Das Handout zum Sonntag

Zehn Handoutideen

Von: spielleiten und Edalon

Vorwort

Unter Handouts versteht man im Rollenspiel für gewöhnlich spielergänzende Unterlagen, Informationen und sonstige Gegenstände. Während die Abenteuer in der Regel nur durch die Erzählungen der Rollenspielgruppe gemeinsam erlebt werden, sind Handouts Anschauungsobjekte, die das Rollenspiel ergänzen und vertiefen. Dabei sollen Handouts möglichst authentisch wirken und den Spielern die Möglichkeit geben, ein Stück der Spielwelt „in die Hand zu nehmen“.

Im Oktober 2011 haben Edalon und spielleiten ein gemeinsames Projekt gestartet. Ziel war es jeden Monat ein möglichst allgemein verwendbares Handout für Pen & Paper Rollenspiele zu beschreiben. Diese Aktion erhielt den Namen „Handout zum Sonntag“ und lief bis einschließlich Februar 2012. In diesem Zeitraum wurden 10 Handoutbeschreibungen produziert, welche wir euch in diesem Dokument noch einmal gesammelt präsentieren wollen.

Wir möchten uns an dieser Stelle auch für alle Kommentare und Anregungen zu unseren Handouts bedanken.

Ein besonderer Dank geht außerdem an UKTara und mrsnikkisixx, da sie uns erlaubt haben ihre Bilder zu benutzen. Im Fall von UKTara ist es das Titelbild „Victorian Secrets 3“ und mrsnikkisixx hat die Bilder für den Schlüssel „In A Secret Place“ und das Handy „Phone Bling“ gestellt.

Special thanks go to UKTara and mrsnikkisixx for the usage of their pictures. The cover picture is “Victorian Secrets 3“ by UKTara. The Key on page six is “In A Secret Place“ by mrsnikkisixx and the cell phone on page nine is “Phone Bling“ by mrsnikkisixx.

- Edalon und spielleiten

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 1
Der Trank 2
Das Buch 3
Das Amulett 4
Der Geldbeutel 5
Das Schlüsselbund 6
Die Skytale 7
Der magische Ring 8
Das Handy 9
Das Foto 10
Der Brief 11
Anhang: Ein Buch basteln 13

Der Trank

Von: Edalon, Oktober 2011

Glasphiolen für Zaubertränke

	Magischer Trank
Spielgenre	Fantasy (auch in anderen Genres einsetzbar)
Kosten	gering (unter 5 Euro pro Stück)
Vorbereitungs-dauer	kurz (in weniger als 3 Minuten ist ein passabler Trank gebraut)
Effekt am Spieltisch	Spaßfaktor, Spieltiefe, Spannung

Um einen magischen Trank für das Rollenspiel zu brauen, benötigt man zunächst ein **passendes Gefäß**. Kleine Fläschchen mit Korken bieten sich besonders an. In passenden kleinen Flaschen gibt es Öle, Spirituosen oder auch Parfüm zu kaufen. Wer in seinem Haushalt keine geeignete Flasche findet, der kann relativ günstig passende Gefäße erstehen. In Bastel- und Geschenkeläden findet man meist passende Glasflaschen in historischen Formen und mit passenden Korken. Beim Einsatz von Korken ist jedoch Vorsicht mit kohlensäurehaltigen Getränken geboten, da diese den Korken leicht aus der Flasche drücken können.

Mit dem entsprechenden **Inhalt** ist schnell ein magischer Trank gebraut. Für die Mischung des Tranks bieten sich so ziemlich alle flüssigen Zutaten einer gut sortieren Küche an, die dann noch mit weiteren Zutaten „verfeinert“ werden können. Hier ein paar Anregungen für Heiltrankrezepte:

- Zitronensaft mit etwas Tabascosauce und Salz
- Naturtrüber Apfelsaft mit Honig und ganz wenig Tabascosauce
- Balsamicoessig mit etwas Zucker und Sojasauce
- Kalter Pfefferminztee mit Orangensaft (fruchtig-frisch mit bräunlicher Färbung)
- Schaut auch einmal in ein Buch über Cocktails nach alkoholfreien Rezepten.

Die Rezeptur sollte auf die Spielgruppe ausgelegt sein. Daher sollte die Spielleitung beim Brauen der Tränke ein paar Punkte im Hinterkopf haben:

- Vorsicht bei der Verwendung von alkoholischen Getränken. Sollten Spieler der Gruppe mit dem Auto anreisen ist dies ohnehin ein absolutes Tabu!
- Sind Allergien oder Überempfindlichkeiten bei Spielern der Runde bekannt? Tränke besser nicht zu scharf brauen!
- Magische Tränke müssen nicht immer wohlschmeckend sein, sie sollten aber auch nicht ungenießbar werden.

Ich berücksichtige bei der Herstellung der Tränke auch die Herkunft: Heiltränke, die frisch von einem wahren Experten gebraut wurden, sind erfrischend und wohlschmeckend (Basis Fruchtsäfte). Magische Tränke, die schon alt sind oder aus fremden Kulturen stammen sind oft sauer, bitter und abscheulich (Basis Essig oder Sojasauce).

Am Spieltisch sorgt ein Trank als Handout für mehr als nur gute Laune.

Da der Trank vom Spieler tatsächlich eingenommen werden muss, kann schnell geklärt werden, wer den Trank gerade hat, wo er sich befindet und ob er überhaupt vorhanden ist.

Als **Option** haben die Charaktere eine Chance, die genaue Wirkung des Tranks herauszufinden: Der Spieler, der am Geruch die Zutaten erkennt, dessen Charakter kann die Wirkung des Tranks vor dessen Einnahme identifizieren oder bekommt Boni auf entsprechende Proben.

Ich habe dieses Handout schon häufig im Rollenspiel eingesetzt und es hat die Spielrunde immer bereichert. Die ungewissen Zutaten der Tränke sorgen für eine gewisse Hemmschwelle, was oft zu sehr unterhaltsamen Situationen führt.

