

# 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

hundertten 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 Laifarbeit 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

Wohllollen". 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 aufgebrachte

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.

---

Revision #17

Created 24 December 2025 13:08:00 by Zinnober

Updated 8 February 2026 19:27:26 by Zinnober