkeitsfertigkeiten. Auf dem richtigen Markt kann man mit der passenden Geschäftsidee wahren Reibach machen.

## Mögliche Waren

**Rauschkraut** gibt es in vielen Varianten und Kombinationen: Sumpfkraut, Glotzhonig, Mondzucker, Skooma, Traumliilie, Eberon, Quaalude, Spook, Blitz, Schattenmoos, Arkanit, Drachenblut, Luminakristalle, Schlangenkraut, Grüne Fee, Schlacht, Teufelskraut, Leerstaub, Bernsteinblatt, Ätherkraut, Leuchtflechte, Rotes Wasser, Wyrdrauch, Glückseligkeit, Silberblatt,

Lodernde Glut, Feuerfarn, Netherblüte, Traumpulver, Schwarzlotus-Extrakt und tausend weitere.

**Verbotene oder zwielichtige Artefakte** können aus versunkenen Tempeln geborgen worden sein. Obwohl sie eigentlich erforscht werden müssten - zahlen bestimmte Sammler einfach viel mehr als diese bettelarmen Forscher. Einige dieser Artefakte binden große magische Macht oder längst verlorene Erkenntnisse in sich - wenn man weiß wie man sie entlocken kann.

**Reliquien und Glaubensgegenstände** einer regional verbotenen Gottheit oder eines längst verbannten Glaubens sind bei einigen Kultgruppen mit Sicherheit begehrt. Ebenso könnte es Glaubensgegenstände geben, die aus einem Grabraub oder einer zwielichtigen Quelle stammen - das uralte heilige Leichentuch wurde zwar geraubt und in 1000 Stücke zerschnitten - aber immerhin habe ICH auch eines bekommen.

**Verbotenes Wissen** über tödliche Gifte, magische Rituale und Zaubersprüche, Anleitungen zur Zersetzung von Herrschaft, Anleitungen zur sozialen Manipulation Baupläne von Kriegswaffen finden mit hier und da Interessenten die sich über die öffentlichen Bibliotheken und ehrenwerten Lehrmeisterinnen "weiterbilden" möchten.

**Schmuddelbildchen und Schmuddelheftchen** für einsame Stunden im kalten Zelt zur Unterstützung der guten alten Handarbeit gibt es in tausenden Formen und Motiven. Manche haben sogar Sammlerwert, weil sie berühmte Persönlichkeiten oder abartige Rassen zeigen. Auch Portraits von entblößten Herren und Damen der Adelsklasse könnten hier erwerbbar sein (wofür man zumeist aufgehängt wird).

**Hochpotente alchemistische Gifte oder arkane Tränke** bekommt man mit Sicherheit nicht in der Apotheke an der Ecke - du brauchst erfahrene Alchemistinnen um derartige "Werkzeuge" herzustellen. Da diese Handwerker oft nicht erkannt werden wollen - verkaufen sie ihre Erzeugnisse auf dem Schwarzmarkt über Strohleute.

**Zwielichtige oder arkane Zutaten** für Alchemie die aus unseriösen Quellen stammen bekommt man eher auf dem Schwarzmarkt, z.B.: Elfenblut, Geisterhaar, getrocknete Fledermäuse, getrocknete hochpotente Giftpilze, Orkzähne, Seelensteine, Herz eines Mörders, Dämonenhaut, Trollzehen, Geisterstaub, Schattenasche, Blutharz, Dunkeldrachenschuppen undsoweiter

**Kriegswaffen und Kriegsausrüstung** werden von der regionalen Obrigkeit nur sehr ungern in den Händen des unterdrückten wütenden Bauernvolk gesehen - daher wird solch ein Markt oft streng reglementiert und unterdrückt. Derartige Gegenstände können Armbrüste mit hoher Reichweite, bestimmte Formen von Bolzenköpfen, bestimmte Schwertarten, Schwarzpulver und Sprengmittel, Munition oder ganze Belagerungswaffen sein.

**Hochspezialisierte Mordwaffen**, die ganz offensichtlich nur für die heimtückische Tat gebraucht werden, kann man nur in den wenigsten Ländern auf dem Marktplatz kaufen. Solche Werkzeuge könnten sein: Blasrohre mit Giftpfeilen, Giftnadler, Klingen mit besonderen Eigenschaften, Glasbruchklingen, Ogerfänger, Trainierte Skorpione und Schlangen, Pfeilspitzen mit besonderen Eigenschaften, kleine Hand- und Gelenkarmbrüste undsoweiter.