Das Buch

Von spielleiten: Oktober 2011

Mein erstes Handout zum *Handout-Sonntag* ist eigentlich kein Handout an sich. Ich präsentiere *Das Buch*. Genauer eigentlich das Handout-Buch:

	Buch
Spielgenre	**Fantasy bis Moderne; Kampagnen (Für One-Shots ist der Aufwand zu hoch)**
Kosten	**Niedrig bis hoch (Ein einfaches Notizbuch gibt es für wenige Euro, besser aussehende können schon recht teuer werden. Siehe das Notizbuch „Teres“ für knappe 26 €)**
Vorbereitungs-dauer	**1 min. bis solange man will (kommt auf die Inhalte an. Ein Ausdruck ist schnell eingeklebt, selbstgeschriebene Texte dauern eben so lange, bis man sie fertig geschrieben hat)**
Effekt am Spieltisch	**Spieltiefe, Informationsvermittlung, Organisation**

Kleine Zusammenstellung verschiedener Notizbücher. Groß: Notizbuch mit Ledereinband, Metallbügel und Schnittverzierung, DIN-A6, 18 € (Thalia). Daneben: "Teres" von Zubin, DIN-A5, 26 €. Darunter: Ein paar meiner alten Notizbücher, DIN-A5 und DIN-A4, alle für wenige Euro erstanden.

Wenn ich über Handouts nachdenke, dann kommen mir als erstes die klassischen Schriftstücke in den Sinn: Eine Landkarte, ein paar Seiten eines okkulten Buches, ein Tagebucheintrag, etc. Mit diesen kann man sich sehr viel Mühe geben, sie beispielsweise mit Tusche schreiben oder sie auf alt trimmen. Das Problem ist, dass man sich für jedes Handout neu anstrengen muss. Ich habe mir daher überlegt, ob es nicht eine **wiederverwendbare** Alternative gibt und bin auf das Handout-Buch gekommen.

Das Handout-Buch ist ein Buch, in welches man seine Handouts einfügt, um sie dann den Spielern zu geben. **Dies hat eine Reihe von Vorteilen**:

- Man muss nicht jedes einzelne Handout auf alt trimmen, wenn das Buch selbst schon alt daher kommt. Die Stimmung wird durch das Buch erzeugt, welches wiederverwendbar ist.
- Wenn man ein paar unwichtige Texte in das Buch einfügt und die Spieler die wichtigen Informationen von diesen trennen müssen, können die Spieler die Informationssuche ihrer SCe nachempfinden. Auf diese Weise kann man auch Informationen, welche erst zukünftig relevant sind, den Spielern frühzeitig geben, ohne dass sie Verdacht schöpfen. So könnte, nachdem das Handout – zunächst als Ablenkung – eingefügt wurde, jemand rufen: „Hey, darüber stand doch was in unserem Handout-Buch! Lass uns da mal schauen!“
- Alle Schriftstücke sind in einem Buch gesammelt und es kann daher nichts verloren gehen. Selbstgeschriebenes schreibt man direkt in das Buch, Ausdrucke kann man einfach einkleben (Karten so einkleben, dass man sie aus dem Buch heraus auffalten kann, dafür eignen sich besonders die Innenseiten der Buchdeckel).
- Wenn man neben jedem Handout eine Seite freilässt, können sich die Spieler dort Notizen dazu machen. Zum Beispiel, wer der ursprüngliche Autor war oder woher sie das Handout haben.

Auf was sollte man achten, wenn man sich ein Handout-Buch anschafft? Es gibt wirklich **großartig aussehende Notizbücher** (siehe Bilder), leider

gehen diese auch schnell ins Geld. Wenn man es günstiger haben möchte empfehle ich die typische Anlaufstelle **eBay**. Eine andere Möglichkeit wäre, ein relativ normal aussehendes Notizbuch **selbst zu verzieren**, indem man Buchdeckel und Buchrücken beklebt. Schließlich kann man sein Handout-Buch auch komplett selbst **basteln**: Der Buchumschlag besteht dabei aus einer stabilen Pappe – welche auch verschönert werden kann – und die Buchseiten werden mit Hilfe eines Bindfadens eingebunden. Dies erfordert natürlich etwas Geschick und ein bisschen mehr Zeit. Wie so etwas genau funktioniert, wird in einem zukünftigen *Bastelwütigen Spielleiter* erklärt werden (es finden sich aber auch einige Anleitungen im Netz).

Ein von Edalon gebasteltes Buch. Die Seiten lassen sich ein- und aushängen, sodass es sogar wiederverwendbar ist.

Das Buch sollte **mindestens DIN A6** haben, damit man größere Texte nicht auf zehn Seiten verteilen muss. (Vorsicht bei Online-Käufen ohne Format-Angabe, diese Bücher können auch sehr klein sein!)

Unlinierte Notizbücher sind flexibler, dort kann man auch nicht auf der Linie schreiben, ohne dass es seltsam aussieht. Wenn man in einem unliniertem Notizbuch auf der Linie schreiben möchte, zieht man sich die Linien mit Bleistift selbst oder legt eine Musterseite mit Linien hinter das zu beschreibende Blatt (Arbeite mit unterschiedlichen Zeilenabständen um verschiedene Autoren zu simulieren). Damit die Musterseiten gut durchschimmern, dürfen die **Seiten des Notizbuches nicht zu dick** sein, am besten noch vor Ort ausprobieren.

Das Amulett

Von Edalon: November 2011

	Amulett
Spielgenre	Alle
Kosten	gering (unter 1 Euro pro Stück)
Vorbereitungs-dauer	kurz (bei vorhandenem Material gerade einmal 1 Minute)
Effekt am Spieltisch	Spaßfaktor, Spieltiefe, Spannung, Verkleidung

Als Amulett bezeichnet man einen Gegenstand, dem magische Kräfte zugeschrieben werden, die seinem Träger Glück bringen und vor Schaden schützen sollen.

Amulette im Rollenspiel können ganz unterschiedliche Formen haben. Form und Material hängen sehr stark von Genre, Epoche und Kulturkreis des Rollenspiels ab. In der Regel werden Amulette als Halskettenanhänger getragen.

