

# Shadowrun | 36 AR Ereignisse

Donnerstag 05.06.08 [rabenaas](#) [11 Kommentare](#)



... die sich in der AR ereignen könnten.

Nahezu nonstop sind Charaktere bei Shadowrun in der 4. Edition von der kabellosen Wifi-Welt umgeben. Holoprojezierte und in das Gesichtsfeld oder die Cyberaugen eingeblendete Werbeeffekte, leise vor sich hin dudelnde Signaltöne, eintreffende Private Nachrichten, Wartungshinweise der Implantate und Ausrüstungsteile – all dies gehört für Shadowrunner der Ära 2071+ zum „Hintergrundrauschen“, das sie kaum je in detail wahrnehmen – und das der Spielleiter Gottlob nicht in jeder Sekunde einzeln beschreiben muss.

Die folgende Liste von AR Effekten und Beschreibungen ist für zwei besondere Anlässe gedacht: Erstens, wenn ein Shadowrunner gerade eine Aktion gepatzt hat, und zweitens, wenn der Spielleiter sich gerade langweilt oder ein „Flavor“-Element der Welt von 2071+ einbringen möchte, um Setting oder Szene lebendiger und greifbarer zu machen.

## Regel-Effekte

Die folgende Liste verzichtet ganz bewusst darauf, konkrete Regelauswirkungen für die einzelnen ARO- und sonstigen Effekte festzulegen. Und zwar deshalb nicht, weil jede Beschreibung nur eine Roh-Idee sein kann, die der Spielleiter dann auf die Situation und natürlich das System des Shadowrunners, der das Ereignis wahrnimmt, anpassen muss.

Generell gilt, dass die folgenden Effekte höchstens einen **Wurfmodifikator von -1 bis -3** erzeugen sollten. Das bewegt sich dann voll innerhalb der Modifikatoren-Range, die das Shadowrun GRW für die Ablenkung des Nutzers in Spam-Zonen angibt.

Sollte aber auf der Liste gewürfelt werden bei einer Aktion, die einen Patzer verursacht hat (am Ende gar einen schweren) oder sollte ein unmittelbar folgender Wurf einen Patzer erzeugen, so ist der Spielleiter MEHR als nur dazu eingeladen, das Ergebnis als Ursache einer echten Komplikation zu nehmen.

So könnte ein Charakter, der eine Wahrnehmungsprobe verpatzt hat, durch eine eintreffende Spam-Einblendung so erschrocken sein, dass er aus Reflex nach der „halluzinierten“ Werbeeinblendung schlägt – womöglich mit dem gerade noch verstecktem illegalen Implantat.

Oder ein Charakter, der als Einblendung erhalten hat, dass sein Cyberware-Netzwerk gerade nach aktualisierter Software sucht, könnte bei einem folgenden Patzer feststellen, dass seine komplette oder auch nur ein Teil seiner Cyberware sich „aufgehängt“ hat. Hier gibt es echtes Potenzial für Dramatik, wenn der womöglich teilgelähmte Charakter wild weghumpelt und riesengroß sichtbehindernd vor seinen Augen die Nachricht **„Ihr Cyberwaresystem verursacht einen Konflikt an Port 567334. Bitte setzen Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung“** flammt.

Oder man stelle sich das wilde Feuergefecht vor, bei dem der nervlich hochgezüchtete Straßensamurai auf die Initiative eines Normalsterblichen zurückgeworfen wird, während sich rechts in seinem Gesichtsfeld unendlich langsam der Ladebalken seiner Reflexsoftware-Aktualisierung aufbaut.

## Handhabung

Zur Verwendung der Liste wählt der Spielleiter entweder ein passendes Ereignis oder er würfelt dieses zufällig aus, indem er zunächst einen Würfel für die Art des Effektes und dann einen Würfel für den

genauen Effekt würfelt.

Ist der erwürfelte Effekt für den oder die betreffenden Charaktere nicht möglich (z.B. weil diese ihr PAN entsprechend modifiziert haben oder das genannte System oder Ausrüstungsteil nicht besitzen) so sollte der Spielleiter entweder ein angrenzendes, passendes Ereignis wählen, sich selbst ein Ereignis des passenden Typs ausdenken oder aber schlicht hinnehmen, dass, wer weniger Wifi-sensitive Ausrüstungsteile besitzt eben auch seltener von entsprechenden Effekten betroffen sein kann.

Viel Spaß bei der kreativen Anwendung der Liste!

## 36 AR Ereignisse

### 1 Cyberwaremeldungen

1. **Sinn-Ausfall.** Ein vercyberter Sinn schaltet sich vorübergehend ab. Einblendung z.B. von *„Sie verwenden eine veraltete Betriebssoftware für ihr [Name des Implantats]. Suche nach neuer Software gestartet.“* oder *„Ihre Nutzungslizenz für Ihr xyz [eine "versehentlich" im Gesamtpaket nicht enthaltene Subroutine des Betriebssystems, z.B. Augen: Colormatic 455, Ohren: SoundmasterPro XLT] ist abgelaufen. Bitte besuchen Sie unseren Online Shop, um die Lizenz zu verlängern“* (kostet 25,- für die nächsten 24 Monate).
2. **Geänderte Lizenzbedingungen.** Ein beliebiges, gerade benötigtes Cybersystem fällt aus. Eingebendet werden seitenweise Geänderte Lizenz- und Nutzungsbedingungen, verbunden mit einem 60-Sekunden-Countdown, nach deren Ablauf die Bedingungen als gelesen bestätigt werden können. Erfolgt dies, ist alles wieder okay. Erfolgt dies nicht, schaltet sich das System ab und muss von einem Techniker neu initialisiert und hochgefahren werden.
3. **Systemtest.** Das Autodiagnosesystem hat einen Glitch: In schneller Abfolge werden alle möglichen Settings durchgetestet [z.B. Augen: verstellen von Zoom, Farbsättigung, Kontrastgebung].
4. **Marktforschung.** Unter Umgehung der üblichen PAN-Sperren greift der Hersteller eines Cybersystems direkt per Wifi-Verbindung „seines“ Implantats (als Backdoor) auf das PAN zu und ruft die persönlichen Nutzungsdaten ab. Angezeigt wird dies als **Ladebalken mit Kennzeichnung** *„Persönliche Daten werden an die [Hersteller-Name] Marktforschungsabteilung übermittelt“*. Aus den übermittelten Infos kann der Spielleiter schön einen Aufhänger für einen Nebenplot machen, z.B. wenn der Hersteller eine „Selbstverpflichtungserklärung“ (Ethik-Code) unterzeichnet hat, „verdächtige oder kriminelle Daten“ an die Behörden weiterzuleiten.
5. **Systemabsturz.** Das gesamte Cybersystem setzt kurzfristig aus mit der Meldung: *„Ihr Cyberwaresystem verursacht einen Konflikt an Port 567334. Bitte setzen Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung“*. Der Defekt behebt sich binnen weniger Sekunden selbst, sobald der Charakter alle Cybersysteme einmal herunterfährt und neu startet.
6. **Design-Update.** Mit einem Male verändert sich das Design (der Sound, das Gefühl, der Look) einer bestehenden Cyberanwendung. Nach ausführlicher Diagnose oder Datensuche im Internet stellt der Charakter fest, dass es sich um ein im Hintergrund heruntergeladenes Desin-Update (und nicht etwa einen Virus, wie er ggf. zunächst gedacht hat) handelt.

