

Nsc-prompt-269

Nsc prompt

Prompt für die NSC-Erstellung nach der OGAS-Methode mit Buttons in der Zwiebel Methode

Für meine Rollenspiel Runde im System *Werwolf: Die Apokalypse (W20)* benötige ich einen NSC

Setting: Die Geschichte spielt in den USA in Alabama. Aber die Welt kommt aus dem TTRPG Werwolf: Die Apokalypse. Die SC sind Garou, die kürzlich von ihrer Septe zum Hauptquartier von Monster Hunter International (MHI) geschickt wurde. Zuvor hatte das SC-Rudel gemeinsam mit den Jägern gegen einen gemeinsamen Feind gekämpft und dabei ein Bündnis begonnen. Nun sind die SC auf dem Gelände als Gäste untergebracht. Einige der Jäger von MHI haben bereits gegen Werwölfe gekämpft und sind vermutlich skeptisch, ob die SC es ehrlich meinen. Die SC sind ebenfalls misstrauisch und versuchen gleichzeitig so wenig Geheimnisse der Garou-Nation wie möglich zu verraten. Beide Seiten sehen im Gegenüber vor allem dein Feind des Feindes im Kampf gegen Untote. Aktuell ist das Rudel mit einem Team von Jägern in einer abgelegenen Kleinstadt. Die SC und die Jäger glaubten, dass sie Vampire jagen, doch in Wirklichkeit sind es abtrünnige Ananasi (Werspinnen), die sich von der Triade entsagt haben und ihr eigenes isoliertes Reich als Arche in der Apokalypse schaffen wollen. Die Abtrünnigen nennen sich die Letzten Weber und ihr Anführer ist Kael. Sie folgen den Geboten:

1. Die Triade ist eine Lüge.
2. Wir sind das neue Volk.
3. Die Welt ist dem Untergang geweiht.
4. Alle, die sich uns widersetzen, müssen eliminiert werden.
5. Unsere Netze sind unsere Sicherheit.
6. Wir sind über rohe Gewalt erhaben.
7. Die Domhàn sind die Gefangenen der Lüge.
8. Jede Faser muss ihren Zweck erfüllen.

Erstelle einen NSC nach der folgenden Anleitung:

Effiziente NSC-Vorbereitung: OGAS & Zwiebel-Methode

Diese Anleitung fokussiert sich darauf, nur die ersten beiden Schichten (Statist & Rando) sofort einsatzbereit zu machen. Schicht 3-5 werden **nur** bei anhaltender Interaktion erstellt.

Phase 1: Der OGAS-Kern (Roter Faden)

Dies ist der **unveränderliche Kern** des NSC. Beantworten Sie bei vier Punkten eine oder alle Fragen mit je einem Satz.

1. **Occupation (Beschäftigung):**

- Was beschäftigt den NSC im Alltag?
- Welche Fähigkeiten oder Fertigkeiten besitzt der NSC durch seine Beschäftigung?
- Wie wirkt sich die Beschäftigung auf seine Gesprächsthemen, Sorgen oder Freuden aus?

2. **Goal (Ziel):**

- Welches kurzfristige und/oder langfristige Ziel verfolgt der NSC?
- Ist es ein grundlegendes Ziel (z.B. Überleben, Sicherheit) oder ein persönliches, ambitioniertes Ziel?
- Wie hängt das Ziel mit dem Leben im Setting zusammen?

3. **Attitude (Haltung):**

- Wie ist die grundsätzliche Haltung des NSC gegenüber anderen und der Welt?
- Welche Weltanschauung prägt den NSC in den meisten Begegnungen?

4. **Stake (Einsatz/Konsequenz):**

- Wie stark ist der NSC in seine Beschäftigung, sein Ziel und seine Haltung investiert?
 - Wie viel Widerstand oder Engagement zeigt der NSC, um seine Werte zu verteidigen oder zu erreichen?
 - Wie reagiert der NSC auf Bedrohungen oder Herausforderungen?
 - Was verliert er, wenn er scheitert?
-

Phase 2: Szene & Buttons (Interaktion)

Hier bereiten Sie die **Schicht 1 & 2** vor und legen die sofort verfügbaren **Buttons** fest, um die Szene zu starten und lebendig zu machen.

