



Wohl
dem,
der
lesen
kann...

Ein Live-
Rollenspiel-
Artikel von
Karl-Heinz
Zapf

Wohl dem, der lesen kann...

Einige Anregungen und Gedanken zu Handouts beim Live-Rollenspiel von Karl-Heinz Zapf

Dieser Artikel möchte mit ein paar Ideen und Denkanstößen ein wenig auf etwas eingehen, das immer noch leider ziemlich sporadisch auf Live-Rollenspielen eingesetzt wird: Nämlich die Handouts, wie man sie von den „normalen“ Rollenspielen her kennt. Dabei kann es sich vom simplen Steckbrief über ein altes Tagebuch bis hin zum dicken Folianten eines Zauberkundigen handeln.

Sinn und Zweck der Handouts sind ebenso vielseitig: Mal werden sie dafür eingesetzt, den Plot über Durststrecken zu retten oder einen Nebenplot zu starten, wie im Falle von Schatzkarten oder Steckbriefen, oder aber sie stützen den Live-Ablauf, indem sie wichtige Informationen in z.B. einem Tagebuch vermitteln. Manchmal aber dienen sie ganz schlicht und ergreifend nur einem schönen Ambiente: Wer liebt es nicht, versiegelte Pergamentrollen zu öffnen oder aber in den vergilbten Unterlagen des alten Gelehrten zu schmökern..? Beim Live-Rollenspiel „Das Siebte Siegel“ waren unter anderem alte Tagebucheinträge einer verstorbenen Zauberkundigen gefunden worden, in denen zwischen den Zeilen zu lesen

war, wer denn eigentlich für die ganzen seltsamen Vorkommnisse auf der Veranstaltung verantwortlich war. Zitat eines Spielers: „Weiter hinten steht die Anleitung zu einem Ritual, die ersten 30 Seiten könnt ihr überlesen, das sind nur persönliche Dinge!“

Meine Güte, was für ein Spaß: Unnötig zu erwähnen, dass besagtes Ritual dann natürlich exakt mit diesem Obersturken durchgeführt worden ist...

Bevor man sich aber daran macht, ein Handout für sein Live-Rollenspiel zu erstellen, stehen wie üblich einige Überlegungen: Wie soll das Handout aussehen?

Handelt es sich dabei nur um einzelne Seiten – wie z.B. Spruchrollen oder Steckbriefe – oder wird einmal ein ganzes Buch daraus?

Was für ein Inhalt soll vermittelt werden? Weitgehend wichtige und deutlich erkennbare Informationen zur Spielwelt bzw. dem Plot oder eher nebensächliche Ambiente-Informationen?

Dann beginnt die eigentlich aufwändigste Arbeit, nämlich das Schreiben des



Handouts: Im Falle von z.B. einem Tagebuch oder dem Werk eines Gelehrten über die verschiedenen Pflanzen und Kräuter seiner Heimat muss man sich wirklich viele – eigentlich für den Plot „unnütze“ – Dinge aus den Fingern saugen, um Seiten zu füllen.

Nicht alle Informationen, die dann von den Live-Teilnehmern auf diesen Seiten gefunden werden können, müssen auch wirklich korrekt sein...

Will man „nur“ Ambiente-Bücher über den Hintergrund der Spielwelt oder der bespielten Gegend verfassen, tut man gut daran, erst einmal alle vorhandenen Fakten zu sammeln und zu notieren, denn sonst gibt es hinterher nur unnötigen Ärger mit den anderen Veranstaltern, die sich darüber beschweren, dass man eigenmächtig bestehende Fakten geändert hat.



Aber aufgepasst: Man muss dabei immer bedenken, dass diese Handouts nicht von einem „gottgleichen“ Wesen – also einem Spielleiter – geschrieben worden sind, sondern ja eigentlich rein in-time von einem fehlbaren Geschöpf dieser Welt.

Und diese Personen verfügen natürlich nur über ein stark eingeschränktes Wissen, je nachdem, ob es sich bei ihnen um weitgereiste Gelehrte oder nur die eher weltfremde Zofe einer behüteten Adligen handelt...

Dann gibt es da natürlich die wirklich plotrelevanten Handouts, wobei hier ebenfalls der Phantasie kaum Grenzen gesetzt sind: Schön und bewährt sind die bereits mehrfach erwähnten Tagebücher, denn sie stellen ein gutes Mittel dar, vergangene Geschehnisse dem Live-Rollenspieler an die Hand zu geben und sich selbst einen Reim darauf zu machen.

Hierbei gilt natürlich ganz besonders, dass dieses Handout aus einem sehr persönlichen Blickwinkel verfasst worden ist und daher nicht alle enthaltenen Angaben wirklich nützlich sein müssen! Möglich sind natürlich auch Notizen zu Kreaturen oder besonderen Orten; sehr aufwändig gestalten sich ganze Bücher über Geschichte und Geschehnisse oder die Götterwelt und Religion des jeweils bespielten Live-Landes.