### 2 Ausrüstungsmeldungen

1. **Unautorisierte Waffensperre.** Eine erschreckende Meldung flammt über das Sichtfeld: *„Unautorisierter Waffenzugriff! Feuermodus wurde deaktiviert!“* Wenige Sekunden später folgt die Meldung: *„Was, wenn es wahr wäre? Jetzt FireArms AntiVir von Code-X Software online ordern und sparen.“* Die Waffe ist übrigens während der ganzen Zeit voll feuerbereit.
2. **Ausrüstungsreport.** Ohne dass der Charakter es gemerkt hat, hat sich im Hintergrund ein nützliches Feature installiert, das alle Teile des PAN überprüft und aus den Rückmeldungen einen Kurzreport erstellt. Abhängig von der Menge an Ausrüstung, die der Charakter mit sich herumschleppt, kann die scrollende Liste von *„Schuss im Magazin, Ladestand der Batterien, letztes System Update, nächste planmäßige Wartung, Garantie abgelaufen am, neue Angebote des Herstellers, verbliebene Ampullen, Zahl der Heftpflaster im Medkit“* ziemlich LANG werden.
3. **ModeNews.** Eines der modischen Kleidungsstücke des Charakters schickt eine ModeSpam: *„Die [Name des Monats] Kollektion ist da! Erleben Sie neue Farben, frische Schnitte, kühne Designs von*

*Jungstar-Designer [beliebiger Name] exklusiv bei [Name des Modelabels]. Jetzt exklusiv für Sie als Bestandskunden mit 17% Nachlass auf Einkäufe ab 300,-“ gefolgt von mehreren Seiten kleingedruckten Bedingungen für dieses Sonderangebot.*

4. **Community Suche.** Ein Hersteller eines der selteneren/teureren Ausrüstungsteile des Charakters hat eine virale Community-Kampagne gestartet, bei der Nutzer des Ausrüstungsteils sich finden und kennenlernen sollen. Die Einblendung lautet: „*YOU, TOO? Jetzt andere Verwender von [Name des Ausrüstungsteils] kennenlernen und weitere Gemeinsamkeiten entdecken!*“ unterstützt von einer vollflächig eingeblendeten (und immer wieder neu einblendenden) Umgebungskarte mit Anzeige der Position anderer Nutzer desselben Ausrüstungsteils. Die Karte blendet immer wieder neu ein, wann immer ein anderer Nutzer eine „Community Message“ schickt – am Besten „abschalten“ kann der Charakter dies, indem er das Areal verlässt oder zur Position dieses Spammers (in 9 von 10 Fällen ein gelangweilter Teenager) geht um ihm „ins Gewissen zu reden“.
5. **Mystery Lockanzeige.** Ein Hersteller eines Ausrüstungsteils veranstaltet in der Nähe einen Sonderverkauf einer aktualisierten/verbesserten/modischeren Version des Produktes, das der Charakter hat. Ohne weitere Worte erscheint vor dem Charakter in der AR eingeblendet ein schwebender Pfeil. Folgt er diesem, wird er zu einem Shop mit Sonderverkauf geleitet, bei dem das alte Teil des Charakters für immerhin 50% von dessen Neuwert in Zahlung genommen wird bei Kauf des Neuproduktes.
6. **Nervig.** Innerhalb des PAN verursachen die Wifi Knoten zweier gänzlich unwichtiger Ausrüstungsteile (z.B. Sportsocken und Regenschirm) einen Kommunikationskonflikt. Das hat überhaupt keine Auswirkungen außer der kontinuierlichen Einblendung einer kleinen, kühl weiß glimmenden Fehlermeldung: „*PAN Systemhinweis: Die Artikel 566544-345543 und 987DF-452DF verursachen einen Kommunikationskonflikt an RFID Port 16*“. Die Meldung verschwindet nach ein paar Sekunden, taucht aber in Zukunft immer wieder auf und nervt.

### 3 Kontaktemeldungen

1. **Twitter.** Oh Scheiße. Ein weiterer der Kontakte des Charakters hat [twitter](#) oder das nächste Äquivalent eines inhaltlosen Mitteilungsservice für sich entdeckt und schickt eine bunt zwitschernde, vor den Augen animiert hopsende Textnachricht wie **(W6) 1 „Putz mir grad die Zähne“, 2 „Musste an dich denken“, 3 „Hi. Was machst du?“, 4 „Bin in der Badewanne. Endlich mal wieder“, 5 „Seh grade die Wiederholung des Spiels, dass wir vor zwei Jahren geschaut haben“, 6 „Ich seh dich auf WifiWatch. Hihi“** und ähnlich geistreiches.
2. **Nekromantie-Pingback.** Manchmal kommen sie wieder. Ein Troll hat in einem uralten Forum, in dem der Charakter seit Jahren nicht mehr drin war, einen Thread entdeckt, über den er sich tierisch aufregt. Unvermittelt flasht vor dem Charakter ein animierter AR-Avatar und ein mehrseitiger Forentroll-Post blendet ein, den der Troll so konfiguriert hat, dass er nicht sofort zu löschen ist.
3. **Gerade in der Nähe.** Das PAN des Charakters meldet, dass einer seiner Kontakte zufällig in der Nähe ist. Ob das bemerkenswert ist, hängt etwas von seinen Kontakten und dem Ort auf, an dem er sich aufhält („Meine Freundin, hier im Black Ops Flügel von Renraku?“).
4. **Wie verabredet.** Der Charakter hat sich vor Längerem schon für jetzt mit einem seiner Kontakte für eine Partie des Shooters „Paranoize“ verabredet. Der Spielleiter sollte einen Wurf LOG+WIL (3) gestatten, ob der Charakter daran gedacht hat das Spiel abzusagen – sonst blendet plötzlich ein schwebender Countdown ein, dann startet die Videospiele-Partie (in AR, bei Hackern auch ggf. im kalten Sim).
5. **Endlich.** Einer der Kontakte des Charakters schickt eine Nachricht, auf die der Charakter schon lange gewartet oder gehofft hat. Kommt toll mitten im Feuergefecht. Beispiele: **Schieber meldet**, ein rares Stück Hardware endlich aufgetrieben zu haben, aber er habe jede Menge Interessenten und kann es nur kurz zurückhalten (Countdown), **Sexy Kontakt meldet**, an den Charakter denken zu müssen und lädt ihn zum privaten virtuellen Date ein. Jetzt oder never. **Schmidt meldet**, eine Jobofferte zu haben, die 25% mehr bringt als der aktuell laufende Run, aber für die der Charakter binnen einer Stunde bei ihm sein muss.
6. **Big Trouble.** Ein Kontakt des Charakters hat gerade von einem seiner Kontakte etwas erfahren, dass ihn voll sauer auf den Charakter werden lässt (z.B. etwas, was der Charakter angeblich getan oder gesagt haben soll). Der Kontakt schreibt in etwa: „**Krass du Arsch! Endlich weiß ich über dich Bescheid. Vergiss unsere Connection und wag's ja nicht, mich nochmal zu kontaktieren. [Name des Kontaktes] hat dich gebannt.**“ Der Kontakt weiß, dass die Nachricht übermittelt

wurde – je länger der Charakter mit dem Versuch wartet, den Kontakt persönlich aufzusuchen (anrufen geht nicht, da gebannt) desto schwerer wird er es haben, das „Missverständnis“ (wenn es denn eines war!!) aufzuklären. Alternativ zu diesem Ergebnis kann auch ein Hilferuf des Kontaktes erfolgen: **„Stecke in der Scheiße! Peil mein Komlink an! Hilf mir oder ich bin Asche!“** Der Kontakt kann von einer Gang gejagt, von der Polizei verhaftet worden oder auch nur auf Drogen sein.