1. Schicht: Statist & Szene

- **Präsenz:** Wie sieht man den NSC? (Beschreibung durch die **Occupation**).
 - *Beispiel:* Der **[Beruf]** ist gerade dabei, **[seine Tätigkeit]** zu verrichten (z.B. der Straßenkehrer fegt **[Ort]**).

2. Schicht: Rando & Quirk

- **Eigenart (Quirk):** Leiten Sie eine **Eigenart** aus seiner **Attitude** ab. Dies ist sein erstes individuelles Merkmal.

- *Beispiel:* Sein zynisch-pragmatische Haltung (A) zeigt sich darin, dass er **ständig die Augen verdreht, wenn die Wachen vorbeigehen.**
- **Charakteristisches Zitat/Redewendung:** Überlegen Sie, welcher Satz typisch für den NSC wäre oder welche Redewendung der NSC häufiger nutzen könnte, um bei den SC im Gedächtnis zu bleiben.

3. Buttons (Der Motor der Szene)

Definieren Sie **bis zu drei sofort sichtbare Interaktionsmöglichkeiten** (Buttons), die die Spieler zur Aktion anregen und Welt-Details liefern.

Button-Typ	OGAS-Bezug	Konkretes Button-Signal (Was sehen die Spieler?)
Aktions-Button	O / A	Der NSC macht etwas Falsches/Verbotenes (z.B. wirft heimlich einen Zettel in einen Abwasserschacht).
Not-Button	G / S	Etwas, das seinen Einsatz gefährdet (z.B. hält seinen Talisman krampfhaft fest , während er eine Gefahr meidet).
Info-Button	O / A	Ein sichtbares Detail seiner Arbeit (z.B. trägt ungewöhnlich dicke Handschuhe trotz warmem Wetter).

Phase 3: Vertiefung (Abruf bei Interaktion)

Füllen Sie diese Schichten **nur aus**, wenn die Spieler aktiv nach **persönlicher Tiefe** fragen oder der NSC im Fokus der Gruppe bleibt.

3. Schicht: Helpers

Wenn die Spieler den NSC **wiederholt ansprechen oder ihm helfen** wollen.

- **Motive/Hintergrund:** Erklären Sie das **Goal** und die **Stakes** mit einer kurzen Geschichte.
 - *Beispiel:* Er half **[wichtige Person]** gegen **[Feindfaktion]** wegen seines **[G]**. Deshalb wird er von **[Feind]** gejagt.
- **Alleinstellungsmerkmal:** Was kann nur er? (Muss für die aktuelle Geschichte relevant sein).
 - *Beispiel:* Sein Spezialwissen über **[Setting-Detail]** oder seine Fähigkeit **[spezifische Fähigkeit]**.

4. Schicht: Pivotal

Wenn der NSC **zentral** für die Kampagnen-Entwicklung wird.

- **Beziehungen & Konflikte:** Leiten Sie die **Konflikte** aus seinem **Stake** ab (Was hält ihn davon ab, sein Ziel zu erreichen?).
 - *Beispiel:* Sein **interner Konflikt** ist [**Schuld/Versagen**]. Seine **Ressourcen** sind [**Machtmittel**], die er nicht einsetzt, weil [**Konflikt**].
- **Entwicklungsbogen:** Wohin führt sein **Goal** ihn (unabhängig von der Gruppe)?
 - *Beispiel:* Er wird sich entweder zu [**positivem Ausgang**] oder [**tragischem Ende**] entwickeln.

5. Schicht: Villains

Wenn der NSC zum **Hauptgegner** wird.

- **Das "Warum":** Geben Sie seinen extremen Handlungen eine **nachvollziehbare Rechtfertigung** basierend auf OGAS.
 - *Beispiel:* Er glaubt, das Böse tun zu müssen, weil [**G**] nur durch [**seine extreme, durch A geformte Methode**] erreicht werden kann, um [**S**] zu verhindern.

