

NSC MINDSET & VERHALTENS GUIDELINE



“Ein Larp ohne NSC organisieren zu wollen, ist wie der Versuch ohne Farben zu malen”

WAS IST EIN NSC, WAS SIND UNSERE AUFGABEN:

Als NSC ist es unsere Aufgabe, den SC eine schöne Darstellung des in der Hintergrundgeschichte beschriebenen Kampfes zu ermöglichen.

Wir kämpfen nicht gegen, sondern **mit** den SC. Grundmotivation aller Aktionen sollte sein, möglichst schöne Szenen zu erzeugen und

nicht möglichst “konsequent” und effektiv zu agieren.

Wir bekommen vor jeder Aktion von unserer NSC Koordination, den geplanten Ablauf und gegebenenfalls gewünschten Ausgang der Aktion mitgeteilt und setzen dann alles daran, dies so theatralisch wie möglich umzusetzen.

WARUM SC UND NSC UNTERSCHIEDLICHE GRUNDVORAUSSETZUNGEN HABEN

Direkt vorweg. Im Gegensatz zu einem Szenario Airsoft handelt es sich hier nicht um einen “fairen” Wettstreit.

Als NSC sind wir den SC in vielerlei Hinsicht OT überlegen und es ist OT kein ausgeglichenes Aufeinandertreffen unter gleichen Umständen.

- Wir müssen keine Angst um das Leben unserer Charaktere haben.
- Wir respawnen einfach. Dies ermöglicht uns deutlich risikoreichere Aktionen im Feld, die natürlich auch von großem Erfolg gekrönt sein können.
- Wir haben zwischen den Missionen Zeit und Gelegenheit in Ruhe zu regenerieren und dann ausgeruht und koordiniert zuzuschlagen.
- Wir wissen bereits im Vorfeld, was bei den großen Missionen geschehen wird und haben die Spielleitung, die uns einweist und unterstützt.

Lasst uns dessen bewusst sein. Wir könnten aufgrund dieser Umstände jederzeit, auch trotz deutlicher zahlenmäßiger Unterlegenheit, jede Mission “gewinnen”, bzw. jede Mission der SC zum Scheitern bringen.

Das liegt aber nicht daran, dass die SC OT inkompetent oder “schlecht” agieren, sondern weil sie vor viel größere Herausforderungen gestellt sind, als wir NSC im Feld.

AUFTRETEN IM FELD

Für die Bots sind die Menschen vergleichbar mit störendem Ungeziefer, das sie nicht wirklich als Bedrohung ansehen. Sie agieren daher nicht vorsichtig oder zurückhaltend.

Ihr Auftreten im Feld ist stets ein aktives und kein passives. Die Bots wollen Raum nehmen und bleiben in Bewegung.

Als NSC ist es unsere Aufgabe den SC die Möglichkeit zu geben, als Guerilla aufzutreten. Die Spieler sollen Hinterhalte legen können und überraschend zuschlagen. Es ist daher

KAMPF MIT SPIELENDEN

Sobald der Kontakt mit einer SC-Gruppe unmittelbar bevorsteht, machen wir uns noch einmal klar, dass es darum geht, eine möglichst coole und intensive Szene für alle zu erzeugen.

Gerade in den Anfangsphasen des Gefechts sollten wir die Intensität mit Bedacht steuern. So reicht es für die Gefechtseröffnung auch erst mal eine Salve neben die Spieler zu schießen. Im Idealfall gegen eine Blechtonne oder eine

EIGENSTÄNDIG OPERIERENDE NSC

Es kam vermehrt der Wunsch auf, dass wir NSC eigenständig im Feld operieren können. Hierfür wird es dieses Jahr folgende Rahmenbedingungen geben.

Pro NSC Cluster ist eine Person als NSC Squadlead, OT für die Durchführung der Patrouille verantwortlich. Dieser Squadlead muss mit einem Funkgerät ausgestattet sein, um jederzeit Verbindung zur NSC Koordination halten zu können.

Es wird uns für die Patrouille ein Gebiet zugewiesen, in dem wir frei patrouillieren können. Die NSC Koordination steht hierzu in Kontakt zum CIC der SC, um sicherzustellen, dass wir Patrouillen abrechnen können, wenn sich keine SC mehr im Gebiet aufhalten.