#### 4 Team-Meldungen (basieren darauf, dass Shadowrunner-Teammitglieder meist in Form eines gemeinsamen Wifi-Netzwerks zusammengeschlossen sind)

1. **Infektion.** Ein Mitglied des Teams hatte einen Virus in einer seiner Anwendungen, aber selbst nicht das passende Ausrüstungsteil, auf das der Virus angepasst ist. Jetzt hat ein neuer Charakter über das Team-Link den Virus erhalten, und es entstehen Fehlfunktionen an 1 Cyber- oder Ausrüstungssystem.
2. **Zielkonflikt.** Sofern ein bestimmtes Cybersystem (z.B. Smartgun-Link) mehrfach im Team präsent ist, erscheint die Meldung **„Zieladressen-Konflikt an Port 778“**. Das Signal wird unter den Teammitgliedern vertauscht, d.h. kurzfristig hat Teammitglied A die Smartgun-Zieldaten von Teammitglied B in der Anzeige.
3. **Musikbörse.** Das Teamnetz beschließt, dies sei ein toller Zeitpunkt um die MP3-Archive der Komlinks der Teammitglieder zu synchronisieren. Alle Teammitglieder erhalten die Meldung **„Team-Musikdatenbank wird synchronisiert“** und einen langsam zunehmenden Ladebalken. Als Nebeneffekt erfahren die Teammitglieder von den peinlichen Musikvorlieben ihrer Partner.
4. **iTeam.** Der umtriebige und sehr nervige Service iTeam von Horizon hat das Team-Netz entdeckt und versucht, das Team zur Nutzung des extrem praktischen und lustigen iTeam Service zu überreden. Die Meldung lautet: **„Team-Netz wird auf Profildaten gescannt“**, dann folgt **„Zuweisung der Profildaten. Abgleich mit iTeam Profilseite“**, dann erscheint: **„Sie scheinen ein {Shadowrunner} Team zu sein! Werden Sie Teil von iGroups und lernen Sie in der iGroups Community über {7} andere {Shadowrunner} Teams weltweit kennen. Kostenlose AR Führung wird gestartet...“** usw.
5. **Wettbewerb.** „Konkurrenz belebt das Geschäft“ dachten sich die Macher des Portals TeamRank: Per Teamnetz werden die Ausrüstungsteile der Teammitglieder miteinander verglichen. Diejenigen Charaktere mit schlechterer Ausrüstung erhalten betreffende verhöhrende Meldungen und das Angebot, sofort ein noch besseres Ausrüstungsteil als selbst der Beste im Team online zu ordern. Beispielmeldung: **„DU BIST EIN LOSER! [Name des anderen Teammitglieds] hat bereits die Advance Optix-III Cyberaugen, während du Lusche nur die AldEyes-2 besitzt. Alle Mädchen lachen über dich! Tu was dagegen und bestelle jetzt online ...“**
6. **Ratelt.** Eine kleine Application startet, die kontinuierlich eine Prozentanzeige der Team-Performance einblendet. Wie bei allen Variationen von „Liebes-Testern“ ist *völlig* unklar, nach welchen Parametern das System entscheidet – aber es ist ein tolles Tool für den Spielleiter, obskure Hinweise einzustreuen (z.B. wenn die Charaktere gerade Scheiße bauen und sich in deren Rücken der Elitekiller anschleicht und der SL kommentarlos die Team-Performance von 88% auf 7% abrutschen lässt).

#### 5 Umgebungsmeldungen

1. **Stayfriends.** Ein Kontaktportal im Stil von [Stayfriends](#) oder [Verwandt](#) oder [Lokalisten](#) meldet sich ganz fröhlich, dass eine Person ganz in der Nähe ein Klassenkamerad, Jugendfreund, Verwandter, Kollege oder eine gute Chat-Bekanntschaft ist. Dumm nur, wenn es der Konzerngardist ist, mit dem man sich gerade beharkt (der andere bekommt natürlich die gleiche Meldung).
2. **Letterbox.** In der AR gibt es versteckte Objekte, die nur aufgerufen werden können wenn man an der exakt richtigen Position steht. Der Charakter hat gerade eine solche **„Letterbox“** gefunden und erhält mehrere Einblendungen von Avataren und Grußbotschaften anderer Besucher dieser Stelle.
3. **Local Art.** An dieser Stelle der AR hat jemand ein aufwändiges AR-Kunstwerk geschaffen, z.B. **(W6) 1: ein riesiger, über der Szenerie gleitender Wal, 2: ein aus Millionen Partikel bestehender, dichter Nebel aus schreienden Gesichtern, 3: ein an dieser Stelle zu Tode gekommener Musiker, 4: ein Obelisk mit Inschriften von Gedichten, 5: ein sich ewig bewegendes Moebiusband, 6: eine körperlos im Raum wandernde, spukig-schöne Melodie**
4. **Gridflash.** Eine weitere Kunstinstallation hat gerade ein detailgetreues Abbild des Charakters geschaffen. Nähert man sich der Charakterabbildung, öffnen sich Schubladen aus seinem Leib heraus, aus denen Details seines PAN Profils strömen. Der WifiKnoten der als Host des Bildes fungiert ist

- versteckt; das Abbild wird überschrieben, sobald ein anderer über exakt dieselbe Stelle geht.
5. **Overdone.** An dieser Stelle hat der örtliche Betreiber (Gebäude oder Straßenzug) eine aufwändig gestaltete AR-Gestaltung installiert (besondere Licht- und Soundeffekte, nicht real vorhandene verschnörkelte Lampen, virtuelle Personen etc.). Der Effekt ist drastisch und stark verwirrend – es ist schwer, reale von AR-Eindrücken zu unterscheiden. Hinzu kommt, dass die leistungsintensive Installation alle Prozessoren mitbenutzt, derer sie habhaft werden kann, was sich negativ auf die Leistung des Komlinks und anderer offener oder halboffener Knoten des Charakters auswirkt.
  6. **Herausforderung.** In dieser Gegend ist eine offene Demo-Anwendung eines AR-Spiels installiert. In den meisten Fällen wird dies nur ein Pop-Up-Fenster sein, das auf die Möglichkeit zum sofortigen AR-Spiel von VirtuaRace, ProfiPool, PokerAma, StraightShooter o.ä. hinweist – einige Spiele starten aber auch unangekündigt, was gerade bei Ego Shooter Spielen (Einblendung von hinter Ecken hervorrollenden virtuellen Gegnern) übel sein kann.