Das vorgestellte Handout zum Sonntag besteht aus zwei Teilen:

1. Halskette

Als Material für die Halskette kommen folgende Varianten in Frage:

- Lederband
- Textilkordel
- metallische Halskette

2. Anhänger

Der Anhänger stellt das eigentliche Amulett dar. Das Amulett kann verschiedenen Ursprungs sein:

- Modeschmuck-Anhänger
- Amulett (z.B. aus Esoterik-Shops)
- Holzschnitzerei
- Stein
- besondere Münzen

Ich habe mich für ein Lederhalsband entschieden, wie es in vielen Bastelgeschäften angeboten wird. Als Anhänger habe ich einen Naturstein genutzt,

der bereits ein Loch zum Durchfädeln des Lederbandes hat. Mit dem verknoteten Lederband entstand so ein Amulett in wenigen Augenblicken.

Einfaches Amulett aus einem Stein mit Loch am Lederband

Dieses einfache Amulett aus natürlichen Materialien ist praktisch in jedem Rollenspielgenre einsetzbar. Ich nutzte es bisher in klassischen Fantasy-Rollenspielen. Wegen der einfachen Machart wird das Amulett von naturverbundenen und einfachen Kulturkreisen eingesetzt (Druiden, Schamanen wilder Stämme etc.).

Eine weitere einfache Möglichkeit, einen Anhänger herzustellen besteht in der Bearbeitung von dünnem Sperrholz zu einem passenden Amulett. Mit Laubsäge, Schnitzmesser und kleinen Fräsen und Feilen kann das Holzstück nach Belieben bearbeitet werden. Das Holzstück kann anschließend farblich behandelt und beschriftet werden, um die passende Optik zu erhalten. Motive für eine derartige Holzschnitzerei findet man z.B. im Internet in großer Zahl und Vielfalt.

Im Rollenspiel verfügen Amulette über magische Kräfte. Gerade in diesen Fällen ist ein Handout **am Spieltisch** sehr nützlich: Die Spieler können das Schmuckstück untersuchen und im Rollenspiel trägt der Charakter das Amulett, dessen Spieler es am Spieltisch tatsächlich um den Hals trägt.

Der Geldbeutel

Von spielleiten: November 2011

Diesen Monat stelle ich als Handout etwas vor, was praktisch jeder von uns schon hat: Einen Geldbeutel.

	Geldbeutel
Spielgenre	**19. Jahrhundert – Moderne, je nach Setting auch Sci-Fi. Besonders geeignet sind Settings in denen die Spieler viele Nachforschungen anstellen müssen.**
Kosten	**Sehr niedrig: Einen Geldbeutel hat jeder, die Füllung kann man sich schnell selbst ausdrucken.**
Vorbereitungs-dauer	**Um einen Geldbeutel mit vielen Fächern zu füllen kann man eine halbe Stunde oder mehr einplanen.**
Effekt am Spieltisch	**Hauptsächlich Informationsvermittlung**

Geldbeutel sind Schatztruhen voller Informationen.

Zu meinen Schulzeiten war es beliebt den Geldbeutel zu tauschen und zu schauen, was die anderen da so drin haben. Das war immer sehr interessant, amüsant und manchmal sogar spannend, weil diese Geldbeutel oft verflixt viele Fächer haben, von denen man viele auf den ersten Blick gar nicht entdeckt. Warum also nicht einen

Geldbeutel füllen und den Spielern als Handout geben?

In moderneren Settings kommt es oft vor, dass die Spielercharaktere den Geldbeutel eines NSCs in die Finger bekommen. Sie könnten beispielsweise eine Leiche finden, in ein Haus einbrechen oder einfach ihre gefallenen Gegner untersuchen.

In unseren Geldbeuteln können wir die verschiedensten Hinweise aufbewahren, welche einigen Aufschluss über unser Leben geben können. Hier eine kleine Liste von Dingen, welche du (als Ausdrucke) in einen Geldbeutel stecken kannst:

- Personalausweis
- Führerschein
- Krankenkassenkarte
- Bankkarte/Kreditkarte
- Zulassungsbescheinigung (Fahrzeugschein)
- Schlüsselkarten
- Schlüssel (im Münzfach)
- Ausländische Münzen, kleine besondere Gegenstände (im Münzfach)
- Fotos von Ehepartnern, Kindern, Verwandten, Freunden…
- Visitenkarten
- Telefonnummern/Adressen
- Bibliotheksausweis
- Rabatt-/Treuekarten eines Geschäftes/Restaurants
- Zusammengefaltete Briefe oder Zeitungsartikel
- Streichholzbriefchen mit Werbeaufdruck
- Wegbeschreibungen
- …

Man muss nicht unbedingt alle diese Dinge in einen Geldbeutel stecken. Sogar wichtige Sachen – wie Personalausweis – könnten aus verschiedenen Gründen fehlen. Vielleicht hat jemand anderes schon vorher sich am Geldbeutel zu schaffen gemacht oder die Person verwendete einen zweiten Geldbeutel, da sie beispielweise in die Disko ging.

Das Schlüsselbund

Von Edalon: Dezember 2011

	Schlüsselbund
Spielgenre	Alle
Kosten	gering
Vorbereitungs-dauer	kurz (wenn Schlüssel vorhanden)
Effekt am Spieltisch	Spaßfaktor, Spieltiefe, Spannung

Ein Schlüsselbund ist eine Sammlung von Schlüsseln zum Öffnen von Schlössern. Schlüssel haben sich im Laufe der Zeit in ihrer Form und Größe stark verändert.

Je nach gewähltem Spielgenre findet man in vielen Haushalten geeignete Schlüssel. Notfalls hilft auch ein Besuch auf den Websites von online-Auktionshäusern oder auf Trödelmärkten, wo vielfach alte Schlüssel in den verschiedensten Formen und Ausführungen zu günstigen Preisen angeboten werden.

Alte Schlüssel am Schlüsselring

Ein passend zusammengestelltes Schlüsselbund können die Charaktere beim Kerkermeister, Wachmann, Leibdiener oder auch bei jeder beliebigen Person der Geschichte finden. Die Spielleitung sollte im Voraus festlegen, welche Schlüssel des Schlüsselbunds zu welchen Türen und Schlössern im Abenteuer passen.

Am Spieltisch sorgt ein Schlüsselbund nicht nur für mehr Spielfreude: Abhängig von den Schlüsseln, die sich im Besitz der Spieler befinden, können deren Charaktere verschlossene Türen, Tore,

Truhen, Kästchen oder sonstige Schlösser im Abenteuer öffnen (oder eben auch nicht).