**Einbruchswerkzeuge** sind maßgefertigte Hilfsmittel, für die es einfach keinen anderen Verwendungszweck außer die Schattentat gibt. Solche Werkzeuge werden in Nachtschichten in

Schmieden oder bei Schlossern hergestellt. Auch so mancher Juwelier hat sich schon ein kleines Zubrot mit der Herstellung von feinen Dietrichen, Türschlossangeln, Glasschneidern gemacht.

**Manipulierte Würfel, Karten und Münzen** sind von Meisterhand gefertigte Spezialwerkzeuge, um Betrugshandlungen zu unterstützen. Derartiges Werkzeug ist nur sehr selten zu bekommen.

"**Besondere Erfahrungen**" für Leute, die es sich leisten können. Schon mal einen Ork (unter kontrollierten Bedingungen) gejagt? Straffrei (und begleitet) irgendeinen armen Hanswurst in einer dunklen Gasse ermordet? Bizarr-Absurde magische obszöne Handlungen, für die man dich eigentlich am Galgen wegen Ketzerei aufhängen müsste? Ein kleiner Abenteuerurlaub in die Finsterlande, nur um erzählen zu können, dass man dort war? Vielleicht findest du solche Erfahrungen auch auf dem Schwarzmarkt.

## Schwarzmarkthandel im LARP

Der Kern dieses Rollenspiels ist das "Schwarzmarktgebaren" und dient eher weniger dem Gewinn von Münzen durch Handel mit Requisiten. Das Geschäft sollte nicht "so schnell wie möglich" abgeschlossen werden, sondern schön ausgestaltet sein. Verkäufer und Kunde können sich misstrauen oder erst miteinander handeln, wenn eine bestimmte Vorbedingung (Bekanntheit zu anderen Kriminellen, Bürgschaft von einer vertrauten Person, Testkauf einer kleinen Menge, vorgeführter Rauschkrautkonsum, Mut, Professionalität) erfüllt ist.

- Mache dezente Werbung: Streue einige Gerüchte bei Multiplikatoren (Wirte, Tavernen, andere zwielichtige Händlerinnen, Spinnen) oder bezahle Handlanger, um dir Kundschaft heranzubringen und vorzufiltern - jeder Markt braucht Werbung.
- Nutzt geheime oder gesicherte Treffpunkte in abgelegenen Ecken, dunklen Gassen, Zelten oder Hinterzimmern, um illegalen Geschäfte abzuwickeln.
- Codierte und verschleierte Kommunikation am Anfang der Kontaktaufnahme, um ihre Absichten und Bedürfnisse diskret zu kommunizieren.
- Verborgene Gegenstände in Geheimverstecken, doppelten Böden, versteckten Taschen oder Wende-Regalen, um sie vor neugierigen Blicken zu schützen.
- Risiken und Konsequenzen können verbalisiert und dramatisiert werden, um dem illegalen Rollenspiel noch mehr Tiefe zu geben.
- Exklusiver Zugang zur Ware über geheime Organisationen und Untergrundnetzwerke intensivieren die Immersion immens. Der Schwarzmarkt oder die Abgabemenge könnten kontrolliert oder beeinflusst werden. Diese Organisationen könnten bestimmte Regeln oder Handelshierarchien aufstellen, um den Schwarzmarkt zu regulieren.
- Schwarzmarktware (Requisiten) sollte schön gestaltet sein. Baue und bastle die Requisiten so, dass du sie ins Spiel geben kannst und sie nie wieder siehst.
- Konsumierbare Lebensmittel müssen klar gekennzeichnet sein. Kleine Aufkleber oder Schildchen können mit Erklärung versehen werden. Mit Lebensmitteln muss nach geltenden OT-Lebensmittel-Richtlinien umgegangen werden.
- Rauschkräuter dürfen nur Requisiten oder Lebensmittel sein - obviously.



# Profession: Spionage und Aufklärung



**Spionage und Aufklärung** gehören zu den ältesten und wirkungsvollsten Werkzeugen von Macht, Einfluss und Überleben. Wer Informationen besitzt, kann Entscheidungen vorbereiten, Risiken minimieren und Chancen nutzen – oft lange bevor andere überhaupt erkennen, dass ein Spiel begonnen hat. Dabei geht es nicht nur um das bloße Sammeln von Gerüchten und Geheimnissen, sondern um das Verstehen von Zusammenhängen, das Erkennen von Mustern und die gezielte Verbindung von Informationen.