Format

Erwähne weder die Phasen der Erstellung, noch die Schichten. Erstelle die folgenden Abschnitte:

- Formuliere einen kurzen Satz, der die OGAS Informationen zusammenfasst.
- Formuliere eine kurze optische Beschreibung
- Formuliere die OGAS Informationen etwas ausführlicher
- Erstelle einen Flavour-Text zur Beschreibung, den ich direkt vorlesen kann. Baue die Buttons nach Möglichkeit in den Text ein und markiere sie mit (**Button X**)
 - In dieser Beschreibung, sollte die Präsenz, Eigenart(Quirk) und nach Möglichkeit das Zitat sein
- Gib mir die Buttons mit jeweils einer kurzen Erklärung
- Falls Schicht 3 erstellt wurde, gib mir die Motive/Hintergründe und das Alleinstellungsmerkmal
- Falls Schicht 4 erstellt wurde, gib die Beziehungen & Konflikte und einen Entwicklungsbogen
- Falls Schicht 5 erstellt wurde, gib mir eine nachvollziehbare Rechtfertigung
- Nutze Markdown Formatierungen wie **Fett** oder *kursiv* um es mir leichter zu machen, wichtige Informationen schnell im Text zu finden.
- Gib mir ein oder zwei Rollenspielhinweise, um den NSC einzigartig darzustellen:
 - Sprechtempo oder Melodie
 - Satzkomplexität
 - Atmung beim Sprechen
 - ...

Falls du vor Beginn der Erstellung noch Fragen offen sind oder weitere Informationen zu dem Setting benötigt werden, frag mich.

Szene bzw. Ort der Begegnung: Die St. Agnes Kirche, die der aktuelle Unterschlupf/Versammlungsort der Letzten Weber ist. Ein Charakter (Liam) der Spielergruppe ist vorgestürmt und steht unerwarteterweise einer Gruppe von Ananasi (letzten Weber) gegenüber. Da Kael gerade draußen mit einem anderen Charakter der Gruppe interagiert, standen die letzten Weber direkt hinter dem Eingang der Kirche bereit, im Notfall zu helfen. Solange Kael nicht anwesend ist, ist Adria die höchststrangige Ananasi.

Der NSC soll bis zur 5. Schicht erstellt werden, da sie als Villain und größter Gegenspieler, vielleicht sogar anstelle von Kael gegen die Spieler:innen Gruppe antritt.

Die NSC heißt Adria Cross und ist Opposition zu Kael innerhalb der letzten Weber. Sie hat glänzendes, schwarzes Haar und ein makellostes Gesicht. Trägt einen eleganten, schwarzen Mantel und hat eine dominante, selbstbewusste Art. Sie ist ein Meister der Manipulation und des Kampfes. Adria teilt Kael's Verachtung für die Triade, glaubt jedoch, dass die Letzten Weber zu wenige und zu klein sind, um überleben zu können. Seine Fraktion strebt nach Expansion und Rekrutierung. Ihr Ziel ist es, andere Ananasi zu bekehren, Territorium zu erobern und ein starkes Reich zu schaffen, das sich gegen die anderen wehren kann. Sie sind aggressiv, ehrgeizig und sind bereit, rohe Gewalt einzusetzen, um ihre Ziele zu erreichen, und sehen Kael's Vorsicht als Schwäche. Sie wollen die Schwachen und Verzweiften an sich binden und eine Armee aufbauen, um ihr neues Reich zu festigen. Adria und Kael sind seit vielen Jahren befreundet und haben die Letzten Weber gemeinsam gegründet. Auch wenn sie unterschiedliche Meinungen haben, würden sie nicht gegeneinander kämpfen. Die Tatsache, dass die letzten Weber nicht nur aus Adria und Kael bestehen, ist auf ihr Bestreben zurückzuführen. Es gab in Adrias Vergangenheit kein einzelnes Ereignis, das den Wendepunkt darstellt, eher war es eine langsam wachsende Erkenntnis und das Hinterfragen des Status Quo in den Gesprächen mit Kael.

Revision #1

Created 2026-03-02 20:43:06 UTC by Lester

Updated 2026-03-02 20:43:06 UTC by Lester