Workshop

NSCs für Ermittlungsabenteuer

von Eevie Demirtel

Images by rawpixel.com

Was ist eigentlich ein NSC?

- NSC: Nicht Spieler Charakter*
- Figuren, die nicht von den Spielenden geführt werden
- NSCs werden folglich im Spiel von der Spielleitung dargestellt.
- NSCs können eng in die Handlung eingebunden sein oder sie bevölkern als Statisten die Spielwelt.
- Sie dienen der Vermittlung von Hintergrundinformationen über die Spielwelt bzw. die dort stattfindende Handlung.

* Klugscheißmodus an: Es müsste eigentlich NSF heißen, Nicht-Spieler-Figur.

Ermittlungsabenteuer? Hä?

- Das kann in einem klassischen Krimi-Rollenspiel sein, wie z.B. Private Eye, solchen mit märchenhaften Elementen wie Vaesen oder das cineastische Detektiv-Rollenspiel City of Mists.
- Im klassischen Horror-Rollenspiel Cthulhu wird ebenfalls recht häufig ermittelt und die Figuren der Spielenden heißen sogar Investigator:innen.
- Aber auch in der klassischen Fantasy, Science Fiction oder in Near-Future-Settings wie zum Beispiel Shadowrun wird recherchiert, man muss einen Mord aufklären oder finstere Machenschaften Aufdecken.

Wichtig ist sind bei **Ermittlungsabenteuern** meist folgende Elemente:

- Es gibt ein Verbrechen / ein Geheimnis / mysteriöse Vorkommnisse.
- Die SCs müssen herausfinden was vor sich geht / die Schuldigen dingfest machen /Schlimmeres verhindern / die Welt vor dem Untergang bewahren.

Die (unangenehme?) Wahrheit

Es gibt die perfekte Art,

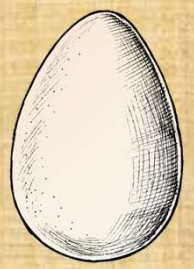
NSCs zu entwickeln!

Es gibt ganz unterschiedliche Ansätze, wie man NSCs bauen bzw. entwickeln kann. Vieles ist Geschmackssache, je nachdem wie man gerne arbeitet, was einem persönlich wichtig ist und welche Vorlieben und Ansprüche am Spieltisch herrschen.

Basics vorab

- Deine NSCs sollten einprägsam und unterhaltsam sein.
- Tolle NSCs sind handlungsrelevant und bringen den Plot voran.
- Sowohl Funktion als auch Motivation sind von zentraler Bedeutung beim Erschaffen von NSCs.
- Gut designte NSCs sollten den SCs nicht die Show stehlen.
- Bei Ermittlungsabenteuern müssen NSCs auch Fehler machen dürfen und Schwächen haben, damit man sie überhaupt erwischen kann.

Wie und wo anfangen?

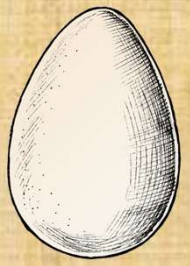


Was war zuerst da: der Plot oder der NSC?

Oft gibt ein bereits vorhandener Plot vor, welche NSCs gebraucht werden oder hilfreich sind, um Informationen zu vermitteln und den Plot voranzutreiben..

Beispiele:

- Der Plot schreit förmlich nach einem verrückten Wissenschaftler als Antagonisten oder vielleicht einer ausgestiegene Kultistin als Verbündeten.
- Jemand wurde ermordet. Die SCs werden zwangsläufig mit Personen vom örtlichen Polizeirevier oder sogar einer Privatdektivin in Kontakt treten.



Wo und wie anfangen?

Was war zuerst da: der NSC oder der Plot?

Manchmal entsteht der Plot aber auch erst durch die Idee für einen spannenden NSC oder eine Örtlichkeit.

Die Motivation, Eigenheiten und die Geschichte dieser Figur kann dann den Plot inspirieren.

Beispiele:

- Du wolltest schon immer ein Abenteuer bauen, wo die Superschurkin eine Bibliothekarin ist.
- Von einer Horror-Serie inspiriert, beschließt du, dass das nächste Szenario in einem Ferienlager spielen soll, in dem ein Serienmörder sein Unwesen treibt. Ein Teil der Figuren sind somit vorgegeben.

Exkurs: Inspiration für Uninspirierte

Wie immer gilt: Niemand muss zwingend das Rad neu erfinden.