Im LARP entfaltet diese Profession eine besondere Stärke: Sie erzeugt Spiel und Dynamik, statt zu konsumieren - zumeist ohne Vorbereitung von Plots oder konkreten Spielangeboten. Spionage und Aufklärung greifen aktiv in die Dynamiken der Spielwelt ein, verbinden Einzelpersonen, Gruppen und Fraktionen miteinander und schaffen Anlässe für Interaktion, Sicherheitsmaßnahmen und Konfliktspiel. Ein gut gespielter Spion bringt Gerüchte in Umlauf, macht Konflikte und Geheimnisse sichtbar und sorgt dafür, dass Entscheidungen auf fundierten Informationen basieren.

Dabei profitieren nicht nur die Ausübenden selbst. Gute Spionage schafft Spielangebote für viele Beteiligte: Händler, die ausgefragt werden, Adelige, deren Intrigen sichtbar werden, Wachen, die aufmerksamer werden müssen, oder Fraktionen, deren geheime Pläne plötzlich bekannt werden. Selbst das Scheitern einer Spionageaktion kann wertvolles Spiel erzeugen – etwa durch Verhöre, Misstrauen oder diplomatische Spannungen.

In vielen Situationen sind Informationen zunächst fragmentiert: Gerüchte, Beobachtungen, Andeutungen oder zufällige Entdeckungen. Für sich genommen sind sie selten belastbar. Erst durch strukturierte Sammlung, kritische Bewertung und intelligente Kombination entstehen daraus verwertbare Erkenntnisse. Genau hier liegt die eigentliche Kunst der Profession: aus Unsicherheit Klarheit zu schaffen – und daraus Spiel zu generieren.

Dieser Leitfaden beschreibt die Grundlagen von Spionage und Aufklärung – von den verschiedenen Anwendungsfeldern über Methoden der Informationsbeschaffung bis hin zur systematischen Auswertung im Erkenntniszirkel. Dabei steht nicht nur die Effektivität im Fokus, sondern auch der Anspruch, das gemeinsame Spiel für alle Beteiligten zu bereichern.

# Spionage versus Aufklärung versus Analyse

Das Themenfeld der Spionage ist sehr umfangreich und umfasst unzählige verschiedene Fachgebiete. An dieser Stelle brechen wir es auf ein leicht verdauliches LARP-Niveau herunter.

**Spionage und Aufklärung sind zwei unterschiedliche Handwerke**, die Gemeinsamkeiten, aber auch Unterschiede haben. Grundsätzlich beschaffen beide Handwerke heimlich Informationen von unterschiedlichen Quellen mit unterschiedlichen Methoden, die dann analysiert werden müssen. Vereinfacht kann man die Unterschiede so darstellen:

**Militärische Aufklärung** bewegt sich eher in Wald und Wiese und beschafft vorwiegend Informationen über eine konkrete Gegenseite. Das findet zumeist unbemerkt durch Beobachtung statt, kann handwerklich aber auch Gesprächsaufklärung sowie Überfälle und Gefangennahme von Gegnern sowie Verhöre zur Informationsbeschaffung umfassen. Militärische Aufklärung ist eher dazu ausgerüstet, sich länger hinter feindlichen Linien unentdeckt aufzuhalten.



**Spionage und Geheimnisdieberei** im engeren Sinne beschreiben die heimliche Sammlung vertraulicher oder kompromittierender Informationen. Spione bewegen sich dabei häufig in fremden oder feindlichen Strukturen und versuchen, Vertrauen aufzubauen oder unbemerkt Zugang zu sensiblen Bereichen zu erhalten. Die Methoden sind vielfältig und reichen von subtiler Beobachtung bis zu aktiver Manipulation. Spione bewegen sich eher in Zivilisation und sozialen Gruppen, wo die Informationen unbemerkt von Einzelpersonen, Organisationen und Gesellschaften beschafft werden sollen. Kernhandwerk von Spionage ist die unbemerkte Informationsbeschaffung durch Täuschung, Bestechung, Lauschen und Beobachtung. Spionage kann handwerklich natürlich auch Diebstahl, Einbrüche und viele andere Operationsarten umfassen.