Ein Schlüsselbund als Handout kann auch sehr gut zum **Aufhänger des Abenteuers** werden: Die Charaktere sollen überprüfen, was in einem Haus für Dinge geschehen und erhalten dafür von dem Hausbesitzer ein Schlüsselbund. Die Charaktere stellen dann vor Ort fest, dass es zu jedem Schlüssel eine passende Tür in dem Haus gibt – bis auf einen. Auch nach längerer Suche lässt sich kein passendes Schloss für den mysteriösen letzten Schlüssel finden. Der Hausbesitzer hat auch keine Ahnung wo der Schlüssel passen könnte, denn er hat das Schlüsselbund von dem Vorbesitzer so erhalten und nichts daran geändert. Zu welchem Schloss gehört also dieser verflixte überschüssige Schlüssel, dessen Gebrauchsspuren darauf deuten lassen, dass er in der jüngsten Vergangenheit benutzt wurde?

Die Skytale

Von spielleiten: Dezember 2011

Diesen Monat stelle ich als Handout ein altertümliches kryptografisches Gerät vor: Die Skytale

	Geldbeutel
Spielgenre	Fantasy und Schatzsucher.
Kosten	Niedrig: Man benötigt nur ein Rundholz
Vorbereitungs-dauer	Wenige Minuten
Effekt am Spieltisch	Rätsel, Stimmung

Die Skytale ist eines der ältesten Kryptografiegeräte überhaupt. Mit ihrer Hilfe kann man sehr einfach und relativ schnell einen Text unleserlich gestalten und genauso schnell wieder entziffern. Sie funktioniert folgendermaßen: Der Sender nimmt einen Papierstreifen und wickelt diesen bündig um einen runden Holzstab (am Einfachsten geht das, wenn man beide Enden des Papierstreifens mit einem Tesafilm versieht). Auf die entstandene Fläche schreibt er nun ganz gewöhnlich der Länge nach seinen Text, wobei auf eine Streifenbreite immer ein Buchstabe(oder Leerzeichen) kommt. Sollte die Nachricht die Skytale nicht füllen, sollte der Sender diese trotzdem vollschreiben, um zu verhindern, dass die Nachricht leicht entschlüsselt werden kann. Wickelt man nun den Papierstreifen ab, dann sind die Buchstaben nur noch in einem „wilden“ Durcheinander vorzufinden. Der Empfänger hat, um die Nachricht zu entziffern natürlich eine eigene Skytale, mit dem gleichen Umfang. Er wickelt den Papierstreifen auf diese und kann die Nachricht problemlos lesen. Ein dritter kann die Nachricht ohne gewissen Aufwand nicht lesen, da er den Umfang nicht kennt.

Es muss nicht unbedingt ein Holzstock sein. Diese Skytale ist eine Kerze.

Als Handout reicht uns natürlich ein einzelner Holzstab. Es bietet sich an vor dem Spiel einen Text mit der Skytale zu verschlüsseln und dann im Spiel den Textstreifen und den Holzstab separat auszugeben. Mit nur einem der beiden Gegenstände werden die Spieler wahrscheinlich erst einmal nicht viel anfangen können und selbst wenn sie beide Gegenstände haben, mag es für sie nicht offensichtlich sein, wie diese zu benutzen sind. Auch die Suche nach den Textstreifen und dem richtigen Holzstück, kann sich im Spiel als knifflig herausstellen: Zur Erfindungszeit der Skytale, hatte man die Nachricht auf die Innenseite eines Ledergürtels geschrieben.

Möchtest du es deinen Spielern schwieriger machen, dann versuche folgendes: Wickele zwei Streifen um die Skytale und beschreibe sie wie oben. Nun hast du den Text in zwei Teile geteilt, von denen jeder einzelne nicht viel wert ist, selbst, wenn man die Skytale besitzt. Sie haben durch die ersten oder letzten paar Wörter jeder Zeile vielleicht ein paar Hinweise an der Hand, aber noch

nicht alle Informationen. Du kannst ihnen dann später das zweite Stück zukommen lassen oder die gefundene Nachricht als beschädigt und damit unvollständig deklarieren. Wenn die verschollenen Wörter den Sinn des Textes entscheidend beeinflussen, kannst du damit deinen Abenteuern gut einen überraschenden Twist verleihen.

Der magische Ring

Von Edalon: Januar 2012

	Ring
Spielgenre	Alle
Kosten	unterschiedlich (in der Regel unter 5 Euro)
Vorbereitungs-dauer	kurz (je nach Verfügbarkeit / Einkauf)
Effekt am Spieltisch	Spaßfaktor, Spieltiefe, Spannung, Verkleidung

Fingerringe sind einfache Schmuckstücke, die in sehr vielen Kulturen anzutreffen sind. In fantastischen Geschichten und Rollenspielabenteuern verfügen besondere Ringe oft über magische Kräfte.

Ring im Rollenspiel

Magische Ringe im Rollenspiel können ganz unterschiedliche Formen haben. Form und Material hängen dabei sehr stark von Genre, Epoche und Kulturkreis des gewählten Rollenspiels ab. Am häufigsten sind Fingerringe aus Metall anzutreffen; gelegentlich kommen auch Ringe aus organischen Materialien wie Holz, Leder, Knochen oder auch aus Stein vor.

Im Aussehen können sich Ringe sehr stark unterscheiden. Sie sind unterschiedlich breit, tragen Verzierungen oder Gravuren und können mit Schmucksteinen verschiedener Farben, Formen und Größen besetzt sein.

Bei magischen Ringen kann das Aussehen einen Hinweis auf die magische Wirkung des Ringes geben. Magische Ringe können auch Schriftzeichen tragen, die auf ihre jeweilige Wirkungsweise hindeuten.