Beispiele:

- **Filme und Serien** können hervorragende Vorlagen für fantastische NSCs liefern. Besser ist es hier aber meist, wenn die Übernahme nicht allzu zu offensichtlich ist.
- **Sachbücher und Romane** sind natürlich ebenfalls eine tolle Inspiration!
- **Historische Zeitungsberichte** aus einer passenden Epoche (z.B. 1920er, 19. Jh.) und natürlich das Internet können anschauliche Beispiele für Berufe, Freizeitaktivitäten etc. liefern, um NSCs passend zu gestalten.
- Lass dich von deiner **Umgebung** inspirieren! Beobachte Menschen und ihre Eigenheiten, z.B. in öffentlichen Verkehrsmitteln, in faden Meetings oder wann immer du unterwegs bist und merke oder notiere dir Eigenheiten, die dich faszinieren.
- Für Ermittlungsabenteuer besonders als Inspiration geeignet sind u.a. folgende Genres: Krimis, Thriller, Horror, Superhelden, eigentlich alles mit Gangstern, Dokumentationen zu spannenden Orten, Personen, Verbrechen o.ä.

Exkurs: „Ein Klischee, bitte!“

Manch eine SL arbeitet gerne mit klischeehaften Figuren, andere meiden sie, wie der Teufel das Weihwasser. Beide Ansätze haben Vor- und Nachteile.

- Klischees sind schnell, einfach zu bedienen und die meisten Spielenden haben sofort ein Bild – jedoch nicht zwingend auch immer das beabsichtigte. Auch bei Vergleichen mit Schauspielenden oder prominenten Persönlichkeiten (siehe „Robert De Niro“) ist Vorsicht geboten!
- Es ist hilfreich, kreative Energie zu investieren, wenn sich das Ergebnis lohnt, und dafür in Standardsituationen auch mal auf altbewährtes zurückgreifen
- Bei weniger relevanten NSCs kann es sogar von Vorteil sein, wenn sie eher blass und vergleichsweise klischeehaft bleiben.
- Mit Klischees zu brechen ist aber generell eine gute Idee, es sollte nur nicht zur Gewohnheit werden. Ansonsten besteht die Gefahr, dass es sich abnutzt.
- Natürlich gibt es auch Klischees, die niemand wirklich bedienen will. Das sollte man dann auch einfach nicht tun. ☺

Der Kern des Pudels

Was tut der NSC und warum?

Viel wichtiger als Überlegungen zu Aussehen und Darstellung eines NSCs ist insbesondere bei Ermittlungsabenteuern seine **Funktion**. Das bedeutet, wie dieser NSC sich in den Abenteuer-Plot einfügt und welche Rolle er darin spielt.

Ein NSC ist ein Werkzeug der Spielleitung, um stimmungsvoll und anschaulich wichtige Informationen über die Spielwelt und den Plot zu vermitteln.

Ein relevanter NSC braucht daher immer eine Funktion, idealerweise eine, die auch die Handlung vorantreibt oder sie bereichert, sonst bleibt die möglicherweise liebevoll ersonnene Figur bloß Statist:in.

Bei Ermittlungsabenteuern wird diese Funktion häufig die eines Hinweisgebers, eines Antagonisten oder einer Verbündeten sein.

Mögliche NSC-Funktionen

- Antagonist:in
- Auftraggeber:in
- falsche Fährte
- Hinweisgeber:in
- Opfer oder Geschädigte:r
- Randbegegnung
- Verbündete:r
- Verdächtige:r

Selbstverständlich können NSCs auch in mehrere dieser virtuellen Schubladen gesteckt werden. Im Laufe eines Abenteuers oder einer Kampagne kann sich ihre Funktion auch ändern.

Beispielweise könnte eine frühere Antagonistin zu einer Verbündeten werden, wenn plötzlich ihre Ziele mit denen der SCs übereinstimmen.

Genauso denkbar ist es aber z.B. auch, dass ein Verbündeter die SCs später verrät, etwa weil ein Geliebter Mensch durch ihre Schuld zu Schaden oder gar umgekommen ist.

Der Kern des Pudels

Was tut der NSC und warum?

Ebenso wichtig ist die Motivation des NSCs, vor allem dann, wenn dieser eine größere Rolle spielt.

Sie prägt die Figur und liefert nicht nur Handlungsoptionen für den weiteren Verlauf des Szenarios, sondern auch wichtige Hinweise zur Darstellung im Spiel.