“ Die Arbeitsfelder von Spionage und Aufklärung ist genauso divers wie die erforderlichen Arbeitsmethoden. Hier einige Beispiele aus der Praxis:

1. **Militärische Aufklärung** konzentriert sich auf die Sammlung von Informationen über feindliche Streitkräfte, Truppenstärke und -bewegungen, Waffenentwicklungen, militärische Fähigkeiten und Ausrüstung, taktische Pläne und andere militärisch relevante Informationen. Das Ziel ist es, die eigene militärische Führung mit Informationen zu versorgen, um strategische Entscheidungen zu unterstützen und Bedrohungen zu bewerten. Beispiel: "Eine Feldherrin möchte wissen, wo genau die Mechaniker und Konstrukteure der schweren Belagerungswaffen untergebracht sind und wie diese Unterbringung abgesichert ist. Später soll ein gezieltes Attentat auf diese wichtigen Handwerker ausgeführt werden."
2. **Wirtschafts- und Handelsspionage** befasst sich mit unternehmerisch tätigen Wesen, Gruppen, Handelsgilden - oder vereinigungen, Großhändlern, Branchen oder Wirtschaftssystemen von ganzen Regionen. Ergebnisse werden genutzt, um Märkte zu erkunden, Wettbewerbsvorteile zu verschieben, Markttrends zu verstehen, Geschäftsgeheimnisse zu stehlen oder andere wirtschaftliche Ziele zu verfolgen. Beispiel: "Ein Rauschkraut-Großhändler möchte die

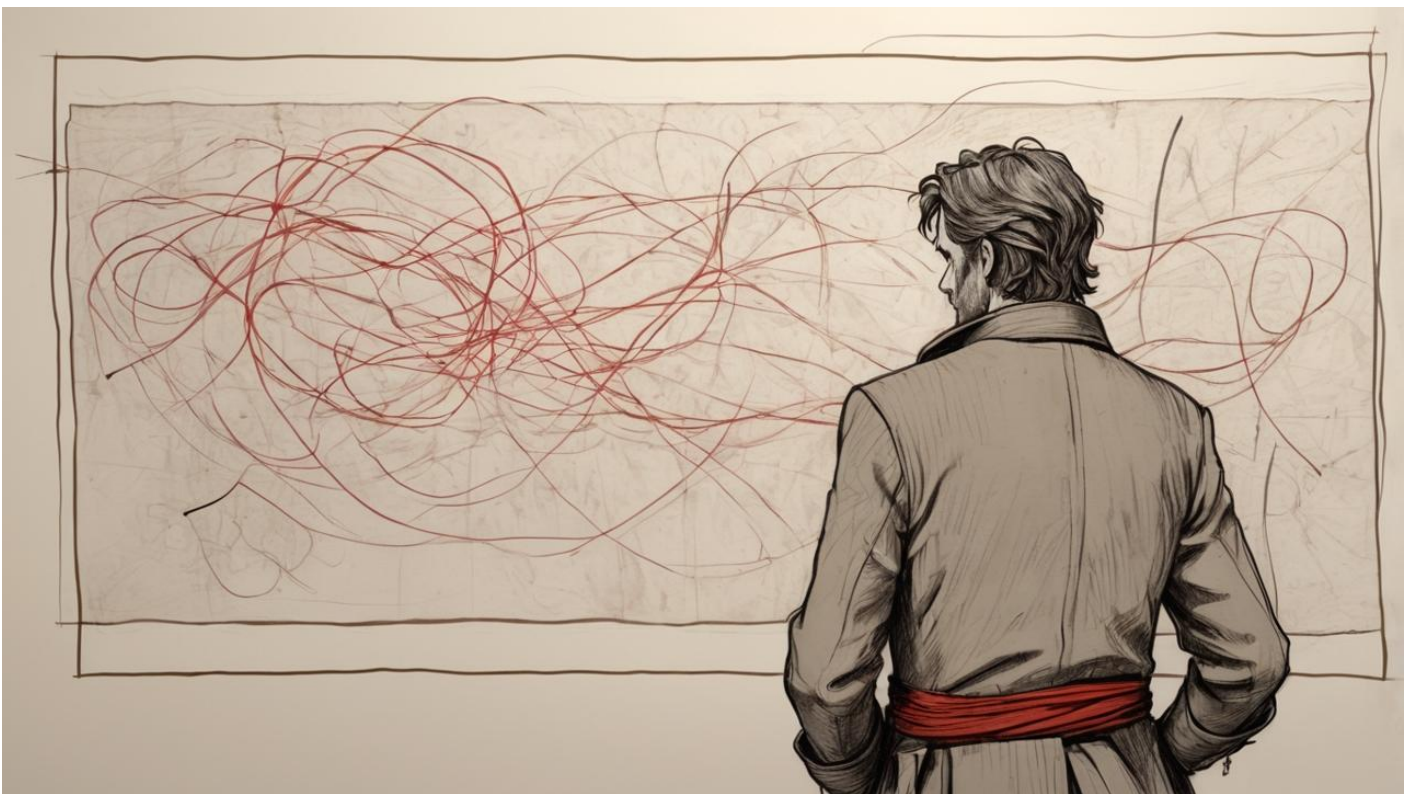
Beschaffungs- und Vertriebswege eines Konkurrenten aufklären und verstehen, wie der Konkurrent seine Ware so günstig anbieten kann. Er plant eine feindliche Übernahme der Vertriebswege, weiss aber noch nicht wie."