## 6 Werbeeinblendungen

1. **Food.** Ein nahegelegenes Restaurant (Soyburgerstand, Betriebskantine, Getränkeautomat) preist seine Waren an. Es erscheint ein betreffendes Logo und ein Jingle sowie eine Art schwebendes Plakat.
2. **Musik.** Eine Online Musikbörse preist neue Downloads des Lieblingskünstlers des Charakters an. Es erscheint der Künstler selbst als AR-Gestalt beim Abrocken, plus Musik und Werbetext.
3. **ShopWhisper.** Ein nahegelegener Shop preist ein Sonderangebot an, das den Charakter tatsächlich interessieren könnte. Einblendung ist Text only.
4. **Falsches Profil.** Ein Shop-Portal ist definitiv falsch konfiguriert und möchte den Charakter sehr nachdrücklich (Grafik, Animation, Sound und Text) von Angeboten überzeugen, die ihn ganz definitiv NICHT interessieren. Passender Weise spricht die Werbeeinblendung den Charakter auch mit falschem Namen an („**Hallo, Petra! Entdecke jetzt die neuen Sims von My Little Unicorn! Erlebe spaßige Ausritte durch Auenland und neue Abenteuer mit Pixie, Pupu und dem Dodomann!**“)
5. **Betrug.** Es öffnet sich wie auch so oft ein Pop-Up AR Fenster irgendeines Shop-Angebotes. Fieser Weise ist aber dort, wo standardweise die „SCHLIESSEN“ Fläche ist, die „KAUFEN“ Fläche. Der Spielleiter sollte dem Charakter einen Wahrnehmungswurf zubilligen, ehe dieser sich einige Tage später wundert über die Lieferung seiner Bestellung von **(W6) 1: einem dreijährigen DeMeKo Abo des SCHAUZU Blogs (3×55,-), 2: einer Kiste mit 40 Packungen KRAFT DURCH SOYA Frühstücksflocken (80,- wobei 1,- jeder Packung an den Deutschnationalen Befreiungsfront Policlub gehen), 3: ein riesiger Plüsch-DODDLDRACHE (500,-), 4: eine Auto-Versicherung gegen Überflutungsschäden (nur für Berlin gültig) (150,- im Jahr, Mindestlaufzeit 20 Jahre), 5: ein SimSinn Jahresabo des MusikStadts, 6: eine Reservierung für den ersten Touristik-Flug zum Mars (50,-).**
6. **Overload.** Das Komlink wird von derart viel Spam getroffen, dass es sich aufhängt. Eventuell laufende Verbindungen werden eingefroren und bleiben geöffnet, können aber nicht benutzt werden. Es öffnen sich schneller Pop-Ups, als sie geschlossen werden können. Sollte der Charakter ein Hacker sein, erscheint eine Message: „**I OWN YOU!**“ von einem anderen Hacker.

## Shadowrun | 36 Songs (2)

Samstag 05.12.09 [rabenaas 4 Kommentare](#)



... die man zufällig irgendwo hören kann.

**36dinge** ist die Kategorie für Listen, die dir als Spielleiter das Leben einfacher machen können. Wann immer dir grade eine Idee fehlt, im Run die Action stockt, Downtime oder Wartezeit auf später eintreffende Spieler zu überbrücken oder eine Beschreibung "mal eben aus dem Ärmel geschüttelt" werden muss, helfen die Listen der 36dinge, den kleinen Denkanstoß zu geben.

Gewürfelt wird auf den Listen mit 2W6, wobei einer die "Zehnerstelle" und der andere die "Einerstelle" ist.

**36 Songs** sind zufällig im Radio, im Komlink, in der Bar oder Disco spielende Lieder, welche die Shadowrunner hören können.

**Geschmacksfrage.** Ein optionaler Zusatzwurf kann feststellen, wie gut das Lied dem Charakter gefällt:

- 1 Hammersong! Dein neues Lieblingslied!
- 2 Cool! Dreh es lauter und browse nach mehr von der Band!
- 3 Okay. Besser als gedacht.
- 4 Naja. Ziemliche Konzernware oder abgedroschenes Klischee jener Musikrichtung.
- 5 Raaahrgh! WIL+KON (2) um es irgendwie zu ignorieren, ohne das Gesicht zu verziehen.
- 6 SCHLIMMER OHRWURM!! WIL+KON (4) um nicht 1W6 Stunden lang -1 Würfel auf alle Würfe außerhalb von Kampf, Athletik und Verfolgungsjagden zu haben (speziell auf Wahrnehmung, Wissen und soziale Würfe, durch Ablenkung, während der Char das Lied stumm vor sich hinsummt)!

### 36 Songs

- 11 **Hitler was an Emo boy** von **Carl Carnivoral** (CorpGoth)
- 12 **Buy that!** von **Buy that!** (CorpPop)
- 13 **I like big buck\$** von **\$\$ Momma** (CorpRap)
- 14 **Shizo Shizo Bang Bang** von **Renraku Corpkid Riot** (Corporate E-Punk)
- 15 **I left my Heart in the Shopping Mall** von **Shiawase Soul Connection** (CorpSoul)
- 16 **Soul Twister** von **Harlequin** (CorpFunk)

- 21 **Bada\$\$ Bitches\$\$** von **\$\$ Momma** (CorpRap)
- 22 **Original Lawle\$\$ Gang\$\$ta Rebel** von **\$\$ Momma** (CorpRap)
- 23 **Next Christmas** von **BLAM!** (CorpPop)
- 24 **In the Year 2072** von **N00Q ZONE!** (CorpMetal)
- 25 **Cannibal Connection** von **Splatter Zone** (CorpMetal)
- 26 **Pong!** von **8bit** (MinimalistIQ)

- 31 **Technomage Trance Tide** von **3T0** (CorpTrance)
- 32 **Halali! (Mia sans die Buaschn von dr Alm)** von **AlmAggedöns** (CorpYodel)
- 33 **Mixxa!** von **FROOP!** (CorpKidPop)
- 34 **Hello Mr. Lovewyrm** von **Drakensang** (PoeticPop)
- 35 **I left my Heart at Shiawase** von **The Happy Consumers** (PunkPop)
- 36 **Love me tender** von **Elvis RE** (Re-Engineered Vintage)

- 41 **Bang Bang (Bang Bang Bang)** von **Bang!** (GoblinRock)
- 42 **That's Armageddon!** von **Rage!** (GoblinRock)

- 43 **Workin in a Gold Mine** von **B.e.a.r.d.** (DwarfPop)
- 44 **Sux2BU** von **SSDC** (GalacticSynth)
- 45 **Rolling Bones** von **Shattergrave** (GhoulGoth)
- 46 **There is no „I“ in „me“** von **Silliqoon!** (Synth)
  
