

# Nicht-Spieler-Charaktere

Michael Jung

April 1994

## Zusammenfassung

In dem vorliegenden Artikel wollen wir uns mit der Handhabung von NSCs beschäftigen. Er stellt im wesentlichen die Ergebnisse einer Diskussion dar, die im Rahmen des BurgCons<sup>1</sup> im März 1994 stattfand. Ich habe sie durch weitere Überlegungen ergänzt, wenn sie mir angebracht erschienen.

## 1 Einleitung

Die NSC-Behandlung teilen wir in zwei Teile: Theorie und Praxis. Im theoretischen Teil wollen wir untersuchen, welche Funktionen die verschiedenen NSCs zu erfüllen haben. Nach einer groben Klassifikation werden wir die wichtigsten Eigenschaften dieser Klassen festhalten, damit wir später bei der eigentlichen Entwicklung wissen, worauf Wert zu legen ist. Im praktischen Teil beschäftigen wir uns mit den konkreten Spielleiterhilfen, die ein flüssigeres Spiel erlauben. Wir werden uns in diesem Artikel nicht der Trennung zwischen NSCs und SCs und ähnlichen Problemen widmen - es geht uns ausschließlich um die Handhabung von NSCs, das heißt um Hilfestellung für den Spielleiter.

## 2 Theorie

Nicht alle NSCs haben die gleiche Funktion oder den gleichen Stellenwert im Spiel. Deshalb ist es zuerst nötig, eine Einteilung zu finden, die es uns erlaubt, die NSCs so zu ordnen, daß wir erkennen können, welche Eigenschaften sie jeweils charakterisieren. So ist es bei einem Kapitän eines Schiffes als solchem uninteressant, ob er verheiratet ist. Bei einem Kneipengänger dagegen schon. Dort wiederum interessiert uns sein Segeltalent weniger. Wir können uns hier natürlich nicht auf die Details einer Kampagne einlassen, aber eine Einteilung ist trotzdem möglich. Die einfachste Möglichkeit ist, die Nähe zu den SCs als Maßstab zu benutzen. Damit hätten wir *Hintergrund*-NSCs und *Vordergrund*-NSCs. Die ersteren sind "unsichtbar" für die SCs, ihre Aktionen haben Langzeiteffekte. Sie sind auch in der Lage, neue NSCs ins Geschäft zu bringen. Die

---

<sup>1</sup>veranstaltet von Nexus e. V.

Vordergrund-NSCs dagegen tauchen häufig auf und sie haben mittelfristige Effekte. Sie sind die Kontaktleute der SCs zur Welt des Spielleiters und sind von diesem stark in die Kampagne eingebunden. Ein König, der von seiner Residenz aus seine Edikte verkündet ist ein Hintergrund-NSC, dagegen ist der Ausrufer, der für die Edikte den Kopf hinhalten muß, ein Vordergrund-NSC. Eine dritte Gattung von NSC wollen wir noch erwähnen: die *Gebrauch*-NSC. Sie sind die Prügelknaben — „ex und hopp“ Charaktere. Wird der Ausrufer von der aufbrachten Menge sofort gesteinigt, wäre er ein solcher Gebrauch-NSC und kein Vordergrund-NSC.

## 2.1 Hintergrund-NSCs

Da diese NSCs nie direkt auftauchen, sind bei ihnen vor allem die Operationsmodi wichtig. Das bedeutet: worauf, beziehungsweise auf wen haben sie Einfluß: das Objekt/die Objekte des Einflusses. Welcher Natur ist der Einfluß: die Einflußart. Wie üben sie ihren Einfluß aus: die Einflußweise. Warum üben sie den Einfluß aus: das Motiv und schließlich als letztes und unwichtigstes: wo üben sie ihren Einfluß aus. Wir veranschaulichen uns das Gesagte an einem Beispiel: einem Diebeskönig. Dieser Diebeskönig soll einen Richter beeinflussen können, damit seine Gehilfen schnell wieder freikommen. Damit steht das Objekt des Einflusses fest: der Richter. (Das bedeutet natürlich nicht, daß es keine weiteren Objekte des Einflusses gibt.) Wie ist die Einflußart beschaffen? Wir wählen für unseren Fall eine Erpressung. Die Details ignorieren wir, denn sie spielen erst dann eine Rolle, wenn die Beziehung Richter-Diebeskönig in den Vordergrund rückt. Wir hätten auch eine Familienbande annehmen können. Der Unterschied ist wichtig, da das Verhalten sowohl des Richters als auch des Diebeskönig davon abhängt — im Gegensatz zu den Details einer Erpressung oder der Familienverhältnisse. Wie wird der Einfluß bewerkstelligt? Wir wählen einen Boten, den der Diebeskönig bei Bedarf zum Richter schickt. Hätten wir den persönlichen Kontakt angenommen, wäre eine ganz andere Beziehung entstanden. Schließlich ist das Motiv des Diebeskönigs zu bestimmen. Des „Geschäft“ soll florieren. Damit ist auch die Bedeutung der Beziehung Richter-Diebeskönig erhellt. Wir wissen also unter welchen Umständen der Diebeskönig diese Beziehung ausnutzen wird. Das wäre anders, wenn er es auf ein politisches Amt abgesehen hätte.