3. **Politische Spionage** zielt darauf ab, Informationen über Herrschende, führende Adelshäuser, Regierungen, adelige oder politische Parteien, diplomatische Aktivitäten oder andere politisch aktive Einrichtungen zu sammeln. Dies kann die Analyse von politischen Entscheidungen, Verhandlungen, Allianzen, Geheimdiensten oder anderen Aspekten der politischen Landschaft umfassen. Beispiel: "Ein aufstrebendes Adelshaus möchte wissen, welche anderen Adelshäuser aktuell unzufrieden mit dem Herrscher oder der Herrscherin sind, um sich neue Freunde zu suchen."
4. **Aufklärung des Volkes und der Religion** befasst sich mit der Zusammensetzung, Ordnung und Funktion der Gesellschaft in einem geografischen Raum. Solche Aufklärungen werden meist vor Invasionen oder zur Aufstandsbekämpfung durchgeführt, um Verbündete zu finden oder Besatzungspläne anzupassen. Dabei wird die Stimmung des Volkes und einzelner Regionen sondiert, es werden Anführende, Unruhestifter oder Demagogen, aber auch potentielle Verbündete identifiziert. Oft werden auch religiöse Verwebungen und Motivationen erfasst. Beispiel: "Eine Region kommt nicht zur Ruhe - es finden immer wieder Überfälle auf reisende Karawanen statt. Die Herrscherin möchte herausfinden, welche Volksgruppen, Dörfer oder Banden hinter den organisierten Raubzügen stecken."
5. **Handwerks- und Erzeugnisspionage** befasst sich mit der Sammlung von Informationen über Geschäftsgeheimnisse, Erfindungen, Waren und andere Erzeugnisse. Beispiel: "Eine bekannte Alchemistin hat angeblich ein neues Heilmittel gegen eine Seuche erschaffen. Sie ist dafür bekannt, nichts aufzuschreiben. Das Rezept soll trotzdem irgendwie beschafft werden." oder "Ein Erfinder hat eine Armbrust entwickelt, die über 20 Schritt weiter schießt als alle bisherigen Armbrüste - es soll eine Armbrust beschafft und deren Bauweise und Materialzusammensetzung analysiert werden."
6. **Nachrichtenaufklärung** befasst sich mit der Beschaffung aus öffentlichen und legal zugänglichen Quellen wie Zeitungen, Bibliotheken, Verkündungen, Aushängen und öffentlichen Diskussionen.
7. **Gegenspionage** versucht, gegnerische Spionageaktivitäten aufzudecken, zu verhindern oder zu kontern. Dies kann die Überwachung von feindlichen Spionen, die Entdeckung von undichten

Stellen oder die Entwicklung von Gegenmaßnahmen umfassen.

**Informationen sind Macht**, egal ob im Militär, Geheimdienst, in Geschäften, Ränkespielen des Adels oder in Erzfeindschaften. Einzelne Gerüchte, Beobachtungen und sogar Geheimnisse sind praktisch überall auszugraben, alleinstehend jedoch nur selten ein gutes Fundament für kritische Entscheidungen. Erst wenn sie zu verwertbaren Erkenntnissen destilliert wurden, haben sie einen Wert für Entscheidungen, zur Vorbereitung von Taten oder zum Selbstschutz.