Ein magischer Ring kann seinem Träger besondere magische Kräfte oder übernatürliche Fähigkeiten verleihen:

- Träger ist unsichtbar (Unsichtbarkeitsring)
- Träger kann schweben oder fliegen
- Träger kann Gedanken lesen
- Träger kann in die Zukunft schauen
- Träger kann mit Tieren oder Pflanzen sprechen
- Träger kann bestimmte Zauber wirken (Magierring)

Ebenso gibt es magische Ringe, die die Eigenschaften ihres Trägers verändern:

- Träger ist gegen Angriffe besser geschützt (Schutzring)
- Träger beherrscht bestimmte Fertigkeiten besser (z.B. Ring der Sprungkraft, Ring der Heimlichkeit)
- Träger erhält Bonus auf bestimmte Grundeigenschaften (Attribute)
- Träger erholt sich schneller von Verletzungen oder Krankheiten (Regenerationsring)
- Träger benötigt keine Nahrung oder Getränke (Versorgungsring)

Die Wirkung eines magischen Rings kann permanent oder vorübergehend sein. Ringe können magische Ladungen enthalten, die jeweils ausgelöst werden müssen (z.B. durch Drehung des Rings am Finger oder Aussprache einer Zauberformel)

Einen Ring für das Rollenspiel selber herzustellen ist in der Regel zu aufwendig. Sinnvoller ist hier ein Blick in den heimischen Schmuckkasten oder die Suche auf Trödelmärkten, Weihnachtsmärkten, bei Straßenhändlern oder im online-Versandhandel. Eine Vielzahl verschiedenartiger Fingerringe wird dort zu günstigen Preisen angeboten.

Der Ring ist als Handout **am Spieltisch** nicht nur nützlich, sondern erhöht den Spielspaß. Die Spieler können das Schmuckstück mit eigenen Augen und Händen untersuchen und im Rollenspiel trägt der Charakter den Ring, dessen Spieler ihn am Spieltisch tatsächlich am Finger trägt. Soll eine magische Ladung des Ringes ausgelöst werden, so muss der Spieler des Ringträgers die entsprechende Aktion ausführen.

Bei der Auswahl des Handouts ist die **Größe des Rings** zu beachten. Der Ring sollte von mittlerer Größe sein, damit die Spieler ihn auch an einem Finger tragen können (glücklicherweise haben die Finger eines Menschen verschiedene Durchmesser.)

Das Handy

Von spielleiten: Januar 2012

Aus der heutigen Welt sind Handys bzw. Smartphones nicht mehr wegzudenken. Von fünf- bis hundertjährigen scheint jeder ein Mobiltelefon zu besitzen. Inzwischen können diese Geräte wesentlich mehr als nur telefonieren, selbst die Handys der letzten Generation besaßen schon Telefonbücher, ein Archiv von Kurzmitteilungen und Notizen, eine Weckfunktion, einen Kalender und die Möglichkeiten Bilder, Töne und Videos aufzunehmen. Kurz: Das Handy ist als Handout durchaus interessant.

	Buch
Spielgenre	**Moderne bis Fantasy; One-Shots bis Kampagnen.**
Kosten	**Wenn es euch ähnlich geht wie mir, dann habt ihr mindestens eines eurer alten Handys noch irgendwo herumliegen, falls nicht fragt einfach mal eure Spieler. Also: Keine.**
Vorbereitungs-dauer	**Sehr variabel und kommt darauf an, wie viele Informationen man in das Handy eingibt.**
Effekt am Spieltisch	**Informationsvermittlung, Informationssuche.**

Ähnlich zum Geldbeutel ergibt sich für Spieler immer wieder die Gelegenheit, dass Handy eines NSCs in die Finger zu bekommen und eingehend zu untersuchen. Wenn man darauf vorbereitet ist, kann man dies nutzen, um den Spielern tatsächlich ein Handy in die Hand zu geben. Wie im Steckbrief schon erwähnt haben viele Menschen daheim noch ein altes Handy herumliegen, welches sie nicht mehr benutzen, da sie inzwischen ein neueres haben. Der Funktionsumfang dieser Geräte ist sehr variabel und hängt stark davon ab wie alt und teuer das Gerät ist. Ich beschränke mich daher auf einen Grundsatz von Funktionen, welche wir als Spielleiter ausnutzen können, je nach Modell gibt es aber noch mehr Möglichkeiten:

- Tastensperre: Hier fängt für die Spieler schon direkt das Rätseln an. Hat das Handy eine Tastensperre ist diese mit hoher Wahrscheinlichkeit aktiv und manchmal verlangt sie sogar noch einen PIN. Die Spieler müssen diesen dann raten (Drei Versuche!) oder herausfinden (vielleicht hat der NSC diesen irgendwo notiert?). Um zu vermeiden, dass sich das Handy wirklich komplett sperrt, sollte man sich den dritten Versuch von den Spielern nennen lassen und als Spielleiter bei einem Fehlschlag das Handy wieder entnehmen, bis sie eine Möglichkeit gefunden haben an die Daten des Handys heranzukommen.

- Telefonbuch und gewählte Nummern: Wen hat die Person als letztes angerufen? (Eine weitere interessante Frage wäre: Von wem wurde die Person zuletzt angerufen? Diese Information lässt sich jedoch nur mit einem relativ hohen Aufwand in das Handy eingeben.) Wann fanden diese Anrufe statt? Welche weiteren Namen lassen sich im Telefonbuch finden? All dies können wichtige Hinweise sein.
- Kurzmitteilungen: In vielen Handys kann man eigene Ordner für Kurzmitteilungen anlegen. Lege zwei Ordner an und nenne sie „Gesendete SMS“ und „Empfangene SMS“. Du kannst nun hier Entwürfe abspeichern und damit simulieren, dass der NSC diese Kurzmitteilungen empfangen und gesendet hat ohne diese wirklich empfangen oder senden zu müssen. Kann man mit dem Gerät keine neuen Ordner anlegen, dann speichere einfach SMS-Entwürfe ab und setzte vor jede Nachricht „Gesendet:“ oder „Empfangen:“ oder den Namen entsprechender Ordner.
- Notizen: Der NSC könnte hier alles Mögliche abgespeichert haben. Wenn das Handy keine Notizen-Funktion hat, dann kannst du bei den Kurzmitteilungen auch einen Ordner „Notizen“ anlegen.
- Weckfunktion: Auch die Weckfunktion kann ein Hinweis sein. Lässt sich der NSC jeden Nachmittag um 14:37 wecken, sollte das die Spieler stutzig machen.
- Kalender: Hier kannst du sehr viele Informationen unterbringen.
- Bilder: Falls das Handy eine Kamera hat, dann kannst du im Normalfall auch Bilder auf der Speicherkarte abspeichern. Entsprechende Bilder kannst du mit dem Gerät selbst fotografieren oder mit Hilfe eines PCs auf die Speicherkarte legen. Das Gleiche gilt für Audioaufnahmen und Videos.
- Akku-Laufzeit: In manchen Situationen könnte es spannend sein, wenn die Spielercharaktere ein Handy finden, welches nicht mehr viel Saft hat. Lade das Handy im Vorfeld also voll auf und werfe immer wieder einen Blick darauf, wie sich der Akku leert. Wenn dieser dann einen zufriedenstellend geringen Akku-Stand hat einfach ausschalten und erst wieder zum Rollenspiel anschalten. Vorsicht: Die Akku-Laufzeit wird durch Benutzung wesentlich verkürzt, das sollte man versuchen einzuplanen. Und man sollte auf jeden Fall das Ladegerät zum Rollenspiel mitbringen