- 51 **Code Gate 911** von **Crypto Unit** (CorpTrance)
- 52 **Kill. Maim. Rape. Kill.** von **The Hard Workin Citizens** (SynthSpeedMetal)
- 53 **Fuck Zone 101** von **Geschlechtskrankheit** (E-Gothic)
- 54 **In the Shadows** von **Project Shadowrun** (Ambient)
- 55 **Ragnarök** von **Odin's Hammer** (BlackWaveMetal)
- 56 **Ravenheart** von **The Geeks** (RPG-Emopop)
  
- 61 **Access Denied** von **The Intruders** (SchwaPop)
- 62 **Access Granted** von **Shaved Pussy** (Speedmetal)
- 63 **No more** von **Faith** (ChristPop)
- 64 **Breakin Axis** von **Bioware Burnout Syndrome** (SpeedSynch)
- 65 **I threw my Ring in the Fire** von **Frodo** (EmoRap)
- 66 **Wenn Du mich liebst (dann lass uns knattern)** von **Eisrose** (EmoRap)

Kategorien: [36 Dinge](#), [Berlin2071: Shadowrun](#), [Spielhilfen](#) Schlagworte: [36](#), [36 songs](#), [aas](#), [shadowrun](#), [spielhilfe](#), [Spielhilfen](#), [sr](#), [sr4](#), [zufall](#), [zufallsereignis](#), [zufallsliste](#), [zufallstabelle](#)

## [Shadowrun](#) | [36 Feuerwaffenpatzer](#)

Dienstag 16.12.08 [rabenaas](#) [11 Kommentare](#)



... die beim Feuerwaffenkampf schiefgehen könnrn.

**36dinge** ist die Kategorie für Listen, die dir als Spielleiter das Leben einfacher machen können. Wann immer dir grade eine Idee fehlt, im Run die Action stockt, Downtime oder Wartezeit auf später eintreffende Spieler zu überbrücken oder eine Beschreibung "mal eben aus dem Ärmel geschüttelt" werden muss, helfen die Listen der 36dinge, den kleinen Denkanstoß zu geben.

Gewürfelt wird auf den Listen mit 2W6, wobei einer die "Zehnerstelle" und der andere die "Einerstelle" ist.

**36 Feuerwaffenpatzer** ist eine Liste von 36 verschiedenen Patzern, auf der gewürfelt werden kann um das Resultat eines bestimmten Patzers zu ermitteln. Jedem Eintrag ist zudem ein „|| KRITISCH:“ Eintrag nachgestellt, der die verschärften Auswirkungen jenes Patzers umreißt für den Fall, dass der eigentliche Kampfwurf keinen einzigen Erfolg erbrachte (= kritischer Patzer).

### **36 Feuerwaffenpatzer**

**11 Versehentlicher Muniauswurf.** Die Waffe wirft nach dem erfolgreichen Angriff den aktuell geladenen Clip aus, auch wenn dieser noch voll ist || KRITISCH: Der Clip wird während des Schießvorgangs ausgeworfen und verursacht dabei einen Jam (Ladehemmung) der letzten Kugel (wird quasi gleichzeitig geladen und ausgeworfen und verkantet sich in der Zuführung. Waffenreparatur-Wurf erforderlich).

**12 Billigschund.** Beim Schuss kommt es zu einer Verzerrung des Laufes. Die Waffe hat ab sofort ein -1 auf alle Angriffe. Meist ist dies ein Zeichen für Überanspruchung (unzureichende Wartung) oder miese Verarbeitung (billiges Imitat von betrügerischem Waffendealer?) || KRITISCH: Der Abzug der Waffe blockiert oder bricht. Angriffe sind nicht mehr möglich. Umfassende Reparatur in Werkstatt nötig.

**13 Angriff des Knarregremlins.** Die interne Elektronik der Waffe hängt sich auf. Folgende Angriffe

haben einen Modifikator von -1 || KRITISCH: Die Waffe ist „tot“ und feuert einfach nicht mehr. (Besitzt die Waffe keine Elektronik/Smartsystem, kommt es stattdessen zu einer Ladehemmung)

**14 Materialüberanspruchung.** Ein abnehmbarer Rückstoßdämpfer oder faltbarer Schulterstock verkantet sich (kann nicht mehr eingesetzt werden, zusätzlich -1 auf Angriffswürfe wegen „schiefer Haltung“ der Waffe). Sofern die Waffe kein solches System hat bzw. dieses fest installiert ist, Glück gehabt (kein Effekt) || KRITISCH: Die Waffe „kickt“ beim Feuern. Der Schuss wird verrissen und der Schütze bekommt 3G Schaden durch einen dumpfen Schlag in Ellbogen und Schultern.

**15 Stotterer.** Die Waffe verschießt in diesem Angriff W6 Kugeln weniger als sie sollte (Effekt siehe Regeln für fehlende Munition/unvollständige Salven). Wurde nur 1 Schuss abgegeben, verhakt sich der Feuermechanismus und es muss erst eine komplexe Aktion ausgegeben werden, die Verkantung zu entfernen || KRITISCH: Der Feuermechanismus verkantet direkt beim Feuervorgang. Es muss erst eine komplexe Aktion ausgegeben werden, die Verkantung zu entfernen, ehe die Waffe wieder genutzt werden kann. Trotzdem bleibt ihre maximale Feuergeschwindigkeit um 1 Kategorie reduziert, bis sie in einer Werkstatt repariert wurde (konnte sie Vollautomatik, schafft sie nur noch max. Salvenmodus, war Salvenmodus ihr Maximum, kann sie nur noch Halbautomatik, war es eine Halbautomatik, kann sie nur noch Einzelschuss).

**16 Waffenschrott.** Mit einigem Unglauben muss der Schütze sehen, wie ein anmontiertes Teil (Granatwerfer, Zielsystem, Schulterstütze...) der Waffe sich verabschiedet und in hohem Bogen abspringt oder runterfällt. Die Waffe kann weiterhin verwendet werden. Gibt es kein anmontiertes Teil, verabschiedet sich ein beliebiges bewegliches Teil (Schlitten, Sicherungshebel, Spannhahn, Abzug). Die Waffe kann so nicht mehr verwendet werden. || KRITISCH: Wie zuvor, nur verursacht der Defekt ein förmliches Zerspringen der Waffe. Diese ist kaputt und kann nicht repariert werden (bzw. die Reparatur kostet ebenso viel wie die Waffe x1,5).

**21 Blitz.** Beim Abfeuern der Waffe kommt es zu einem hellen Lichtblitz infolge eines Waffendefekts. Besitzt der Charakter keine Blitzkompensation, hat er -1 auf alle Kampfaktionen für die nächsten W6 Kampfrunden. || KRITISCH: Wie zuvor, nur dass es neben dem Lichtblitz auch tückische kleine Metallfragmente gibt, die dem Schützen in die Augen fliegen. Besitzt der Schütze nicht irgendeine Art von Augenschutz (Brille, Vollkontaktlinsen, Cyberaugen) erhält er -2 auf alle mit Sehen verbundenen Aufgaben für die nächsten W6 x 10 Minuten. Wird hierbei eine 6 gewürfelt, muss er einen Wurf auf KON+REF (4) machen. Hat er dabei keinen Erfolg, werden sich die Augen nicht von allein erholen – er braucht einen chirurgischen Eingriff. Würfelte er bei seinem KON+REF Wurf gar einen kritischen Patzer, wird er Cyber- oder Bioersatz brauchen.