Das **Geisteswerk der Analyse** verknüpft und destilliert beschaffte Informationen zu verwertbaren Erkenntnissen oder Antworten auf spezifische Fragestellungen. So eine Tätigkeit findet zumeist nicht im Feld statt, sondern in Ruhe, in strukturierten Gesprächen mit verschiedenen schlaun und wissenden Geistern. Kernhandwerk der Analyse ist die Sortierung von Gerüchten, Tatsachen und echten Geheimnissen sowie deren Verbindung. Ebenso gehört es dazu, destillierte Informationen zu interpretieren und Hypothesen über die Bedeutung und das zukünftige Handeln der Ziele herauszuarbeiten.



## Beschaffung von Informationen

In vielen Fällen sind die Beschaffung und die Analyse von Informationen getrennte Tätigkeiten. Beide erfordern sehr unterschiedliche Fähigkeiten, Werkzeuge und Denkweisen, müssen jedoch eng miteinander verzahnt werden.

Das Grundhandwerkszeug zur Beschaffung durch Aufklärung und Spionage kann eine Vielzahl verschiedener Methoden umfassen, beispielsweise:

- **Infiltration** in feindliche oder zugangsbeschränkte Strukturen, oft verbunden mit einem gezielten Aufstieg innerhalb der Organisation.
- **Rekrutierung und Führung von Informanten**, die Informationen aus ihrem direkten Umfeld liefern - freiwillig, getäuscht oder erzwungen.
- **Beobachtung, Observation und Ablauschen** unter Nutzung von Tarnung oder glaubhaften Legenden.
- **Aufklärung und Fernspähen weit hinter feindlichen Linien**, häufig verbunden mit Tarnung, Reisen im Verborgenen und Überleben in unwirtlicher Umgebung. Dies braucht Erfahrung im Überleben in der Wildnis und manchmal auch Verkleidung und Sprachfertigkeiten, um im Volk unterzutauchen. Fernspäher kommunizieren oft codiert über Schattenboten und müssen lange und beschwerliche Reisen auf sich nehmen.
- **Heimliches Lauschen**, mit oder ohne Hilfsmittel.
- **Offene oder verdeckte Gesprächsaufklärung** durch geschickte Kommunikation, Täuschung, Bestechung, Drohung oder Manipulation.
- **Diebstahl oder heimliche Kopie** von Dokumenten, Gegenständen oder Erzeugnissen.
- **Erkundung von Gelände und Strukturen** zur Erstellung von Skizzen, Lageplänen und Identifikation von Sicherheitsmaßnahmen und Schwachstellen.

Die tatsächliche Ausgestaltung dieser Methoden ist stark von der Spielwelt abhängig und wird oft erst durch praktische Erfahrung oder spezialisierte Lehrwerke vollständig erschlossen.

## Bündelung zu validen Berichten

Ein Bericht basiert auf dem Akt der Analyse, also der Verknüpfung und dem Destillat von beschafften Informationen. Wir stellen zuerst das Thema "Berichte" vor, und dann die strukturierte Analyse als "Erkenntniszirkel".

Die eigentliche Wertschöpfung von Spionage und Aufklärung entsteht erst durch die Auswertung der gesammelten Informationen. Einzelne Fragmente, Gerüchte und Informationen sind selten ausreichend, um fundierte Entscheidungen zu treffen. Deshalb müssen sie zu konsistenten und nachvollziehbaren Erkenntnissen gebündelt werden.

Ein gutes Ergebnis beantwortet eine konkrete Fragestellung oder unterstützt eine Entscheidung. Es basiert auf überprüfbaren Informationen, trennt klar zwischen gesicherten Fakten und Vermutungen und hält kritischen Rückfragen stand. Dabei ist es ebenso wichtig, offen zu benennen, welche Fragen nicht beantwortet werden können. Diese sogenannte Dunkelfeldanalyse liefert Ansatzpunkte für weitere Ermittlungen.

Bewährt hat sich eine Berichtsform, bei der die zentrale Kernaussage zu Beginn steht und anschließend durch Analyse, Begründung und Detailinformationen gestützt wird. Diese Vorgehensweise ermöglicht Entscheidungsträgern, schnell die wesentlichen Punkte zu erfassen und bei Bedarf tiefer einzusteigen.

Quellen sollten systematisch bewertet werden, etwa nach ihrer Zuverlässigkeit und der Vertrauenswürdigkeit der gelieferten Information. Entsprechende Modelle helfen dabei, auch unsichere Informationen sinnvoll einzuordnen, ohne sie zu überbewerten.