Sollte die Patrouille in ein Gefecht verwickelt werden, ist es die OT Aufgabe des Squadlead

wichtig, dass wir in Bewegung bleiben. Auch wenn es taktisch nicht immer sinnvoll ist, werden wir im Zweifel immer offensiv statt defensiv agieren.

Es wird uns OT oft möglich sein, SC schon aus der Ferne aufzuklären. Hier sieht man eine kleine Bewegung, oder eine blaue Armbinde hervorblitzen.

Super. Dann wissen wir, wo wir eine schöne Szene erzeugen und den SC einen "Guerilla Moment" geben können.

Holzwand, was viel Krach macht und sie in Deckung zwingt.

Wir versuchen immer, das Gefecht aktiv zu gestalten und uns konsequent in Feuerreichweite begeben. Gefechte auf 45m am äußersten Ende der Reichweite unserer Airsofts wollen wir vermeiden. Die SC werden im Zweifel defensiv agieren. Daher ist es unsere Aufgabe, in der Reichweite zu bleiben und die Distanz zu verringern.

dafür Sorge zu tragen, dass das Gefecht entsprechend unserer Briefings abläuft. Die Squadleads treten hier also de facto in der Rolle einer SL für ihr Cluster auf.

Während einem laufenden Gefecht kann es vorkommen, dass die SC Verstärkungen oder einen MedEvac anfordern.

Durch die direkte Verbindung zum CIC der SC wird unsere NSC Koordination unmittelbar über solche Entwicklungen informiert und kann die beteiligten NSC im Feld entsprechend anweisen, wie das weitere Vorgehen ist.

Hierdurch können wir sicherstellen, entsprechend auf Lageentwicklungen reagieren zu können. Wenn die SC Verstärkung anfordern, lassen wir das Gefecht zB laufen und führen ggf selbst noch weitere NSC nach.

HIGH RISK MISSIONEN

Für die SC wird es dieses Jahr erst mal das Konzept der "High Risk Mission" geben. Hierbei handelt es sich um Missionen, bei denen die Opferregel ausgesetzt wird und die SC im Vorfeld ein Los ziehen, ob ihr Charakter die Mission überleben wird oder nicht. Viele der beteiligten SC wissen also im Vorfeld, dass dies ihre letzte Mission wird.

Diese sind für die SC IMMER freiwillig und selten. Wir rechnen derzeit damit, dass es eine bis maximal zwei solcher Missionen pro Veranstaltung geben wird.

Wir werden immer im Vorfeld informiert, wenn eine solche Mission ansteht und müssen uns hier der besonderen Verantwortung bewusst sein, die solche Missionen mit sich bringen.

Für viele der beteiligten SC wird dies die letzte Mission ihres Charakters. Wir wollen also möglichst epische letzte Momente generieren.

Aus 15 Metern stumpf über den Haufen geschossen zu werden und liegen zu bleiben, ohne dass es jemand mitbekommt, ist nicht das Highlight am Ende eines Charakters. Im Schützengraben in einen letzten Nahkampf verwickelt zu werden, während man seine verwundeten Kameraden beschützen will, schon eher.

Bei solchen Missionen werden wir also besonders aufmerksam die Handlungen der SC beobachten, um möglichst theatralische Momente zu generieren.

GRANATEN

Handgranaten sind ein äußerst effektives Wirkmittel. Das macht sie aber noch zu keinem guten Darstellungsmittel im Larp. Eine Granate in einen Raum voller SC nimmt im Zweifel eine ganze Gruppe aus dem Spiel.

Bedenkt, dass wir eine IT Motivation haben, möglichst viele intakte Wirtskörper zu hinterlassen. Daher werden von uns NSC IT keine Handgranaten gegen SC eingesetzt. Im Zweifel sind die SC angehalten Handgranaten als Irritationsgranaten oder ähnliches auszuspielen.



NO GOES

- Als NSC totstellen und dann auf arglose SC schießen. Führt nur dazu, dass SC anfangen, auf am Boden liegende NSC zu schießen.
- Es wird auch andersherum an die SC kommuniziert, dies nicht zu tun.
- Verwundete SC töten. Keine Todesstöße oder Vergleichbares. Kein Schießen auf bereits am Boden liegende Verwundete, die keinen Widerstand mehr leisten.
- IT Kommunikation mit SC. Keine Handzeichen. Keine letzten Worte.