**22 Knall.** Beim Abfeuern der Waffe kommt es zu einem enormen Knall infolge eines Waffendefekts. Besitzt der Charakter keine Geräuschkämpfung, hat er -1 auf alle Kampfaktionen für die nächsten W6 Kampfrunden durch ein intensives Pfeifen im Ohr und leichtes Schwindelgefühl. || KRITISCH: Wie zuvor, nur dass der Knall sein Gehör in ernste Gefahr gebracht hat. Besitzt der Schütze nicht irgendeine Art von Geräuschkämpfung/Ohrschutz erhält er -3 auf alle mit Hören verbundenen Aufgaben für die nächsten W6 x 10 Minuten. Wird hierbei eine 6 gewürfelt, muss er einen Wurf auf KON+REF (4) machen. Hat er dabei keinen Erfolg, werden sich die Ohren nicht von allein erholen – er braucht einen chirurgischen Eingriff. Würfelte er bei seinem KON+REF Wurf gar einen kritischen Patzer, wird er Cyber- oder Bioersatz brauchen.

**23 Smartgun Defekt.** Die Smartgunverbindung gibt den Geist auf und muss erst repariert werden. Zielbonus durch Smart geht verloren. || KRITISCH: Wie zuvor, nur dass die Smartverbindung ein falsches Sicherheitsprotokoll fährt und kein Abfeuern der Waffe (dieser oder jeder beliebigen anderen Smart-Waffe) erlaubt. Es erfordert einen Wurf auf LOG+Hardware (10, 3KR) um das Smartsystem sicher herunterzufahren. Alternativ kann man es mit einem Skalpell/Messer und einem Wurf auf LOG+Hardware (3) zerstören, allerdings muss dann ein neues System eingebaut werden. (Besitzt der Charakter kein Smartsystem: Glück gehabt).

**24 Sichtdefekt.** Die Sichtaufrüstung des Charakters (Cyberaugen, Kontaktlinsen, Brille, Visier) schaltet in einen falschen = unbrauchbaren Sichtmodus um (z.B. Restlichtverstärkung am hellichten Tag). Es erfordert eine komplexe Aktion, den Effekt zu beheben. || KRITISCH: Wie zuvor, nur dass das Gerät defekt ist und ersetzt werden muss (Reparatur kostet ebenso viel wie neues Gerät zu kaufen). Besitzt der Charakter kein passendes System: Glück gehabt.

**25 Zielfehler.** Der Charakter wurde durch eine scheinbare (eingebildete) Bewegung am Rand des Sichtfeldes abgelenkt. Er hat eine um W6 gesenkte Ini in der nächsten KR, während der er sich davon überzeugt „dass da nix war“. || KRITISCH: Der Charakter feuert statt auf das Ziel auf eine „Phantombewegung“ am Rand des Sichtfeldes. Und trifft dabei (W6) 1-3 eine arme Taube oder Ratte, 4 seine eigene Reflexion in irgend etwas Spiegelndem, 5 einen Schatten oder eine (Zimmer)pflanze, 6 ein



Teammitglied, das sich zu weit nach vorne bewegt hat.

**26 Täuschung.** Die angespannten Sinne des Charakters spielen ihm einen Streich. Er glaubt über den Kampflärm heran nahende Sirenen, einen Helikopter oder im Schnellschritt näher huschende Gardisten gehört zu haben. Der SL würfelt verdeckt W6: Bei einer 1 oder 2 liegt der Charakter mit seinen Sinnen völlig richtig, weil sich tatsächlich jemand nähert. In allen anderen Fällen irrt er sich. || KRITISCH: Wie zuvor, nur dass der Charakter sich auf jeden Fall irrt (reagiert er nicht weiter auf die Geräusche, kommt tatsächlich jemand, ruft er aber zum Rückzug oder beginnt er eine Richtung zu sichern in der er Geräusche vermutet kommt niemand).

**31 Kampfstress.** Der Charakter droht, von der Situation überfordert zu sein. Er würfelt WIL+LOG (2). Hat er keinen Erfolg, wird seine REF für den Rest des Kampfes stressbedingt um 2 reduziert (bei kritischem Patzer: um 4). Käme er dadurch auf REF 0, ist er katatonisch und durch Kampftrauma „weggetreten“ || KRITISCH: Wie zuvor, aber die Schwierigkeit des WIL+LOG Wurfes ist (4).

**32 Zittern.** Es geht dem Charakter nicht direkt schlecht, aber die nervliche Anspannung lässt seine Muskeln zittern. -1 auf alle mit Bewegung/Präzision verbundenen Würfe für den Rest des Kampfes || KRITISCH: wie zuvor, aber -2.

**33 Übelkeit.** Die nervliche Belastung droht dem Charakter auf den Magen zu schlagen. Wird behandelt wie ein Angriff mit Brechreizgas. || KRITISCH: wie zuvor, der Effekt hält aber W6 KR an.

**34 Krampf.** Stress und die Körperhaltung/-bewegung die der Charakter gerade eingenommen hat bzw. ausführt führen zu einem schweren Krampf. Der Charakter hat -2 auf alle Bewegungsaktionen, bis ihm ein Wurf auf KON+STÄ (8, 1KR) gelingt. || KRITISCH: wie zuvor, nur dass der Charakter ruhig sitzen und die krampfende Stelle massieren muss, um einen Wurf auf KON+STÄ machen zu können.

**35 In der Hitze des Gefechts.** Der Charakter gerät in Kampfrausch. REF+WIL (2), um in der nächsten KR nicht versehentlich aus Reflex auf ein Mitglied des eigenen Teams zu schießen. || KRITISCH: Wie zuvor, aber gegen Schwierigkeit 4.

**36 Weg issues.** Der Charakter verliert in der Bewegung etwas (Wurf auf LOG+Wahrnehmung (3) um es zu merken). Das verlorene ist (W6) 1 = seine Ersatzmunition, 2 = eine Granate o.ä., 3 = eine Medizin- oder Werkzeugtasche, 4 = ein wichtiger Schlüssel oder eine wichtige Karte, 5 = Komlink, 6 = persönlicher Gegenstand (Schmuck) || KRITISCH: Wie zuvor, wobei der Verlust aber in jedem Fall unbemerkt bleibt, bis der Gegenstand das nächste Mal gebraucht wird.

**41 Stolperer.** Der Charakter schießt und stolpert dabei. Er beginnt die nächste KR bzw. den nächsten ID liegend. || KRITISCH: Wie zuvor, aber der stürzende Charakter verliert darrübere hinaus seine Waffe, die W6 Meter in Richtung seiner Bewegung bzw. letzten Orientierung rutscht.

**42 Remppler.** Der Charakter duckt sich beim Feuern aus dem Weg des Gegenfeuers und rempelt dabei einen zufällig ermittelten Teamkameraden an (dieser erhält -3 auf Ini dieser Runde und -1 auf seinen Angriff/seine Aktionen in der KR). || KRITISCH: Wie zuvor, nur dass er dem Teamkameraden versehentlich die Waffe aus der Hand schlägt/remgelt.

