



Mit Zuckerbrot...

...und Peitsche

Ein Live-Rollenspiel-Artikel von Karl-Heinz Zapf

# Mit Zuckerbrot und E

## Tipps und Tricks zum sinnvollen und stressfreien Umgang mit NSC

Über dieses Thema ist nun wirklich schon so mancher Artikel geschrieben worden und sicherlich haben sich alle, die an dieser Stelle zu lesen beginnen, sich so manche Gedanken über dieses Thema gemacht.

Tatsächlich werde auch ich das Rad nicht neu erfinden und möchte hier nur einige Denkanstöße vermitteln bzw. Tipps für noch weniger erfahrene Live-Rollenspiel-Veranstalter festhalten, die mit etwas Pech bereits bei ihrer ersten Veranstaltung an den anwesenden (oder im schlimmsten Falle nicht anwesenden) NSCs verzweifeln...

Denn meiner Ansicht nach gibt es beim Thema „NSC“ zwei unumstößliche Regeln:

- 1) **Man muss meist nehmen, was man kriegt!**
- 2) **Mit den NSCs steht und fällt die Veranstaltung!**

Auf diese bestimmt relativ provokanten Punkte möchte ich etwas näher eingehen: Tatsache ist ja, dass wir als Veranstalter darauf angewiesen sind, dass zunächst einmal genügend Nichtspielercharaktere anwesend sind, um unseren geplanten Plot überhaupt einigermaßen sinnvoll umsetzen zu können.

Gut, das ist oft das eine Problem; das zweite Problem in diesem Zusammenhang ist bisweilen, dass sich beileibe nicht alle Personen für alle wichtigeren NSC-Posten eignen!

Bei eher sinnentleerten Schlachtenlives mögen diese Schwierigkeiten eher zweitrangiger Natur sein, doch selbst bei einem Diplomatiecon sind die Veranstalter darauf angewiesen, ihren Helfern völlig vertrauen zu können.

Soll heißen, der eben noch so unterwürfige und aufmerksame Diensthofpage bringt nicht den Botschafter des befreundeten Landes um, sobald ihm die Spielleitung mal den Rücken kehrt!

Weiß man um den Umstand, dass es eventuell zu einer NSC-Knappheit kommen könnte – aus welchen Gründen auch immer – so können erfahrene Plotschreiberlinge diesen Umstand durchaus von Anfang an berücksichtigen, ohne dass die Handlung oder der Verlauf des Lives großen Schaden nimmt.

Oft genug aber kommt es vor, dass man es eben nicht rechtzeitig weiß, ob und wie viel NSCs dann wirklich zur

Verfügung stehen. Falls dieses Problem wirklich auftritt, so sollte man möglichst frühzeitig – am besten gleich im Live-Flyer – den angehenden NSCs diesen Posten auf irgendeine Art und Weise „schmackhaft“ machen.

Meist erfolgt dies über den Conbeitrag, der deutlich niedriger liegen sollte als der bei Spielerinnen und Spielern – denn falls ich nur 10 Euro mehr berappen muss, um voll und ganz in meiner Rolle als diabolischer und an einer weltumspannenden Intrige bastelnder Schwarzmagier (der natürlich obendrein zu einem Viertel Drache, zu einem Viertel Waldschrat und zu jeweils

einem weiteren Viertel eine verrückte Katze sowie ein Gnom mit einem Minderwertigkeitskomplex ist) aufgehen zu können – mal ehrlich, warum sollte ich denn dann den mickrigen Hofpagen spielen wollen?

Auch die Unterbringung mag hierbei einen kleinen Anreiz bieten, sich als NSC zu verdingen: Falls es möglich ist, könnten die Helfer der Orga so z.B. in einem Gebäude untergebracht werden, so dass es sich erübrigt, allerlei Kram wie Zelt, Feldbett u.ä. überhaupt erst einzupacken. Dies wiederum hat den klaren Vorteil, dass die NSCs mehr Platz haben für eigene Ambientege-



# Zeitsche

## s beim Live-Rollenspiel

genstände und Gewandungen sowie die obligatorischen Waffen und Rüstungen.

Auch wird wirklich jeder NSC den Organisatoren mehr als dankbar sein, wenn er sich nicht um Frühstück oder allgemein seine Verpflegung kümmern muss – das spart jede Menge Zeit und die NSCs haben mehr Muße (und auch bessere Nerven), wenn ihr Magen gut gefüllt ist und sie nicht Stunden damit zubringen müssen, sich selbst zu verpflegen.

