

Grauer NSC oder doch farbenprächtiger Nebendarsteller?

Verkommen unbedeutende Nichtspielercharaktere zu grauen Statisten und sind klar zu unterscheiden von einer Handvoll wichtiger Akteure, wird das Spiel schnell fade und vorhersehbar. Mit einfachen Mitteln und Wegen heben sich weitere NSC aus dem Einheitsbrei hervor und halten die Spannung hoch.

Fast alle für dieses Buch erschaffenen 150+ Nichtspielercharaktere (NSC) finden ihre Charakteristika auf drei Säulen verteilt:

- Aussehen und Auftreten
- Verhalten und Motivation
- Biographie

Sicherlich lassen sich nicht sämtliche Aspekte wie mit einem Seziermesser voneinander trennen, und es gelingt tatsächlich auch nicht immer. Aber diese grundsätzliche Einteilung ermöglicht dem Spielleiter einen vergleichsweise schnellen Zugang zu den jeweiligen Inhalten. Nützlich sowohl in der Spielvorbereitung als auch für das Spicken während des Spiels.

Bleibe flexibel

Viele Beschreibungen des Aussehens und Auftretens sind „vorlesefertig“ formuliert, doch ich rate Dir von einem Ablesen ab. Mein Tipp: Streue lieber häppchenweise Informationen an gut passenden Stellen ins

Spiel ein und konzentriere Dich dabei auf einprägsame Schwerpunkte, die gerade in genau diesem Moment wirksam sind. Ein vornehmer Kaufmann, der sich bei einem geheimen Stelldichein mit einer Geliebten ertappt fühlt, tritt den SC wahrscheinlich weniger souverän entgegen als üblich. Und seine prunkvolle Kleidung fällt in dieser Situation nicht durch ihre Pracht ins Auge, sondern weil der Herrscher sie immer noch verstoßen zu richten versucht. Vielleicht vergeblich und ein goldener Knopf fällt zu Boden? Für diesen Augenblick tritt alles andere in den Hintergrund und weniger ist dann mehr. Was aber nicht bedeutet, dass Du nach und nach keine weiteren Informationen mehr einfließen lässt. Dieses Vorgehen setzt allerdings zwingend voraus: Du liest Dir die Beschreibungen neuer NSC vor der Spielsitzung gründlich durch. Während des Rollenspielgeschehens selbst versetzt Du Dich in die Persönlichkeit und mögliche Motivation hinein und formulierst verstärkt die **Wirkung des Auftretens** auf den

Spieler. Denn Begegnungen sollen etwas bei ihnen auslösen. Ein Aussehen oder eine Erscheinung zu beschreiben, ist nur die Basis.

Klein aber oho

Beachte darüber hinaus **weitere den Spielercharakteren zur Verfügung stehende Sinne** wie den **Geruchssinn und das Gehör**. Ebenso tragen **Mimik und Gestik** zu einem facettenreichen Bild eines NSC bei. Die **Klangfarbe der Stimme, Sprachfehler oder Wortwahl** können weitere Nuancen sein, die einen NSC unverwechselbar machen. Manche dieser Hilfsmittel lassen sich wunderbar von Dir als Spielleiter nachspielen und werden zu kleinen Facetten, die Eindruck hinterlassen. Mit dem Fazit: Selbst ein unbedeutender NSC hinterlässt mit wenig Aufwand plötzlich erstaunlich viel Farbe und einen individuellen Fußabdruck im Spiel. Und deshalb findest Du in vielen der Textpassagen entsprechende Hinweise auf derartige Besonderheiten.



Mehrere Gesichter

Das obige Beispiel mit dem Kaufmann zeigt: Ein NSC hat durchaus mehrere Gesichter. Der griesgrämige Kauz, der im vergangenen Herbst das letzte Mal gelächelt hat, ist plötzlich handzahn. Weil sein Gegenüber in einem Gespräch an etwas Schönes anknüpft, das ansonsten tief verborgen in ihm schlummert. Ich habe versucht, selbst unbedeutenden NSC mehr als ein schablonen- oder klischeebehaftetes Verhalten zu geben. Und in manch einer Biographie stecken Erlebnisse und Erfahrungen, die einer Begegnung eine interessante Wendung verleihen.

Ideen gehen vor

Fühle Dich frei, die NSC jederzeit auf die aktuelle Situation anzupassen und verändere sie auch im Laufe eines Spiels so, wie es dem Spielspaß guttut. Meine persönliche Erfahrung: Auch improvisierte (Facetten eines) NSC können völlig unerwartet großen Eindruck hinterlassen.