Sobald man einmal den Text verfasst hat, kann man daran gehen, das eigentliche Handout herzustellen und zu gestalten.

Besonders schön wäre es dabei natürlich, wenn die Schriftstücke von Hand geschrieben werden könnten, dies ist aber meist auf Grund von einem wirklich sehr intensiven Zeitaufwand nur schwer umsetzbar, bietet sich aber bei kleineren und wichtigen Aufzeichnungen



gen an. Vor allem können solche Handouts dann auch auf anderen Materialien – wie zum Beispiel Leder, Holz oder Stein – niedergeschrieben werden, man ist dabei nicht mehr allein auf Papier beschränkt.

Möchte man aber ganze Bücher (bei „Löwentor“-Lives sind zum Beispiel mehrere Wälzer mit über 130 Seiten Umfang im Umlauf) möglichst schnell und dennoch ansprechend herstellen, dann greift man am besten auf den Computer zurück: Hier können lange Texte schnell geschrieben und immer wieder ohne großen Aufwand geändert werden.

Ist der Text erstellt, sollte er unbedingt von einer anderen Person noch einmal Korrektur gelesen werden, um sowohl inhaltliche wie auch sprachliche Fehler weitgehend auszuschließen (aber wie gesagt, der Verfasser des Handouts ist ja eben „nur“ ein Mensch – oder Elf, Zwerg usw.).

Dann wählt man eine schöne und passende Schrift für das jeweilige Handout aus: Auch hier wimmelt es mittlerweile vermutlich auf jedem Rechner von geeigneten Schriftarten!

Aber auch hier sollte man sinnvoll auswählen: Vor allem muss man darauf achten, dass auch alle Zeichen im Schriftsatz vorhanden sind, die man später im in-time Buch benötigt.

Wird z.B. ein „ä“ durch ein Leerzeichen dargestellt, einfach weil der jeweilige Buchstabe im Schriftsatz fehlt, dann hat man hinterher unnötige Arbeit, will man alle fehlenden Buchstaben finden und ersetzen!

Immer wieder schön beispielsweise bei Tagebüchern ist es, wenn man eine besonders verspielte und geschwungene

Handschrift auswählt, die selbst unter günstigen Lichtverhältnissen kaum noch zu entziffern ist: Zahllose Flüche der Spielerinnen und Spieler, aber auch lange Zeit des intensiven Studiums werden dem Veranstalter sicher sein.

Das Buch selbst sollte dann – je nach Inhalt – eventuell noch in verschiedene Kapitel unterteilt sein, um wirklich den Eindruck eines verfassten Werkes zu vermitteln.

Falls man in der glücklichen Lage ist, eigene Grafiken für das jeweilige Handout vorliegen zu haben, kann man diese durchaus großzügig einsetzen, denn die Bilderchen können sich dann auch jene Leute anschauen, die nicht des Lesens mächtig sind.

Aber nicht jeder von uns kann zeichnen: Zur Not tut es auch ein Ambiente-Foto, das mit einem passenden Bildbearbeitungsfilter überarbeitet worden ist – und schon hat man fast eine echte Zeichnung (auf diese Art und Weise kann man übrigens auch ganze Gemälde z.B. eines Königs oder sonstiger wichtiger Persönlichkeiten für das Live-Rollenspiel herstellen)!

Im Falle von Steckbriefen bietet sich diese Lösung sogar an, denn falls man das Handout dazu verwenden will, um während der Veranstaltung tatsächlich einen Bösewicht auftauchen zu lassen, zu dem das dargestellte Gesicht passt, dann hat man dabei die wenigsten Probleme.

Ist das Handout fertig getextet und layoutet, geht es an die Wahl des Papiers: Elefantenhaut oder Pergamentpapier ist zwar wunderschön, aber leider auch schrecklich teuer!



Für wenige (und wichtige) Seiten kann man natürlich darauf zurückgreifen, ansonsten tut es aber auch farbiges Papier, das man zudem mit jedem gängigen Computerdrucker ohne Probleme bedrucken kann.

Will man großzügige Handouts herstellen (z.B. wirklich wuchtige Folianten eines Gelehrten oder große Schatzkarten bzw. Steckbriefe), dann sollte man ein wenig mehr Geld anlegen und im DIN A3-Format arbeiten, dann geht das Handout auch nicht so schnell unter... Danach kann man das Papier auch noch künstlich altern, was eigentlich eine relativ einfache Angelegenheit ist: Einfach ein großes Gefäß mit einer Menge schwarzem Tee füllen (je mehr davon, desto fleckiger wird das Papier

auch hinterher), einige Zeit einziehen lassen und dann aufhängen, bis alles trocken ist (und man tut übrigens gut daran, es an einem Ort aufzuhängen, den nicht jeder „Normalsterbliche“ einsehen kann).