So können sie sich auf jeden Fall deutlich besser auf die Handlung des Lives konzentrieren und sind häufiger einsatzbereit.

Dass ein solcher Service nicht selbstverständlich ist und die Live-Veranstalter hier noch mehr als sonst gefragt sind, steht dabei außer Frage...

Auch die Vergabe von interessanten Festrollen, welche ein NSC für den Verlauf der ganzen Veranstaltung über ausfüllen darf, lockt viele eventuell noch Unentschlossene, sich doch als Unterstützung der Organisatoren zu verpflichten.

Wer auch immer für den Plot des Live-Rollenspiels verantwortlich ist, sollte auch gut daran tun, mehrere Nebenplots einzubauen, bei denen eine eher geringere Anzahl an NSCs nötig ist. Auf diese Art und Weise nämlich wird es dennoch immer genug für Spielerinnen und Spieler zu tun und zu erleben geben, auch wenn die angestrebte Nichtspieler-Zahl leider nicht erreicht worden ist.

Am allerbesten ist es natürlich wie immer, wenn die NSCs den Veranstaltern persönlich bekannt sind und daher schon im Vorfeld geklärt werden kann, welche für den Plot wichtigen Rollen von den dafür am besten geeigneten Personen besetzt werden können.

Aber natürlich kann man nicht von einem solchen Glücksfall ausgehen, was also tun, wenn ganze Heerscharen von unbekanntem Nichtspielercharakteren darauf warten, ihre Rollen auf dem Live möglichst schön und für die Spieler(innen) ansprechend umzusetzen?

Sobald der Plot also einigermaßen steht, sollte man zu diesen NSCs Kontakt aufnehmen, um ihnen bereits im Vorfeld einen Eindruck dessen zu ge-



ben, was bald auf sie zukommt. Wichtig ist hierbei, dass dabei klar herausgestellt wird, was für Rollen denn überhaupt in Frage kommen.

Denn nur dann können die NSCs auch dementsprechend packen und sich darauf vorbereiten.

Was nützt es dem NSC, wenn er unendlich viele Klamotten und Ambientegegenstände für einen Hofmagier einpackt, wenn es bei der Veranstaltung darum geht, die Invasion einer riesigen Orkhorde darzustellen?

Da wäre dann wieder der jeweilige

Gewandungsfundus gefragt, aber obwohl gut vorbereitete Veranstalter in diesem Fall zumindest ein paar passende Kleidungsstücke vorrätig haben (sollten), ist es immer besser, wenn die

NSCs die für sie passenden und ihnen auch ver-





trauten Kostüme bzw. Rüstungen selbst mitbringen.

Das spart allen Beteiligten Zeit und Probleme...

Wie bereits erwähnt bieten viele Live-Veranstalter vor allem bei den plotlastigen Lives einen gewissen Fundus an Gewandungen an, die vor allem die wichtigen NSC-Rollen bei der Darstellung unterstützen.

Schön ist es so z.B., wenn die anwesenden bösen Kultisten jeweils die gleichen Wappenröcke oder Kutten tragen, vielleicht noch versehen mit dem Symbol ihres dunklen Gottes.

Das macht eigentlich nicht allzu viel Arbeit im Vorfeld (vorausgesetzt, man hat ein wenig Ambiente-geld übrig und ein paar fleißige Helferlein an der Hand, die gerne nähen) und wirkt auf einem Live einfach immer gut.

Was aber tun, wenn die Veranstalter ungewöhnlich viele NSCs „versorgen“ müssen?

Auch hier kann es zu der Problematik kommen, dass hoch motivierte Helfer oft stundenlang nichts zu tun haben, einfach weil der Plot nichts für sie vorsieht.

Die Flexibilität der Live-Veranstalter ist und bleibt also ein absolutes Muss, selbst bei noch so guter Vorbereitung und in diesem Fall wäre es natürlich gut, wenn die NSCs genügend eigenen Raum zur Verfügung hätten, um sich zu versammeln und ihre Aufgaben abzuwarten (z.B. eine eigene NSC-Taverne oder aber wenigstens einen adäquat großen Raum).

Natürlich muss es jedem NSC prinzipi-

ell klar sein, dass er nicht ständig beschäftigt werden kann, denn es ist für die Organisatoren ja auch nicht immer klar ersichtlich, wer sich denn nun gerne ein wenig Ruhe gönnen möchte und wer andererseits rund um die Uhr ein-



satzbereit und begeistert ist.