Es macht durchaus einen Unterschied, ob ein verbündeter NSC den SCs aus reiner Herzensgüte hilft, weil er sich dadurch einen Vorteil verspricht oder er vielleicht sogar Angst um sein Leben hat.

Ideal ist eine Motivation, die sich irgendwie auch im Spiel vermitteln bzw. durch die SCs erschließen lässt. Dies kann klassisch durch einen Schurkenmonolog („Weltherrschaft! Fthagn!“) geschehen oder aber sie stoßen auf Hinweise, warum der NSC tickt, wie er eben tickt („Verbrechen aus Leidenschaft“).

Mögliche NSC-Motivationen

- Überleben
- Weltherrschaft
- Macht / Wissen erlangen
- Rache üben
- eine Straftat verschleiern
- eine verhasste Person loswerden
- bloß nicht erwischt werden
- es immer allen recht machen
- Gruppenzwang / Peer-Pressure
- nicht das Gesicht verlieren
- das Richtige™ tun
- Stinkreich werden
- Leidenschaft
- Hass
- jemanden / etwas Beschützen
- ein Geheimnis wahren
- seine Unschuld beweisen
- Eifersucht / Neid

Bei der Erschaffung eines NSCs sollte eine Motivation gewählt werden, die die Figur antreibt und somit ihr Handeln dauerhaft bestimmt.

Im Laufe des Spiels kann sich auch die Motivation verändern. Meist geschieht dies jedoch situationsbedingt und wie die Figur generell tickt, bleibt meist gleich, es sei denn sie erfährt einen echten Gesinnungswandel.

Bauanleitung für NSCs

- Für kurze Szenarios, One-Shots oder generell echte Nebenfiguren reichen oft wenige Stichworte aus. Solche NSCs brauchen nicht unbedingt einen vollen Werteblock, manchmal auch keine Kampfwerte.
- Auch wichtige NSCs, etwa der Hauptschurke einer Kampagne, brauchen nicht zwingend X Seiten ausformulierten Hintergrund. Fasst euch am besten kurz, damit ihr im Spiel relevante Informationen schnell wiederfinden könnt.
- Vorgefertigte NSC-Masken, in denen wichtige Details Werte für NSCs notiert werden, können beim Design helfen. Sie auszufüllen hilft dabei, euch über die wichtigsten Informationen Gedanken zu machen, die ihr für einen NSCs festlegen solltet.
- Zusätzlich bietet sich für Ermittlungsabenteuer noch eine kurze Übersicht an, z.B. darüber, welche Informationen oder Beweise die Personen hat oder an welchen Örtlichkeiten oder unter welchen Bedingungen man ihr begegnen kann.

Diese **Vorlage** für wichtige NSCs zumindest grob auszufüllen, nimmt im Spiel später viel Arbeit ab, wenn man z.B. Entscheidungen für diese Figur treffen oder sie in Gesprächen spontan antworten lassen muss.

Name: Wie heißt die Person? Hat sie einen Spitz- oder Kosenamen? Benutzt sie ein Alias?

Beruf: Womit verdient die Person ihren Lebensunterhalt oder tut sie dies überhaupt?

Alter: Wie alt ist die Person? (anscheinend und tatsächlich)

Geschlecht: Welches Geschlecht hat die Person? z.B. weiblich, männlich, trans, queer, nichtbinär?

Personenbeschreibung: Wie sieht die Person aus? Arbeite auch (sparsam) mit anderen Sinneseindrücken, um NSCs zu erschaffen, die im Gedächtnis bleiben. Was riechen oder hören die SCs, wenn sie ihm begegnen?

Wesenszüge: Wie wirkt sie auf andere? Liste ein bis drei prägende Charaktereigenschaften auf. Wie kann die Person im Spiel konkret dargestellt werden?

Funktion: z.B. Antagonist:in, Auftraggeber:in, falsche Fährte, Hinweisgeber:in, Opfer, Randbegegnung, Verbündete:r, Verdächtige:r

Motivation: Was motiviert sie und wie lässt das die Figur agieren?

Hintergrund: Woher stammt sie? Hat sie etwas Besonderes erlebt, das sie geprägt hat? Was liebt oder hasst sie? Hat sie vor etwas Angst? Gibt es einen Twist oder hat die Figur ein Geheimnis?