Dann sollte man sich Gedanken darüber machen, was dieses Handout bisher mitgemacht hat: Ist es bei einem Brand beschädigt worden, so werden die Ränder angezündet und dann wieder gelöscht, dadurch entsteht der passende Eindruck.

Der vorherige Besitzer ist getötet worden? Rote Tinte kann hierbei als eingetrocknete Blutflecke dienen...

Das Handout ist uralte und stark beschädigt? Einfach nach dem Bad im Teewasser das nun weiche Papier ordent-

lich zerknüllen, einreißen und dann kurz wieder glattstreichen.

Für jede Geschichte gibt es dazu die passende Möglichkeit...

Will man nun nicht nur einzelne Blätter ausgeben, sondern wirklich ganze Bücher, dann wird die ganze Angelegenheit etwas komplizierter, denn der alte Beruf des Buchbinders ist bei uns nicht mehr weit verbreitet: Eine schnelle und dennoch schöne Methode, ganze Folianten einzubinden, besteht darin, die einzelnen Seiten mit einem Papierbohrer zu bohren (zur Not tut es natürlich auch ein Locher) und dann mit Leder Schnüren zu fixieren.

Will man es aber besonders schön machen, dann benötigt das fertige Werk auch noch einen passenden Einband: Hierzu kann man passende Lederreste verwenden, die dann im jeweiligen Format zugeschnitten und innen z. B. mit Karton verstärkt werden können.

Wie bereits eingangs erwähnt, werden die angesprochenen Handouts meiner Ansicht nach leider bisher eher sehr spärlich eingesetzt, dabei bieten sie doch für die Veranstalter eine wunderbare Möglichkeit, sowohl den Plot wie auch – und das vor allem – ihre Spiel-





welt und den Hintergrund den angereisten Teilnehmern sichtbar und verständlich zu machen...

Es gibt unzählige Möglichkeiten, wie man damit ein Live-Rollenspiel bereichern kann: Die Schreibstube eines Gelehrten beinhaltet dann eben nicht nur ein paar Pergamentrollen, sondern wirklich Bücher voller Informationen, von denen natürlich nicht alle plotrelevant sein müssen (und auch gar nicht sein dürfen)!

Stunden können die Spieler(innen) damit zubringen, die Teile einer alten Schatzkarte zu suchen und dann zusammenzusetzen, um danach damit auf die Suche zu gehen.

Und in dem gefundenen Schatz sind wiederum vielleicht uralte Schriftrollen, die es „in sich“ haben...

Währenddessen taucht eventuell plötzlich ein Fremder im Lager auf, dessen Gesicht verdächtige Ähnlichkeit mit dem Konterfei einer Person auf einem Steckbrief aufweist.

Und was wäre wohl besser, als der alte und dicke Foliant eines Gelehrten – will man zum Beispiel mit den seltsamen Angehörigen der Feenwelt in Kontakt treten – in dem dieser sein gesamtes Wissen über sie niedergeschrieben hat?

Besonders schön: Eine in-time

Zeitung mit vielen Zeichnungen und Informationen zu dem, was in den letzten Wochen und Monaten in der jeweiligen Live-Welt geschehen ist – und versteckt dazwischen vielleicht ein paar interessante Bruchstücke, die für den Plot wichtig werden können...

Und wenn man wirklich noch eins draufsetzen möchte: Der anwesende Priester verteilt kleine Pergamente mit den Gebeten zu Ehren seines Gottes! Aber aufgepasst: Man darf die Hand-

lung eines Lives natürlich auch niemals völlig von einer versteckten Information in einem obskuren Buch abhängig machen, das die Spieler vielleicht niemals zu Gesicht bekommen...

Und die Veranstalter sollten sich im Vorfeld ebenfalls Gedanken dazu machen, wie ihre Handouts überhaupt in Spielerhände gelangen: Werden sie eher zufällig gefunden oder müssen sie erst einmal gesucht werden?

Gibt sie ihnen der geheimnisvolle Eremit unter dem Mantel der Verschwiegenheit?

Oder sind sie andererseits für alle Interessierten in einer schön eingerichteten Schreibstube frei zugänglich (aber dort mit schweren Ketten an den Tisch gebunden)?

Natürlich bedeutet die Herstellung solcher Handouts manchmal ziemlich viel Arbeit, aber sie stellen auf jeden Fall eine reiz- und sinnvolle Bereicherung für jedes Live-Rollenspiel dar!

Die Spielerinnen und Spieler werden es dem Veranstalter ganz sicherlich danken, indem sie durch stundenlanges Schmökern und endlose Diskussionen über die gefundenen „Fakten“ beweisen, dass sie dadurch mit relativ wenig Aufwand wirklich ganz und gar in die Spielwelt integriert worden sind...