**43 Schwerer Remppler.** Wie Remppler, nur dass beide mit den Köpfen aneinander stoßen und beide 3G Schaden nehmen (1G für Helmträger, 4G für durch Helmträger Angerempelten ohne Helm) || KRITISCH: Wie Nr. 42 Kritisch + Nr.43

**44 Wo bin ich?** Der Charakter wirbelt elegant aus der Bahn eines Gegenangriffs, verliert dabei aber die Orientierung. Erst wenn ihm als einfache Aktion ein Wurf LOG+Wahrnehmung (2) gelingt, weiß er wieder wo er ist und kann sinnvoll am Kampf teilnehmen || KRITISCH: Wie zuvor, nur dass ihm 2 separate Würfe gelingen müssen.

**45 Der Stoooge ist hier!** Der Charakter stürzt bei seinem Angriff über seine eigenen Füße und sieht dabei derart lächerlich aus, dass (a) alle die ihn sehen (auch Gegner) einen Wurf auf CHA+WIL (3) machen müssen, um nicht 1 KR „auszusetzen“ vor Lachen und (b) seine REP ernsthaft gefährdet wird, sollte je ein Überlebender von dieser hinreißend ausgeführten balletreife Stolpereinlage erzählen. Der Charakter selbst verliert 2 komplexe Aktionen, während er verzweifelt versucht seinen Sturz abzufangen (was ihm dann auch gelingt) || KRITISCH: wie zuvor, nur dass die Sequenz ihren Weg in die Matrix finden wird (Sicherheitskamera, Komlink, später geborgenes Cyberauge, zufällig im System hängender Fremd-Hacker)

**46 Knockout!** Der Charakter stürzt mit dem Kopf gegen einen harten Gegenstand (3G Schaden) || KRITISCH: Wie zuvor, nur sind es 5G und er verliert seine Waffe.

**51 Gegentreffer!** Sofern ein Gegner getroffen wurde, verkrampft sich dessen Hand so um seine Waffe, dass er einen „freien“ Angriff mit Modi -3 auf den Char macht (auch ohne dass er dran ist) || KRITISCH:

Nicht nur schießt der Charakter daneben, sein Schuss geht so dicht am Kopf mehrerer Gegner vorbei, dass er bis er das nächste Mal an der Reihe ist von allen Gegnern attackiert wird, die dazu Gelegenheit und freie Sicht haben.

**52 Lichtgewitter!** Der getroffene Gegner reißt reflexartig die Waffe hoch und feuert in die Decke, wodurch ein Kurzschluss in der Beleuchtung entsteht. Alle Charaktere ohne Blitzkompensation haben für den Rest des Kampfes -1 auf alle Aktionen || KRITISCH: Wie zuvor, nur dass es der brillante Depp von Charakter selbst geschafft hat, statt eines Gegners die Lichtanlage zu treffen. (Findet der Kampf draußen statt, wird statt der Lichtanlage ein unschuldiges Eichhörnchen getroffen, das dumme Weise dem Charakter genau ins Auge blutet – -1 auf all seine Aktionen, bis er sein Auge mit einer komplexen Aktion reinigen konnte).

**53 Buh!** Ein zufällig des Weges kommender Geist findet es eine gute Idee, den Charakter tüchtig zu erschrecken. Der Char würfelt LOG+WIL (3) oder er muss wenn er das nächste Mal dran ist all seine Angriffe verwenden, das vom Geist geschaffene Trugbild anzugreifen || KRITISCH: Der Charakter ist so geschockt/erschreckt dass er sein komplettes Magazin in das Trugbild jagt. Erst wenn er sein Magazin geleert hat, verschwindet das Bild.

**54 Epiphanie!** In einem seltsamen Anfall unheimlicher Klarheit erkennt der Charakter, im laufenden Kampf tödlich verwundet zu werden. Aus unerklärlichen Gründen machen alle Angriffe dieses Kampfes 1 Punkt mehr Schaden beim Charakter. || KRITISCH: Wie zuvor, nur dass der Charakter fest zu wissen glaubt, dass er sterben wird. Aus unerklärlichen Gründen scheinen ab jetzt die Gegner bevorzugt ihn ausschalten zu wollen. (Beide Effekte beruhen „in Wahrheit“ auf völliger Einbildung und sind eine selbst erfüllende Prophezeiung.... oder?)

**55 Herzrhythmusstörungen.** Toller Augenblick dafür, was? Das Herz des Charakters beginnt zu stolpern. Er nimmt 3G Schaden und hat bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Aktionen bedingt durch Schwindel und Taubheitsgefühl in der linken Hand. || KRITISCH: Den Charakter durchfährt ein rasender Schmerz, der sich durch den linken Arm und die Brust zieht. Er nimmt 3K Schaden und seine Aktionen erhalten einen Abzug von -3 durch Schmerz und Schwindel. Erst wenn er sich hat ausruhen können (mindestens 5 Minuten) erholt er sich.

**56 Oh Gott! Bist du's wirklich?** Der Charakter erkennt den Gegner, den er gerade getroffen hat, als alten Bekannten oder Jugendfreund wieder. || KRITISCH: Der Charakter hat daneben geschossen, da er in letzter Sekunde den Gegner auf den er angelegt hat als alte Flamme/Ehemalige/n Geliebte/n wiedererkennt. Die beiden waren mal recht eng, auch wenn das viele Jahre her ist und man sich aus den Augen verloren hat. Der Charakter hat tief im Inneren noch immer Gefühle für den „Gegner“. (Fieser Twist: Ggf. ist es gar nicht der/die Geliebte. Die betreffende Person hat ihr Gesicht lediglich als Modellschablone an den Gesichtsvorlagenkatalog einer Biosculpt-Klinik verkauft. Der Gegner hatte einen Unfall und hat sich bei der Rekonstruktion dieses Gesicht zufällig ausgesucht).

**61 Wifi-Patzer.** Würfele auf der Tabelle für Wifi/AR Patzer.

**62 PornSpam.** Ein Spam-Trojaner aktiviert sich und projiziert in das Gesichtsfeld des Charakters eine dickbusige VR-Pornacteuse, die ihm für den Rest des Kampfes im Weg ist (-2 auf Zielen). || KRITISCH: Wie zuvor, nur dass der Charakter in seinem Schreck die maximal mögliche Anzahl Kugeln in die AR-Acteuse gefeuert und dabei aus lauter Kehle „AAAAAH! TITTEN!“ geschrien hat. (Schöner Zeitpunkt für 1KR komplette Feuerpause, während Teamkollegen und Gegner den Charakter fassungslos anstarren).

**63 Fehlfunktion.** „Kein Effekt“. (Beim nächsten Nachladen des Charakters wird es dazu kommen, dass Magazin und Waffe in einen Kommunikationskonflikt kommen. Die Waffe erkennt das Magazin aufgrund eines Defekts im RFID als „leer“ und weigert sich zu feuern. Ein anderes Magazin zu verwenden behebt den Defekt sofort – aber der Charakter wird möglicher Weise den Fehler eher in der Waffe suchen, und da kann er LANGE suchen). || KRITISCH: Wie zuvor, nur betrifft der Effekt Magazin UND Waffe (beides muss repariert werden).