Die Analyse selbst erfordert Erfahrung, Hintergrundwissen und methodisches Denken. Idealerweise arbeiten mehrere Personen mit scharfem Verstand und sehr unterschiedlichen fachlichen Hintergründen zusammen, um blinde Flecken zu vermeiden und unterschiedliche Perspektiven einzubringen.

Berichte basieren auf vorherigen Analysen - dem schwierigsten Akt der ganzen Geschichte. Folgend stellen wir eine strukturierte Form der Analyse, den "Erkenntniszirkel" dar.

# Erkenntniszirkel

Der Erkenntniszirkel ist ein strukturiertes Werkzeug, das den gesamten Prozess von der Fragestellung bis zur fertigen Erkenntnis beschreibt. Statt ziellos Informationen zu sammeln, beginnt jede Aufklärung mit einer klaren Frage, deren Beantwortung einen konkreten Nutzen verspricht. Grundsätzlich ist es nicht empfehlenswert einfach anzufangen, blind nach Geheimnissen zu stöbern und Mühen zu verschwenden, sondern mit einer Fragestellung zu beginnen, deren Beantwortung bereits einen Vorteil verschaffen kann.

# Der Erkenntniszirkel

Der Weg von der Frage zur Erkenntnis



## 1. Planung & Ausrichtung

Ziele, Prioritäten und Leitfragen festlegen. Informationen, Quellen und Vorgehen planen.



## 2. Breite Erfassung

Offene und leicht zugängliche Quellen nutzen: Gerüchte, Mengen, Reisende, Tavernen, Marktplätze, Chroniken.



## 3. Zwischenanalyse

Erste Informationen sichten, ordnen und Lücken erkennen. Fokus für die vertiefte Beschaffung setzen.



## 4. Tiefe Erfassung

Gezielte, verdeckte Beschaffung aus risikoreichen oder geschützten Quellen: Infiltration, Befragungen, Diebstahl, Observation.

## Analysearbeit mit Dokumenten



## 8. Rückkopplung

Wirkung prüfen: Waren die Informationen nützlich? Was kann verbessert werden?



## 7. Auswertung & Verbreitung

Erkenntnisse in klaren Berichten bündeln und aufbereiten



## 6. Analyse

Muster, Zusammenhänge und Bedeutungen erkennen. Kontext herstellen und Schlussfolgerungen ziehen.



## 5. Verarbeitung

Informationen sichern, transkribieren, übersetzen und nach Quellenbewertung ordnen.

Um von einer Fragestellung über beschaffte Informationsfetzen zu einem Erkenntnisbündel zu verdichten, sollten die Phasen des "Erkenntniszirkels" (Intelligence Cycle) einfach oder mehrfach - so oder so ähnlich - durchlaufen werden :

1. **Planung und Ausrichtung:** In der ersten Phase werden die Ziele und Prioritäten der Erhebung anhand der offenen Fragestellungen festgelegt. Es werden Informationen darüber gesammelt, welche Art von Bündeln oder Antworten benötigt werden, welche Quellen oder Methoden zur Beschaffung genutzt werden können. Man schmiedet sich also einen Plan, wie eine Frage beantwortet werden kann.
2. **Breite Erfassung:** In dieser Phase werden Informationen aus verschiedenen leicht zugänglichen Quellen gesammelt, die zur Vorbereitung einer "tiefen Erfassung" dienen sollen. Das können offene Quellen wie Zeitungsberichte, Reiseberichte oder Berichte von Informanten wie Tavernenwirten, Spinnen, Straßenkindern, reisenden Händlern oder der Bevölkerung sein.
3. **Zwischenanalyse** dient dazu, die gezielte "Tiefe Erfassung" vorzubereiten. Die Ergebnisse der breiten Erfassung werden daraufhin analysiert, bei welchen Quellen eine genauere oder gezieltere Analyse erfolgversprechend sein könnte. Ebenso wird wieder geplant, welche

Methoden angewendet werden sollen. Täuschung? Bestechung?  
Gefangennahme und Folter?