Das Foto

Von Edalon: Februar 2012

	Foto
Spielgenre	1920er (Horror), Gegenwart, SciFi
Kosten	kostenlos bis gering
Vorbereitungs-dauer	kurz (je nach Verfügbarkeit / Einkauf)
Effekt am Spieltisch	Information, Spaßfaktor, Spieltiefe, Spannung

Bilder können mehr zeigen als einige beschreibende Worte.

Alte Fotos

Fotos als Handout eignen sich für moderne Rollenspiele: Fotos können bei Rollenspielen ab Mitte des 19. Jahrhunderts vereinzelt eingesetzt werden. Verbreitet sind Fotos erst seit Anfang des 20. Jahrhunderts. Mit Einführung der Kleinbildkamera 1924 wurde die Fotografie populär und die Zahl der Fotos stieg entsprechend an.

Sehr stimmungsvoll im Rollenspiel sind natürlich **Originalfotos**. Fotos der Gegenwart kann die Spielleitung oft selbst anfertigen. Historische Fotos sind auf Trödelmärkten, im Antiquitätenhandel oder im Internet-Versandhandel erhältlich. Bei Internet-Autkionshäusern findet man oft alte Fotosammlungen zu erschwinglichen Preisen. Vielleicht findet der eine oder die andere in der heimischen Fotosammlung passende Ablichtungen. Auch Dachbodenfunde können wahre Schätze ans Licht fördern.

Heute sind die technischen Möglichkeiten der **Fotobearbeitung** fast unbegrenzt. Liegt der Spielleitung ein Foto in digitaler Form vor, so kann dieses mit entsprechender Software (z.B. GIMP oder Photoshop) nach Belieben bearbeitet werden. Denkbar ist beispielsweise die Umwandlung von farbigen Fotos in Schwarz-Weiß-Bilder, Einsatz von Farbfiltern oder des Negativeffekts, Verzerrungen oder auch das Zusammenfügen von Elementen verschiedener Fotos zu einem Bild. Das Ergebnis kann man ausdrucken oder auch auf echtem Fotokarton "entwickeln" lassen. Auf diese Weise lassen sich beispielsweise auch authentisch wirkende Fotos mit mysteriösen Motiven herstellen.

Häufig gewählte Fotomotive für das Rollenspiel sind beispielsweise Portraits für Spieler- und Nichtspielercharaktere, Landschafts- und Gebäudeaufnahmen oder Ablichtungen von Gegenständen. Diese Fotos können im Rollenspiel an verschiedenen Stellen eingesetzt werden:

- Als Wandschmuck oder Dekoration
- In Ausweispapieren
- In Büchern
- Auf Postkarten
- In der Fotosammlung

Das Foto ist als Handout **am Spieltisch** nicht nur nützlich, sondern erhöht den Spielspaß. Ein Foto unterstützt die Stimmung in der aktuellen Spielsituation, ergänzt Beschreibungen von Personen, Landschaften und Gegenständen und kann sogar versteckte Hinweise zur Aufklärung von ungelösten Rätseln beinhalten.

Spielrelevante Informationen können durch ein Foto beispielsweise an folgenden Stellen übermittelt werden:

- besondere oder unpassende Dinge im Hintergrund
- Widmungen auf der Rückseite
- Datum des Fotos (z.B. unten rechts von der Kamera erzeugt oder auf die Rückseite geschrieben)
- offensichtliche Beschädigungen (wurde ein Teil des Fotos abgerissen oder etwas ausgeschnitten?)
- eine Stelle auf die Personen im Foto zeigen
- eine "unsichtbare" zweite Schicht im Foto, welche mit speziellem Licht oder durch andere Behandlung sichtbar wird.
- sonstige Manipulation / offensichtliche Fotomontage

Hoffentlich hat Euch diese Handout-Idee ein paar Anregungen für Euer Rollenspiel gegeben.

Der Brief

Von spielleiten: Februar 2012

Briefe sind nach wie vor das geläufigste Mittel, wenn wir Originaldokumente versenden wollen. Ein Brief wirkt offizieller und wichtiger als eine Email, wenn es um geschäftliches geht. Zwischen Freunden wiederum wirkt der Brief viel persönlicher und es gibt auch heute noch Menschen die den Charme eines Briefes über alle andere Kommunikationsmöglichkeiten stellen (so gibt es soziale Netzwerke, in denen sich Leute anmelden, um Brieffreunde zu finden). Ein Brief enthält mehr Informationen, als die, welche auf den beschriebenen Blättern darin, verfasst sind. Dies macht ihn als Handout interessant.

	Brief
Spielgenre	Alle
Kosten	Gering
Vorbereitungs-dauer	Kommt auf den Inhalt an
Effekt am Spieltisch	Informationsvermittlung, Rätsel, Spaßfaktor, Spieltiefe, Spannung

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie die SC an einen Brief kommen. Die offensichtlichste ist, dass jemand ihnen einen Brief geschickt hat. Doch allein dies kann schon interessant sein:

- wenn die Person normalerweise auf anderen Wegen mit den SC kommuniziert (im persönlichen Gespräch, mit Hilfe von Magie, Handys, Email…).
- wenn der Brief keinen Absender hat und die Spieler rätseln müssen von wem dieser Brief stammt.
- wenn der Absender die Adresse des Empfängers weiß, obwohl er sie nicht wissen soll oder kann (weil die SC z.B. auf einer geheimen Mission sind).