Der (hoffentlich vorhandene) NSC-Koordinator ist bei einer großen Anzahl von Helfern natürlich besonders gefragt und alle sollten versuchen, auch bei manchmal recht langer Wartezeit und eher ungünstigen Umständen - z.B. wenn man in der Rolle von Geistern an einem Galgenbaum darauf wartet, dass die Spieler(innen) endlich mal auftauchen und ein Gewitter im Anzug ist - die Ruhe zu bewahren.

Hat man nicht gerade ein Schlachtenlive mit fast ständig heranwogenden Angriffswellen geplant, so gilt es, die NSCs also mit möglichst vielen unterschiedlichen, vielleicht auch nur kleinen und für den Hauptplot unerheblichen Nebenplots zu beschäftigen - notfalls muss sich ein kreativer Kopf vor Ort noch ein paar Handlungsstränge aus den Fingern saugen!

Bei einem Diplomatie- oder Hofhaltungslive könnten im Falle von sehr vielen „überschüssigen“ NSCs diese noch durch neu erfundene Charaktere bei Hofe besetzt werden.

Denn obwohl bei einem Live die Spieler(innen) immer im Vordergrund stehen sollten, darf auch der Spaß der Nichtspieler(innen) nie zu kurz kommen...

Gerade bei Live-Rollenspiel-Neueinsteigern kommt allerdings oft die Frage auf, was sie denn als Basisausstattung für einen Standard-NSC so mitbringen sollen.

Diese Frage ist ja nun schon mehr als einmal diskutiert worden, aber prinzipiell ist es gut, einige Dinge dabei zu haben, die fast immer benötigt werden:

Da wären zum Beispiel Handschuhe zu nennen.

Klingt vielleicht seltsam, gerade Handschuhe als ersten Punkt aufzuführen, aber diese bieten einige wichtige Vorteile. Nicht nur, dass sie die Hände gerade bei Kämpfen wirkungsvoll vor allzu wuchtigen Treffern schützen, sie sorgen auch etwa bei der Darstellung von Untoten, Orks oder irgendwelchen Chaoskriegern dafür, dass man sich nicht auch die Hände dementsprechend schminken muss.

Nichts ist ärgerlicher, als eine genial gestylte und top geschminkte Untotenhorde, deren hoch motivierte Darsteller alle zart rosa Händchen haben...

Dabei genügt es ja völlig, einige alte und ausgediente Lederhandschuhe mit im Gepäck zu haben oder sich vor Ort vielleicht mal nach gebrauchten Bundeswehr-Handschuhen im Military- oder Camping-Laden umzuschauen.

Übrigens auch immer recht praktisch: das Kopftuch (möglichst in schwarz).



Nein, das ist nicht nur für NSCs nützlich, die ein altes Waschweib darstellen sollen, sondern ein Kopftuch ist sozusagen ein „Allround“-Gegenstand. Wie das? Ist es kalt, dann dient es als Halstuch und schützt vor rauhem Hals, bei starker Sonneneinstrahlung kann man sich damit den Sonnenbrand „auf

höchster Ebene“ ersparen. Der Ambiente-Nutzen ist aber auch relativ hoch: Stellt man z.B. Banditen oder Ähnliches dar, dann kann man sich mit diesem Tuch vor dem Gesicht fast völlig und ohne großen Zeitaufwand unkenntlich machen (schließlich kommen manche Räuber ja mit dem Leben davon und wollen später nicht wiedererkannt werden) und wiederum als Kopftuch stoppt es auch eine ständig verrutschende Latexmaske...

Eine dunkle Stoff- oder vor allem Lederhose ist für einen NSC eigentlich nie verkehrt, es sei denn, sie ist gerade ausgerechnet in der schnuckligen Farbe Pink gehalten. Außerdem zu erwähnen sind hierbei natürlich auch die passenden Hemden bzw. Tunikas. Wer nähen kann (und will) ist hier auch wieder klar im Vorteil, denn gerade Tunikas sind einfach herzustellen und bieten immer einen recht schönen Anblick.

Auch eine Kopfbedeckung ist wichtig: So vermeidet man feuerrote Glatzen oder nahezu abgepackeltes Haupthaar bei starker Sonneneinstrahlung. Aber auch bei Nacht oder eher klammen Temperaturen ist es natürlich gut, z.B. eine Gugel mit dabei zu haben.