Wir haben jetzt einiges zu dieser Art NSC gesagt. Details, die wir nicht benötigen sind Habitus, Aussehen oder spezielle Fähigkeiten. Warum wir diese nicht benötigen, ist einsichtig. Denn ihre Eigenschaften haben auf das Verhalten des NSCs keinen Einfluß, dieser ist aber das einzige, was die Spieler von ihm wahrnehmen. Dagegen spielen solche Eigenschaften eine Rolle bei den Vordergrund-NSCs.

## 2.2 Vordergrund-NSCs

Da Vordergrund-NSCs in direkten Kontakt mit den SCs treten, müssen die Eigenschaften, die der Spielleiter generell bei Beschreibungen nutzt, vorhanden

sein. Das mag in der einen Kampagne eine detaillierte Beschreibung des äußeren sein, in einer anderen der Dialekt und die Gangart des Charakters. In Ermangelung eines besseren Wortes für diesen von Kampagne zu Kampagne unterschiedlichen Komplex nennen wir es Habitus. Dann sind seine Beziehungen zu anderen NSCs und SCs wichtig. Allerdings haben wir es hier im Vergleich zu den Hintergrund-NSCs nicht mit vielen Details zu tun. Denn die Beziehungen dieser Vordergrund-NSCs werden fast immer ausgespielt; wo sie es nicht werden, handelt es sich nämlich meist um Beziehungen zu Hintergrund-NSCs; und deren Beziehungen haben wir ja schon erarbeitet! Natürlich sind auch die Interessen der Vordergrund-NSCs wichtig, insbesondere da sie sich möglicherweise verstellen werden. (Auch etwas, was ein Hintergrund-NSC nicht tun wird, da er keinen Kontakt zu den SCs hat, den er verfälschen könnte.) Schließlich ist der Aufenthaltsort der NSCs diesen Typs wichtig, da sie kontaktiert werden können. Wir untersuchen wieder ein Beispiel: Ein Dieb, der einen Kontakt der SCs zur Unterwelt darstellt, soll entwickelt werden. Sein Habitus ist: jähzornig, bärtig, schlicht gekleidet. (Wie gesagt: welche Eigenschaften genauer beschrieben werden müssen, hängt vom Kampagnenstil ab.) Der Dieb hat Kontakt zum Richter, der ihn schon öfters freigelassen hat. Der genaue Grund dafür ist uninteressant und ist eher dem Richter als Hintergrund-NSC zuzuschreiben. In Einzelfällen sollte aber auf eine Notiz diesbezüglich nicht verzichtet werden, wenn das Verhalten des NSCs dadurch beeinflusst werden kann. Das Interesse des Diebes ist es Diebeskönig zu werden. Dazu will er die SCs benutzen, indem er ihnen passende Informationen zusteckt. Wir hätten auch wählen können, daß der Dieb in ein Mitglied der SC Gruppe verliebt ist (auch ein Interesse). Dies führte zu ganz anderem Verhalten den SCs gegenüber.

Was wir hier ebenfalls nicht brauchen, sind Spielwerte, also Stärkebonus, Anzahl der Zauber, etc.. Dies ist erst dann nötig, wenn wir einen Gebrauchs-NSC haben, der in einen technischen Bezug zu den SCs tritt.

### 2.3 Gebrauchs-NSCs

Bei Gebrauchs-NSCs ist der Habitus, wie beim Vordergrund-NSC, wichtig, denn auch der Gebrauchscharakter tritt in Kontakt mit den SCs. Allerdings tritt er in einer Konfliktsituation auf, so daß die Werte des NSCs, die in diesem Konflikt gebraucht werden, festgelegt werden müssen. Ansonsten ist zu diesem Typ NSC wenig zu sagen. Er geht ganz in seine Funktion auf und braucht deshalb keine allzu ausführliche Beschreibung. Als Beispiel ist der 08/15-Gastwirt zu nennen, der sämtliche Fantasystädte im Übermaß bevölkert. Häufig kann man diesen NSC in verschiedenen Situationen gebrauchen, die sich inhaltlich ausschließen. Der 08/15-Gastwirt kann an verschiedenen Orten gleichzeitig sein, denn er stellt nur einen Typ dar.