Wichtige Werte: Liste der wichtigsten bzw. spielrelevanten Attribute und Fertigkeiten, Kampfwerte falls eine Auseinandersetzung wahrscheinlich ist

Weitere nützliche Überlegungen

Auflistung ermittlungstechnisch relevanter Informationen: Welche Informationen hat diese Person bzw. wie hängt sie mit den Ermittlungen bzw. dem Plot zusammen?

Welche **Ausrüstung** oder **finanzielle Mittel** hat sie gegebenenfalls zu Verfügung?

Wo befindet sich die Person **wann**? Was ist der eigentliche Plan und wie **reagiert sie** auf Aktionen der SCs?

Gibt es **Verbindungen** zu anderen Personen, die in diesem Kontext wichtig werden könnten? Hat der NSC Familie, Freunde, Verbündete oder Feinde, die für die Handlung wichtig sein könnten?

Geistige Notiz: Für die meisten NSC reicht **ein Bruchteil** dieser Informationen aus.

Beispiel:

Mindy Nelson: Privatdetektivin, 36 Jahre, aus Westminster;
ST 65, KO 60, GR 40, GE 75, ER 55, IN 60, MA 55, BI 57, Stabilität 55;
Ausweichen 35, Faustfeuerwaffe 60, Fotografie 45, Rechtswesen 40,
Psychologie 60, Spurenlesen 55, Überreden 60, Verborgen bleiben 50,
Verborgenes erkennen 70, Verkleiden 50

Funktion: Hinweisgeberin

Motivation: Beweist Männern gern, dass Frauen den Job besser machen.

Unscheinbar, hellbrauner Bob, athletisch, liebt langweilig gemusterte Blusen und lange Trenchcoats, sonore Stimme, nickt häufig nur, statt zu antworten; Mindy sucht auf eigene Faust nach Schurke XYZ und kommt dabei letztlich um. Die Investigatoren können aber später ihr **Dossier** sichern.

Beispiel: Wichtiger NSC

Name: Bernhardt Schröder
Beruf: Fabrikant
Alter: 53
Geschlecht: männlich

ST 65	ER 20
KO 50	IN 70
GR 80	MA 10
GE 60	BI 30
Stabilität 50	

Nahkampf (Handgemenge) 60% / 30%/15% Sb +1W4
Ausweichen 30% / 15 %/ 6%

Autofahren 50, Buchführung 40, Einschüchtern 60, Finanzkraft 65, Horchen 40, Ingenieurswissenschaft 40, Mechanische Reparaturen 70, Psychologie 55, Überreden 75, Werte Schätzen 60

Personenbeschreibung: Halbglatze, groß und bullig, raucht stinkende Zigarren, dicke Wurstfinger, trägt immer Hosenträger

Wesenszüge: rechthaberisch und weltmännisch, hat in Wirklichkeit aber keine Ahnung, wirft gerne mit Geld um sich, um Probleme zu lösen, muss immer das letzte Wort haben, unruhige Hände, spielt häufig mit seinen Hosenträgern oder einer Zigarre, liebt schnelle Autos

Funktion: Auftraggeber, später Antagonist

Motivation: Machterhalt, um jeden Preis; Bernhard liebt seine Position und will nie wieder ohne Einfluss in der Gosse leben.

Hintergrund:
Bernhardt stammt ursprünglich aus einer Arbeiterfamilie und weiß, was Entbehrungen bedeuten. Erst nach der Heirat mit einer reichten Fabrikantentochter gelang ihm der gesellschaftliche Aufstieg. Die Fabrik gehört zu Gudruns Erbe, sie verweigerte ihrem Mann jedoch nach einem Streit die Führungsrolle, woraufhin er sie mittels eines Attests des Betriebsarztes Schmitter als hysterisch in eine Nervenheilanstalt einweisen ließ.

Der Fabrikbesitzer wirbt die Investigator:innen ursprünglich an, um möglichst diskret seine Weste reinzuwaschen. Wenn sie bei ihren Ermittlungen darauf stoßen, dass er nichts gegen die rituelle Mordserie unternommen hat, so lange es der Täter auf unbequeme Gewerkschafter:innen abgesehen hat, will er die Ermittler beseitigen lassen.

OMG – NSCs für SOFORT

Die Ermittler:innen wollen plötzlich mit jemandem sprechen oder mehr über eine Person wissen und das Abenteuer enthält keine weiteren Informationen? Keine Panik, darauf kann man sich zumindest grob vorbereiten.