Die hält warm, schützt vor Sonnenbrand auf höchster Ebene und ist nie fehl am Platze.

Auch Gugeln lassen sich einfach nähen und Schnittmuster hierfür sind relativ leicht aufzutreiben.

Festes Schuhwerk ist auf den mei-

sten Lives unabdingbar, es sei denn, es handelt sich vielleicht um eine reine Hofhaltungs-Veranstaltung, dann sind natürlich schöne Ambientestiefel deutlich besser angebracht.

Aber wer schon mal in den unpassenden, wenn auch noch so schönen Landsknechtstiefeln stundenlang durch den Wald gestolpert und gerutscht ist, wird tatsächlich die oft geschmähten Springerstiefel zu schätzen wissen, die sich obendrein mit nur geringem Aufwand „tarnen“ lassen.

Im Zweifelsfall sollte es kein Problem sein, notfalls einfach den Veranstalter zu kontaktieren, um sich dort weitere Tipps und Infos geben zu lassen.

Ärgerlich ist es ja nur, wenn man eine weite Strecke zum Live gefahren ist und die Hälfte der Dinge vergessen hat, die man eigentlich benötigen würde... Und nun zu den Dingen, die vielen Neueinsteigern ins Live-Rollenspiel anfangs scheinbar

immer am allerwichtigsten erscheinen: Waffen und Rüstungen.

Zunächst einmal ist hierzu zu erwähnen, dass eigentlich an erster Stelle eine





passende und schöne Gewandung stehen sollte, bevor man sich daran macht, sich mit unzähligen Schwertern, Äxten und Streitkolben einzudecken. Durch diese Denkweise kommt es nämlich immer wieder zu traurigen Szenen, wenn zwar extrem hochgerüstete Kämpfer die gewaltigsten Zweihandwaffen dabei haben und zumindest mal



ein Kettenhemd tragen, „untenrum“ aber mit Turnschuhen „gerüstet“ sind! Aber natürlich macht es Sinn, sich zumindest eine oder zwei Waffen einzupacken, mit denen man den Umgang gewohnt ist. Ein Schild ist ebenfalls nützlich, sofern es nicht gerade das auffällige Wappen des eigenen Landes trägt, wenn man ja eigentlich den Hauptmann einer Räuberbande darstellen soll – das führt dann meist nur zu Verwechslungen und vielen unnötigen Fragen.

Auf den meisten Live-Flyern steht außerdem, was die NSCs (und natürlich auch die Spielerinnen und Spieler) an „normalen“ Gegenständen wie z.B. Essgeschirr mit im Gepäck haben sollten.

Es lohnt sich also in jedem Falle, die Infos der Veranstalter mal in Ruhe durchzulesen.

Hat der Nichtspielercharakter dann neben seiner „Hauptausrüstung“ auch noch Wechselklamotten dabei, um sich in seiner Freizeit auf dem Live (soll es ja auch geben) auch noch als ortsansässiger Bauer oder Händler in die Taverne setzen zu können, so sollte es eigentlich keine größeren Probleme mehr geben.

Nun aber zu einem oftmals auftretenden Problem bei Live-Rollenspielen: Motivation der NSCs! Nicht immer ist es einfach, den schmalen Grat zwischen Überbeanspruchung und Langeweile zu finden, den jeder Veranstalter immer wieder gehen muss.

Dabei sollten sich alle darüber im klaren sein, wovon die Abkürzung „NSC“ eigentlich herrührt: Nämlich ganz eindeutig „Nichtspielercharakter“.

Dies heißt im Klartext, dass die NSCs die Organisatoren einer solchen Veranstaltung in jeder Hinsicht unterstützen sollten, auch wenn dies vielleicht einmal bedeutet, die eigene Motivationslosigkeit oder Müdigkeit zu überwinden bzw. eine Rolle so gut als möglich zu spielen, auch wenn man darauf eigentlich keine rechte Lust hat.

NSCs sind nur Menschen, Spielleiter aber auch!

Rücksichtnahme sollten beide Seiten in jedem Falle mitbringen, lange Diskussionen untereinander sollten aber auf der Veranstaltung unterlassen werden, da dies nur unnötig aufhält und die Stimmung nicht unbedingt fördert.

Jeder gute Veranstalter wird mehr als glücklich sein, wenn sich ein motivierter NSC mit eigenen Ideen und Vorschlägen einbringt, sofern dies im Rahmen des festgelegten Handlungsablaufs geschieht.