## 2.4 Verschiedenes

Als erstes ist zu der obigen Klassifikation ein Wort zu sagen. Es ist keine strenge Grenzziehung zwischen den Klassen möglich und NSCs können gleichzeitig in mehreren Klassen sein oder die Klassen im Laufe der Zeit wechseln. So kann der Diebeskönig durch ein politisches Manöver plötzlich gemeinsam mit den SCs auf der Flucht sein und der ehemalige Kontaktmann ist jetzt der Mafiaboß und wird unerreichbar für die SCs. Trotzdem ist es günstig für den Spielleiter nicht zuviel Bewegungen innerhalb der Bereiche zu tätigen, es bedeutet mehr unumgänglichen Aufwand, wenn man NSCs für mehrere Bereiche vorsehen muß.

Es taucht die Frage auf, wie man es den Spielern verheimlichen kann, welche NSCs Gebrauchs- und welche Vordergrund-NSCs sind. Dadurch können sich die SCs nämlich über die Spieler zu Informationen gelangen, was zu vermeiden ist. Dies ist eine Frage, die unterschiedlich beantwortet werden kann. Zum einen kann man ähnlich wie mit den Würfelwürfen verfahren: wenn SCs empfindsam reagieren, wenn der Spielleiter mit den Würfeln rappelt — sie benutzen also Spielerinformationen, fängt der Spielleiter an, ständig mit den Würfeln zu spielen, bis die Spieler echt und falsch nicht mehr unterscheiden können. Ähnlich verfährt man bei der NSC-Beschreibung. Entweder beschreibt man alle NSCs gleich detailliert oder man läßt die Spieler jede Beschreibung einzeln einfordern. Es ist auch möglich ab und zu einen belanglosen NSCs intensiv zu beschreiben, um die falsche Fährte auszulegen. Insgesamt sollte man aber den Spielern nicht jede Möglichkeit nehmen, die Spreu vom Weizen zu trennen. Eine andere Antwort besteht darin, daß Spielerwissen als SC-Wissen zu interpretieren. Die SCs nehmen viel mehr wahr, als der Spielleiter über die Spieler vermitteln kann. Interpretieren also die SCs das Spielerwissen, kann man annehmen, daß die SCs mit ihrer Weltkenntnis unbewußt Eigenarten oder Verhaltensweisen bemerkt haben, die zu gesteigertem Interesse an bestimmten NSCs führen.

Wir wollen einen speziellen NSC untersuchen und feststellen welcher Klasse er angehört. Es handelt sich um einen eigenwilligen Zauberer, der die SCs und andere unschuldige Lämmer als Scherz in Frösche oder Steine verwandelt. Dabei taucht er selber auf, ist aber unnahbar. Auf den ersten Blick handelt es sich um einen Vordergrund-NSC. Sein Habitus ist wichtig: Irrsinn, und sein Interesse: Spaß zu treiben. Dieser NSC ist auf sich selbst gestellt und hat kaum Kontakte. Seine Beziehungen hätten wichtig sein und ihm zusätzlich den Rang eines Hintergrund-NSCs geben können. Das sollte im Hinterkopf behalten werden, denn der NSC könnte zum Beispiel weit entfernt für Unruhe sorgen, etwas was ein Vordergrund-NSC üblicherweise nicht tut, denn er agiert fast ausschließlich in der näheren Umgebung der SCs. Eine Folgerung halten wir aber noch fest: es ist unerheblich, welche Werte der Zauberer hat, da er nie in direkten Konflikt mit den SCs kommt. Ob er seine Zauber durch einen Gegenstand bewirkt oder aber durch die Götter Magie beschwört, ist irrelevant.

Zum Schluß noch ein paar Bemerkungen, die den Kampagnenstil betreffen. Vom Kampagnenstil hängt es ab, welche Bedeutung den NSCs zukommt. Der