4. **Tiefe Erfassung** erhebt gezielt Informationen aus vorgesehenen Quellen mit den vorgesehenen Methoden. Oft bedarf die tiefe Erfassung einiger Risiken und Investitionen, um an die Informationen zu gelangen. Dies muss gut geplant und gezielt durchgeführt werden. Tiefe Erfassung ist eine energische chirurgische Operation, kein halbherziges Herumstöbern.
5. **Verarbeitung und Aufbereitung:** Die gesammelten Informationen werden gebündelt, sortiert, geprüft und aufbereitet, um sie für die weitere Verarbeitung nutzbar zu machen. Dies kann die Sortierung nach Qualität der Information und Verlässlichkeit der Quelle, aber auch Reinschrift, Entschlüsselung oder Übersetzung umfassen.
6. **Analyse** verarbeitet die aufbereiteten Informationen zu echten Erkenntnissen. Informationen werden gründlich untersucht, um Muster, Trends, Bedrohungen oder Chancen zu erkennen. Es wird versucht, Zusammenhang und Bedeutung der Informationen zu verstehen, indem Kontext hinzugefügt, Hypothesen aufgestellt und durchdacht sowie Schlussfolgerungen gezogen werden. All das sollte auf die Beantwortung der Ausgangsfrage ausgerichtet sein. Für die Analyse gibt es unzählige Denkmodelle, Methoden, Tricks und Risiken. Die Analyse ist der komplizierteste Teil am Erkenntniszirkel.
7. **Erstellung und Übergabe des Berichts:** Die Ergebnisse der Analyse werden in Berichten oder anderen Formaten zusammengefasst, die für den Kunden leicht verständlich sind. Die Berichte werden dann an die entsprechenden Stellen weitergeleitet, um Entscheidungen zu unterstützen oder Maßnahmen zu ergreifen.
8. **Rückkopplung:** Nachdem die Informationen genutzt wurden, um Entscheidungen zu treffen oder Aktionen durchzuführen, muss überprüft werden, wie treffend die Analyse war und ob die gesammelten Informationen korrekt waren. Dies kann dazu beitragen, den nächsten Erkenntniszirkel zu verbessern, Quellen auszuschalten und zukünftige Informationsgewinnungs- und Analyseaktivitäten zu verbessern.

Der Erkenntniszirkel sollte kein starrer Ablauf sein, sondern ein dynamischer Prozess, der sich kontinuierlich an neue Informationen und veränderte Rahmenbedingungen anpasst. Der Durchlauf eines Erkenntniszirkels kann mehrere Wochen dauern - oder wenige Stunden.

# Liste mit interessanten Aufklärungszielen

<b>Kartographie von Orten und Lagern:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Umriss des Ortes, Palisaden und Eindringpunkte</li><li>• Offizielle Eingänge, Sperrzonen, wichtige Orte oder Funktionsgebäude</li><li>• Ritualplätze, Kräutergärten, Händler, Ratssitz, Lagerkommandant, Lagerkasse</li><li>• Große Gruppen, Wachen</li></ul>	<b>Politik:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Welche unterschiedlichen Parteien gibt es im politischen Gefüge und welche Positionen vertreten sie mit welchen Methoden?</li><li>• Welche Posten, Ränge und Funktionen gibt es im politischen Gefüge? (Rat, Verteidigung, Heerführung, Spionage, Diplomatie)</li><li>• Namen der Inhaber der einzelnen Posten</li><li>• Zeitpunkt von Sitzungen + Namen, Themen von Sitzungen bzw. Beschlüsse</li><li>• Allianzen mit anderen Lagern</li><li>• Konflikte mit anderen Lagern</li></ul>
<b>Womit befasst sich das Lager aktuell?</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Art der Lagerqueste (Worum geht's?)</li><li>• Stand der Dinge / Fortschritte</li><li>• Beteiligte Akteure (Anzahl und Namen)</li><li>• Ziel erreicht mit welchen Folgen?</li></ul>	<b>Verteidigung:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Anzahl der Lagerbewohner</li><li>• Wacheinheiten</li><li>• Wachpläne / Wach Struktur (Wie viele? Wie organisiert?)</li><li>• Belagerungswaffen (Anzahl, Art)</li></ul>
<b>Informationen über interessante Einzelpersonen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Rufname, Name</li><li>• Äußerliche Beschreibung, Rasse, Geschlecht</li><li>• Stand, Funktion, Rang</li><li>• Herkunft, Lager</li><li>• Beruf, Profession</li><li>• Eltern, Kinder, Ehe, Familie, Geliebte</li><li>• Freunde, Feinde</li></ul>	<b>Informationen über interessante Gruppen:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Name</li><li>• Kurzbeschreibung, Wappen</li><li>• Anführer</li><li>• Organisationsstruktur, Ränge</li><li>• Was tun sie?</li><li>• Herkunft, Lager</li><li>• Freunde, Feinde</li><li>• Weiteres</li></ul>