Die andere Möglichkeit ist natürlich, dass die Spieler an einen Brief herankommen, welcher nicht an sie gerichtet war. Vielleicht haben sie ihn geklaut, in der Jackentasche eines Toten gefunden oder im Vorfeld abgefangen.

Welche Informationen kann ein Brief also liefern, abgesehen, von seiner geschriebenen Botschaft? Fangen wir mit dem Umschlag an:

- Absender und Empfänger-Adresse sind natürlich zwei wichtige Informationen, welche auf einem Brief auftauchen können (aber nicht müssen).
- Die Art der Frankierung und der Poststempel können wichtige Informationen beinhalten, besonders, wenn der Absender fehlt.
- Gibt es zusätzliche Vermerke von der Post? Es könnte beispielsweise vermerkt sein, dass der Brief schon zweimal vergeblich zugestellt wurde…
- Stimmt die Größe des Umschlags mit dem Inhalt überein oder fehlt offensichtlich etwas? (Ein halbes Meter langes Paket mit nur drei DIN-A5-Blättern darin, sollte stutzig machen.)
- Ist der Umschlag in einem guten Zustand oder sieht er aus, als wäre er schon jahrelang durch die Gegend getragen worden.
- Ist der Umschlag (das Siegel) unversehrt?
- Was zeigt das Siegel?

Um alte Briefumschläge zu finden, lohnt sich ein Blick auf eBay. Gibt man in der Suche Briefumschläge ein und sucht in allen Kategorien findet sich so einiges. Diese Brieumschläge sind dann natürlich schon beschrieben, was für die Spielvorbereitung bedeutet, dass man die Namen der NSC anpassen muss. Dafür werden die Spieler wiederum ziemlich Augen machen, wenn sie einen „Originalbriefumschlag“ für diesen NSC aus dem Jahre 1920 in die Hand bekommen.

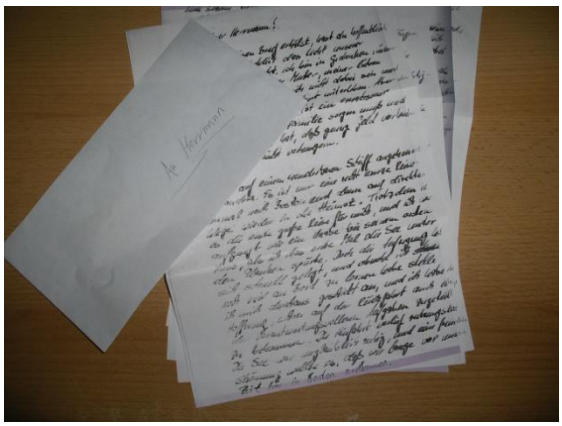
Der Inhalt selbst – also die beschriebenen Blätter – können ebenfalls Informationen beinhalten, welche nicht offensichtlich sind:

- Was verrät das Schriftbild über den Schreiber? dafont.com ist eine Seite unter vielen, welche Schriftarten zur Verfügung stellt.
- Die Ausdrucksweise des Verfassers können Rückschlüsse über den Bildungsstand dieser Person erlauben.
- Im Brief können sich Informationen über den Verfasser, Empfänger oder deren Verhältnis zueinander befinden.
- Auf was für Papier wurde der Brief verfasst?
- Gibt es versteckte Nachrichten im Brief? Möglichkeiten wären hier:
    - Unterstrichene Wörter
    - Absichtliche Rechtschreibfehler
    - Scheinbar zufällig gesetzte Punkte über oder unter Buchstaben, es können auch Tintenkleckse sein.
    - Mikropunkte

Letztendlich kann ein Brief natürlich noch eine ganze Menge Bonusmaterial enthalten:

- Reste von Füllmaterial, um etwas zerbrechliches zu polstern
- Kleine oder flache Gegenstände wie Ringe, Amulette, Fotos, Karten, Geld, Ausweise…
- Verträge oder andere wichtige Dokumente

Ein Brief kann also vollgepackt sein mit expliziten und impliziten Informationen, welche die Spieler oder ihre SCe entdecken und darüber rätseln können.



Anhang: Ein Buch basteln

Von Edalon

Bei der Aktion “Das Handout zum Sonntag” hat spielleiten in diesem Monat das Handout-Buch vorgestellt. Mich hatte bereits der Umstand, dass ich im Rollenspiel demnächst einen Antiquitätenhändler spielen werde, der sich auf alte Bücher spezialisiert hat, dazu gebracht mich mit der Kunst des Buchbindens zu beschäftigen.

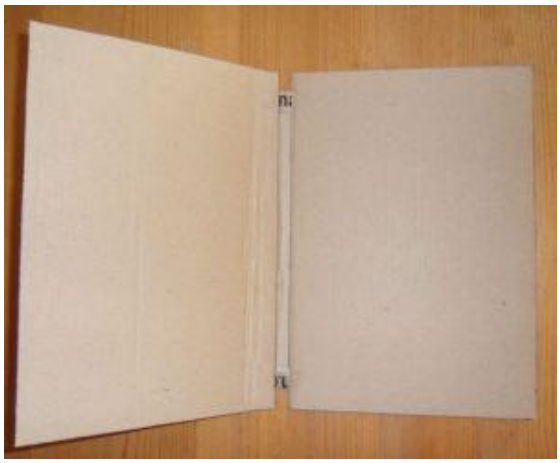
Sofern die Materialien für die Herstellung eines Buches vorliegen, ist ein solches Handout in weniger als einer Stunde gebastelt. Es folgt eine Anleitung in Bildern:

Pappe als Grundlage für Bucheinband

Als Grundlage für den Bucheinband habe ich Wellpappe genutzt, wie sie wohl überall in Form von Verpackungen und Kartons vorhanden sein sollte. Es kann problemlos bedruckte, verschmutzte oder leicht beschädigte Pappe verwendet werden. Die Oberfläche der Pappe wird komplett verpackt.

Die Pappe wird nun auf die richtige Größe zugeschnitten. Ich habe mich für ein Buch mit Seiten im Format DIN A5 entschieden und den Einband rundherum etwa 1cm größer gemacht. Zwischen den beiden Deckelseiten ist der Buchrücken in der gewünschten Breite zu berücksichtigen.

Hier ist unbedingt zu beachten, dass die **Wellenstruktur der Pappe parallel zum Buchrücken** verläuft, damit man den Bucheinband entsprechend auf beiden Seiten des Buchrückens knicken kann.