Mit Sicherheit kennen die meisten Veranstalter viele Beispiele, bei denen NSCs über die Stränge geschlagen haben bzw. eher gegen den Plot als dafür gearbeitet haben, aus welchen Gründen auch immer dies geschehen sein mag.

NSC zu sein bedeutet eben in allererster Linie, Erfüllungsgehilfe der Spielleitung zu sein und diese möglichst nach allen Kräften zu unterstützen und vor allem, ebenso Verantwortung für das Gelingen der Veranstaltung zu übernehmen!

Denn im Vordergrund müssen Spielerinnen und Spieler stehen – falls es allen Beteiligten dabei gelingt, dass auch



was gerade eben noch besprochen worden ist... Letzten Endes ist alles natürlich wie immer davon abhängig, wie gut die Chemie zwischen Spielleitung und den NSCs ist, so dass alle gemeinsam eine wirklich gelungene Veranstaltung erleben können.

Leider kommt es aber nicht allzu selten vor, dass selbst innerhalb der Spielleitung bzw. den Organisatoren selbst große Meinungsverschiedenheiten auftreten, die dann allerdings auf gar keinen Fall vor den Spielerinnen und Spielern bzw. den NSCs ausgetragen werden dürfen. Wenn alle gemeinsam an einem Strang ziehen und wenigstens ein Wochenende lang produktiv zusammenarbeiten, dann werden sich am Ende alle gerne daran zurückerinnern und auch beim nächsten Live gerne wieder mit dabei sein!

Und genau darauf kommt es ja an...

Organisatoren und NSCs jede Menge Spaß an der ganzen Geschichte haben, dann erst ist das Live-Rollenspiel wirklich voll und ganz gelungen.

Aus allen diesen Gründen ist es wichtig, bei der Spielleitung mindestens eine Person zu haben, die sich einzig und allein um die Belange der NSCs kümmert, nämlich einen NSC-Koordinator. Diesem obliegt es unter anderem, die Stimmung bei den Helfern der Veranstalter im Auge zu behalten, ihnen die jeweiligen Aufgaben und Rollen zuzuweisen und bei den möglichst regelmäßig stattfindenden SL-Sitzungen seine Informationen weiterzugeben.

Durch einen solchen Ansprechpartner können viele Probleme mit Sicherheit gleich von Anfang an vermieden werden. Mindestens ebenso wichtig muss es sein, alle NSCs vor Beginn der Veranstaltung durch eine Besprechung so ausführlich als möglich auf die folgenden Stunden vorzubereiten. Oftmals ist die Zeit hierfür eher knapp bemessen und daher ist es nötig, dass die Spielleitung sich immer wieder mit ihren Nichtspielern abspricht.

Schöne Nebenplots mit anspruchsvollen Rollen oder aber auch nur ein obligatorischer Angriff der Bösewichter, bei denen die NSCs sich zwischendurch so richtig „ausleben“ können, lassen immer mal wieder gute Laune aufkommen und sorgen dafür, dass gar nicht erst Langeweile aufkommen kann!

Aber jeder braucht auch mal eine Pause und die Spielleitung tut also gut daran, diese den ausgepowerten NSCs zwischendurch zu gönnen. Diese können sich dann in einem möglichst vom Spieler(innen)lager abgetrennten Bereich ausruhen oder aber in angemessenem Outfit

in der Taverne gut gehen lassen.

Jeder sollte allerdings darauf achten, dass die NSCs jederzeit erreichbar sind, denn nichts ist nerviger als ein Großangriff, bei dem der Großteil der Angreifer sich gerade irgendwo im Gelände aufhält und daher völlig unfindbar ist!

Außerdem ist es in jedem Falle sinnvoll, eine übersichtliche, gut gegliederte und in sich schlüssige Plotübersicht zu erstellen und diese auch allen NSCs zugänglich zu machen. Mit nur wenig Zeitaufwand wird somit sowohl allen anwesenden Spielleitern wie auch ihren Helfern der gesamte geplante Ablauf der Veranstaltung zugänglich gemacht und lästige und oftmals eher kontraproduktive Besprechungen und langes Nachfragen entfallen dadurch meistens. Denn nicht alle NSCs sind eben im gleichen Maße aufmerksam, wenn es um mündliche Absprachen zum Plotablauf geht und oft ist im ganzen Rummel und der Aufregung gleich wieder vergessen,