klassische Stil, bei dem die SCs auf die Spielleiterwelt einwirken, besteht darin, Schätze zu plündern und Monster zu töten. Zwar schildert dies einen Extremfall, aber es ist einzusehen, daß bei Kampagnen, in denen der Spielleiter vor allem den SCs die Welt präsentiert, NSCs eine untergeordnete Rolle spielen. Dagegen sind Detektivabenteuer ein Beispiel für Kampagnen, in denen NSCs extrem wichtig sind und der Spielleiter genau wissen muß, welcher Klasse seine NSCs angehören. Hier wirken nämlich die Spieler auf die verschiedenen Personen des Spielleiters und nicht auf seine "tote" Welt. Es gibt auch die umgekehrten Varianten, in denen der Spielleiter auf die SCs einwirkt, in dem er seine Welt ausführlich und intensiv beschreibt. Die SCs haben hier weniger Einfluß und der Spielleiter trägt seine Welt vor. NSCs sind also nicht so wichtig. Erst dann, wenn der Spielleiter seine NSCs auf die Spieler einwirken läßt und durch ihre spielerische Intensität die SCs beeinflusst. Hier ist der wichtigste Fall für notwendige NSC-pflege, denn die NSCs sind die agierenden, während sie z. B. bei Detektivabenteuern meist die reagierenden sind.

### 3 Praxis

Der Praxisteil besteht aus einer Anhäufung von Ratschlägen, die auf Erfahrungen verschiedener Spielleiter beruhen. Die Ratschläge sind nicht geordnet, da sie verschiedene Aspekte der NSCs betreffen und nicht dem Schema des theoretischen Teils zugeordnet werden können.

Als wichtigste Erkenntnis kann wohl gelten, daß Karteikarten zur NSC-Verwaltung günstig sind. Ohne Frage hat man dadurch alle NSCs stets in Griffweite und das Suchen vereinfacht sich. Wer Fraktionen unter seinen NSCs haben will, dem stehen zwei Methoden zur Verfügung. Erstens farbliche Markierungen an den Oberkanten, die leicht erkannt werden können. Zweitens Schlitzlöcher an der Unterkante an verschiedenen Stellen für verschiedene Fraktionen. Stößt man die Karten dann auf eine dünne Stange oder eine dünne Pappe, fallen alle Karten herunter, die an der passenden Stelle einen Schlitz haben. So sortieren sich die Karten.

Zur Charakter- und Habitusbeschreibung eines NSCs empfiehlt es sich, ganze Personen als Vorbilder zu benutzen. Zwar kann man auch einzelne Charakterzüge verwenden, aber eine Person als gesamtes, wie man sie in Erinnerung oder Vorstellung hat, läßt sich leichter darstellen, da die Einflüsse der unterschiedlichen Eigenschaften untereinander nicht neu geklärt werden müssen. Diese Personen können aus Romanen, dem Bereich der Prominenten oder dem persönlichen Umfeld stammen. (in letzterem Fall sollten sie natürlich auch nach der Kampagne geheim bleiben, damit sich niemand im Nachhinein als zur Unkenntlichkeit verstümmelt dargestellt fühlt.)

Bei vielen zu verwaltenden NSCs ist es unerlässlich, eine Zeittafel zu führen. Je nach Tempo der Kampagne kann es sich um Stunden, Tage oder Wochenabschnitte handeln, die der Spielleiter vorbereiten muß. Dabei stellt man fest, daß es von Nutzen ist zwei Zeittafeln zu führen. Eine nach der Zeit geordnet, in der alle gleichzeitig stattfindenden Ereignisse am selben Ort stehen und eine nach

Personen geordnete, so daß sich eine persönliche Geschichte für jeden (wichtigen) NSC ergibt. So läßt sich aus der nach der Zeit geordneten Tafel ein allgemeiner Zustand der Kampagne erkennen und in der Personenzeittafel läßt sich sofort erkennen, was der entsprechende NSC weiß, wo er ist und wie weit er schon geplant ist.

Generell sollte man sich für seine NSCs Zeit nehmen. Nach der Spielsitzung die veränderte Situation für die einzelnen NSCs durchgehen und ihre neuen Aktionen planen und in die Tagebücher schreiben. Eine regelmäßige Überprüfung aller Karteikarten ist ebenfalls günstig, einzelne NSC werden sonst möglicherweise vergessen, besonders solche, die auf Reisen gegangen waren und nun ankommen, übersieht man schnell. Daß man eine kleine Palette von Standard-NSCs haben sollte (08/15-Gastwirt), die in gängigen Situationen problemlos eingesetzt werden können (08/15-Gasthofbesuch), braucht wohl nicht extra erwähnt zu werden.

Abschließend möchte ich noch darauf hinweisen, daß eine andere sinnvolle Art NSCs zu klassifizieren in Andreas Pischners Artikel der Sinnflut Nr. 7/98 dargestellt wird. Die dortige Sichtweise steht aber in einem anderen Zusammenhang, nämlich dem der Dramaturgie. Es ist sicherlich interessant die beiden Darstellungen zu vergleichen und sich klar zu machen, warum sie verschieden ausgefallen sind.