Ausgeschnittene Pappe für Bucheinband

Den Buchrücken habe ich oben und unten eingeschnitten und zur späteren Innenseite hin eingeknickt. Dieser Schritt ist erforderlich, um später die eigentliche Buchbindung zu ermöglichen.

Nun wird der Bucheinband verpackt. Ich habe mich hier für stabiles Packpapier entschieden. In Frage kommen auch andere Materialien. Das gewählte Material sollte zum späteren Einsatzgebiet des Buches passen, denn es stellt dessen Außenhaut dar. Denkbar sind auch folgende Materialien:

Bezug des Bucheinbands mit Packpapier

- Leder / Kunstleder
- Textil / Stoff
- Geschenkpapier mit passendem Muster

Der Einband wird passend zugeschnitten und mit der Pappe verklebt. Ich habe Holzleim verwendet, der zu verwendende Klebstoff hängt natürlich vom Material des Einbands ab.

Wichtig ist hier, dass ein paar Millimeter des Einbandmaterials für den Buchrücken übrig bleiben, so dass sich der Einband dort leicht aufwölbt.

Am Buchrücken darf das Einbandmaterial außerdem keinesfalls mit der Pappe verklebt werden! Das aufgewölbte Material sorgt dafür, dass man das Buch später auch schließen kann. Außerdem wird der Platz zwischen Pappbuchrücken und Einbandmaterial für die Buchbindung benötigt.

Das Packpapier wird an den Außenseiten des Bucheinbands und an den überstehenden Laschen innen verklebt.

Eingebundener Buchdeckel

Anschließend habe ich auf die Innenseiten normales Druckerpapier geklebt, um die Laschen des Außeneinbandes abzudecken. Nach diesem Schritt ist der Bucheinband komplett verpackt und bis auf die Bindung fertig.

Es folgt eine Trocknungszeit, in der man den Bucheinband mit Gewichten (z.B. dicken Büchern) beschweren sollte, damit später alles gut zusammenhält. Hierbei bitte wieder auf den Buchrücken achten. Dort sollte das Einbandmaterial etwas aufwölben und nicht mit der Pappe verklebt werden. Am Buchrücken ist als keine Beladung mit Gewicht vorzunehmen.

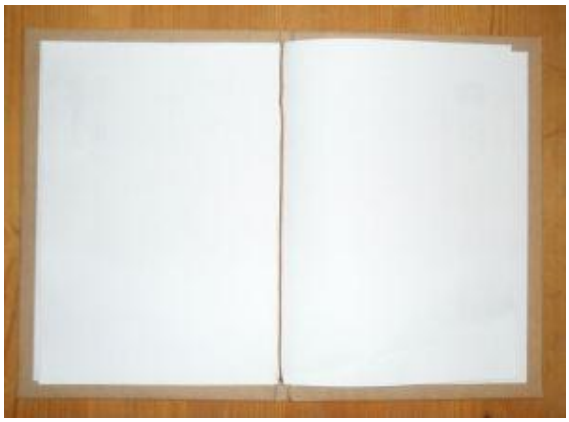
Nach einer angemessenen Trocknungszeit für den Klebstoff erfolgt der Einbau der Buchbindung. Ich habe mich als Material für vorhandene Lederschnüre entschieden. Es sind auch Bindfäden oder andere Schnüre oder Bänder je nach Verfügbarkeit und gewünschtem Effekt möglich.

Buchbindung mit Lederschnüren

Die Schnüre für die Buchbindung werden durch den Zwischenraum zwischen Pappe und Einbandmaterial am Buchrücken gezogen und vorne fest verknotet. Anschließend werden die Knoten vorsichtig in den Zwischenraum am Buchrücken gezogen.

Somit liegen die Schnüre nun ohne sichtbare Knoten und fest gespannt vor dem Buchrücken.

Je nach Umfang des späteren Buches kann man hier mehrere Schnüre einziehen. Ich habe mich für ein dünnes Buch mit zwei Schnüren entschieden.



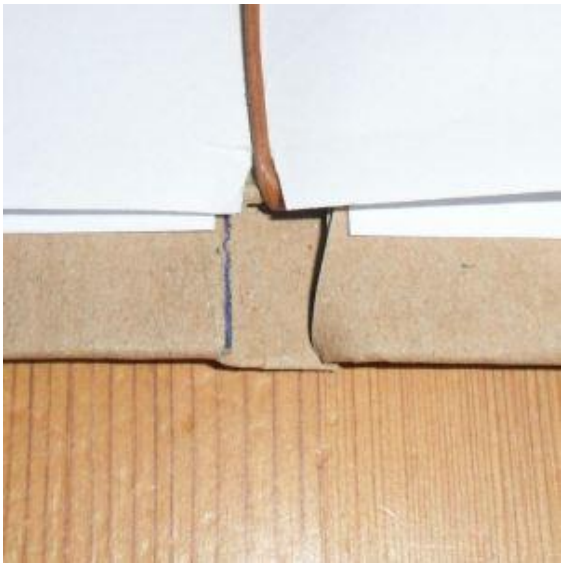
Fertiger Bucheinband mit ersten Seiten

Zwischen den Schnüren und dem fertigen Buchdeckel können nun die Buchseiten eingehängt werden. Da ich mich für ein Buch im Format DIN A5 entschieden habe, kann ich normale DIN A4-Seiten verwenden, die ich in die Bindung einhänge.

Dazu schneide ich die Seiten in der Mitte oben und unten etwas ein und schiebe sie unter die Bindung. Danach können sie nicht mehr versehentlich herausfallen.

Der Bucheinband kann jedoch relativ einfach für verschiedene Bücher wieder verwendet werden, da man die Seiten relativ austauschen kann.

Damit klar wird, was mit dem “Einhängen” der Seiten gemeint ist, gibt es hier noch eine Detailaufnahme:



Detailbild Buchbindung

Was nun noch fehlt ist natürlich die Gestaltung mit Schriftzeichen und Grafiken. Damit können Innen- und Außerseiten des Bucheinbands und der Buchrücken nach Belieben gestaltet werden.

Bitte beachten: Je nach Gestaltung wird die Wiederverwendbarkeit des Bucheinbands für andere Bücher erschwert.