- Es ist immer gut, eine zum Setting passende Namensliste parat zu haben. So kommst du nicht ins Stocken, wenn du einen NSC spontan benennen musst. Tipp: Notiere dir den Namen danach!
- Es ist außerdem extrem hilfreich, eine Liste mit Adjektiven für Personenbeschreibungen und Charakterisierung parat zu haben. So kannst du im Zweifelsfall blitzschnell eine Person beschreiben oder dich beim Erschaffen eines neuen NSCs inspirieren lassen.

Personenbeschreibung: alt, androgyn, auffallend, breitschultrig, dick, dünn, elegant, hinkend, jugendlich, knollnasig, mittelgroß, riesig, schmächtig, sonnengebräunt, schön, sportlich, zerlumpt

Oder es kann auch **konkreter** werden, z.B.: abstehende Ohren, breite Zahnlücke, dichte Wimpern, kantiges Kinn, dröhnende Bassstimme, lispelt heftig, ovales Gesicht, schütteres Haar, strahlende Augen, übler Körpergeruch, vornehme Kleidung, zitternde Hände

Charaktereigenschaften: arrogant, aufdringlich, bedrohlich, beharrlich, bezaubernd, bescheiden, fanatisch, feige, kumpelhaft, hilfsbereit, humorvoll, laut, misstrauisch, musikalisch, planlos, prahlerisch, unterkühlt, verdächtig, verlogen, verspielt, verschmitzt, wahnsinnig, wissbegierig

Exkurs: Schurkische Schurk:innen

Antagonist:innen nehmen eine besondere Rolle unter den NSCs ein, egal ob die SCs ihnen im Spiel mehrfach begegnen oder erst zum großen Showdown. Hier solltest du besonderes Augenmerk auf die Erschaffung, ihre Motivation und den Hintergrund legen.

Wie man wirklich großartig motivierte Schurk:innen erschafft, die sowohl SCs als auch Spielenden lange im Gedächtnis bleiben und die man von Herzen hasst und verachtet, ist aber ganz sicher ein Thema für einen weiteren Workshop ...

Gerade für Ermittlungs-Szenarios eignen sich hin und wieder auch Schurk:innen, die nicht nur abgrundtief böse, sondern eher grau gezeichnete Figuren, die auch mal Fehler machen dürfen – aber natürlich nicht zwingend saudumme.

- Aus welcher Motivation handelt diese Figur? Ist sie einfach abgrundtief böse / völlig (größen-)wahnsinnig oder hat sie vielleicht nachvollziehbare Gründe, warum sie tut, was sie tut?
- Wie sieht es mit der Selbstwahrnehmung aus? Sieht sich dieser NSC selbst als Schurke? Oder glaubt er, das Richtige zu tun und sieht sich als unverstandenen Helden?
- Können die SCs vielleicht sogar Verständnis für seine Absichten oder Ziele haben, nicht aber für den Weg, den er eingeschlagen hat, um diese zu erreichen?

Nicht immer Muharhar!

Insbesondere für Ermittlungs-Szenarios eignen sich hin und wieder auch Schurk:innen, die nicht nur abgrundtief böse, sondern eher grau gezeichnete Figuren sind.

Einige Beispiele:

- der **Polizist**, der in seinem Kampf gegen das Verbrechen Grenzen (deutlich) überschritten hat
- die **Kultistin**, die bereit ist, ein ganzes Dorf ins Verderben zu reißen, weil seine Bewohner ihr die einzige Person genommen haben, die sie je geliebt hat
- die **Leiterin eines Waisenhauses**, dem Zuwendungen gestrichen wurden, und die nun mit allen Mitteln versucht, für das höhere Wohl den Betrieb aufrecht zu erhalten, selbst wenn sie dabei moralische Grenzen weit überschreiten muss
- eine **Gruppe junge Studierende**, deren Wissensdurst sie in Schwierigkeiten gebracht hat, die nun morden, um ihren Ruf / ihr Stipendium / wichtige Forschungsergebnisse zu retten
- der verzweifelte **Autor**, der nicht begreift, dass seine Schauergeschichten nicht wirren Fieberträumen entsprungen sind, sondern Nacht für Nacht Wirklichkeit werden, nachdem er sie zu Papier gebracht hat

Dankeschön ☺

Images by rawpixel.com
and Artbreeder