**64 Willkommen im HKclub!** Die Waffe des Charakters erkennt eine baugleiche Waffe unter den Gegnern und informiert den Charakter total HAPPY darüber, dass ein „HKfreund“ (oder was der Name des Herstellers auch immer sei) in der Nähe sei. Zugleich blendet es die Leistungsdaten des Gegners ein und sendet diesem die eigenen Leistungsdaten (Ergebnisse von HK AR Games, Anzahl der abgefeuerten Schüsse, Kill-Ratio (Trefferquote) und eine lachhaft animierte Comicfigur die das „Level“ des Schützen darstellt. Das Anlegen der beiden Gegner aufeinander wird von beiden Waffen als „Einladung zum AR Fight“ interpretiert. Die Waffen feuern nicht, sondern blenden bei Treffern stattdessen fetzige Detonationen, animiertes Blut und einen Score ein). || KRITISCH: Wie zuvor, nur geschieht es beim Feuern auf den Gegner, so dass der Charakter 1 Aktion verschwendet hat.

**65 Etikettenschwindel!** Die folgenden Kugeln im Magazin des Charakters sind Übungsmunition (Schreckschuss), die in der Fabrik falsch etikettiert wurden. || KRITISCH: Wie zuvor, nur dass auch die gerade abgefeuerte Kugel Schreckschuss war und sämtliche Muni des Charakters Schreckschuss ist. (Anmerkung: Es kann sehr gut sein, dass der Charakter nicht sofort merkt dass er nur Schreckschuss verschießt. Nach jedem Angriff sollte ein Wurf mit INT+LOG (3) gemacht werden, ob dem Charakter etwas auffällt).

**66 Glück im Unglück!** Statt einer fatalen Komplikation hat der Charakter durch seinen Patzer Glück im Unglück: Der anvisierte Gegner nimmt 2x Schaden (z.B. weil er an sehr delikater Stelle getroffen wurde) || KRITISCH: Nein, den Gegner hat der Charakter nicht getroffen. Aber dessen Glücksgranate, die er an seinem Schlüsselbund hängen hatte und die angeblich ein Blindgänger sein sollte. Der Gegner (und die Umgebung) nehmen Schaden durch eine direkt am Gegner explodierende Offensiv-Granate.

Kategorien: [36 Dinge](#), [Berlin2071: Shadowrun](#), [Spielhilfen](#) Schlagworte: [cyberpunk 36dinge](#), [glitches](#), [patzer](#), [random](#), [shadowrun](#), [zufall](#)

## Shadowrun | 36 Songs

Montag 24.11.08 [rabenaas 7 Kommentare](#)



... die man hören kann.

**36dinge** ist die Kategorie für Listen, die dir als Spielleiter das Leben einfacher machen können. Wann immer dir grade eine Idee fehlt, im Run die Action stockt, Downtime oder Wartezeit auf später eintreffende Spieler zu überbrücken oder eine Beschreibung "mal eben aus dem Ärmel geschüttelt" werden muss, helfen die Listen der 36dinge, den kleinen Denkanstoß zu geben.

Gewürfelt wird auf den Listen mit 2W6, wobei einer die "Zehnerstelle" und der andere die "Einerstelle" ist.

**36 Songs** ist nach mehreren tiefgeistigen und zum Teil sehr komplexen 36 Dinge Listen wieder mal eine Liste vom Typ „kurz und knackig“, in der 36 Songs erfasst sind. Diese können beim Einschalten im Autoradio laufen oder im Hintergrund des Treffpunktes der Runner, sie können aus der Ghetto-Anlage eines vorbeirumpelnden Abfalltrucks wummern oder im Fahrstuhl erklingen.

### 36 Songs

- 11 **Eye of the Stalker** von Nincompoop (DigiPunk)
- 12 **Adam's lost his balls and Maiden** von Teraglyzerine (E-Soul)
- 13 **Raargh!** von Raargh! (GoblinPunk)
- 14 **Don't worry, be Shiawase** von ShiShi (KonPop)
- 15 **Steig auf du stählern Adler** von Freiheitsfront (MarschTrance)
- 16 **Aldaischfiggdisch** von Schännel (AggroTrance)
  
- 21 **Take Me To That New Horizon** von New Horizons (KonPop)
- 22 **Beyond the Horizon** von New Horizons (KonPop)
- 23 **Last Horizon** von Hori Zone (KonTrance)
- 24 **Wohnpark Ahrensfelde** von Städtebaualarm (E-Rap)
- 25 **Kebabapa** von Köftelan (TürkMetal)
- 26 **Say Goodbye To Bollywood** von Zarah Lee Andra (MelodicRock)
  
- 31 **Sting of the Bumblebee** von Hassbach (MetalKlassik)
- 32 **Drachenfeuer über Bethlehem** von Floyd (E-Syrge)

- 33 **Chakalaka** von Tricia Throatbabe (PornPop)
- 34 **Huuh, Mr. Johnson, You're So Huge** von Slutera (PornPop)
- 35 **In the Year 2070** von Nephilim (DoomPop)
- 36 **Triheptachord 7-B** von Null Division (NuFractale E-Muzik)
  
- 41 **Die Mothafucker DIE DIE DIE!!!!** von Autofeuer (in der Coverversion von Granatwerfer) (HassMetal)
- 42 **It's Not Easy Being Green** von Ghoulish Bites (E-Blues)
- 43 **Atemlos** von Nekronaut (Gothic Rap)
- 44 **Broken Hearts and Dreams** von Bordeaux (NuSentimental)
- 45 **Evo Lute** von E.V.O. (KonPop)
- 46 **Brotherhood of Man** von E.V.O. (KonPop)
  
- 51 **I lay my Heart on the Altar** von Couatl (KonPop)
- 52 **Underneath Mighty Wings** von LoveWyrn (KonPop)
- 53 **Ares in Ordnung** von Systemkritiker (PolitPop)
- 54 **Don't Envy Me** von Legolas (DandelionPop)
- 55 **Massive Encryption** von Schockwelle 9 (HackerTrance)
- 56 **Pfähle Mich** von Hassramme (CorrodicRock).
  
- 61 **Cashflow** von Digga-B (NuRap)
- 62 **Wolkenlos** von Annelise Fiebertraum (TMBP – Traurige Mädchen Band Pop)
- 63 **Motel Room** von Tokio Motel (HassPunk)
- 64 **Glyphen Der Macht** von Soundmage (E-Sync)
- 65 **Nagelfahr** von Odinwulf (Nordic TrogRock)
- 66 **Cheri Cheri** von Bohlenklon (HassMetal)

Kategorien: [36 Dinge](#), [Berlin2071: Shadowrun](#), [Spielhilfen](#) Schlagworte: [Cyberpunk](#), [gaming aid](#), [music](#), [musik](#), [shadowrun](#), [songs](#), [spielhilfe](#), [spielleiter](#), [sr](#), [sr4](#)

## [Shadowrun | 36 Cyberpsychosen](#)

Samstag 30.08.08 [rabenaas](#) [12 Kommentare](#)



**36dinge** ist die Kategorie für Listen, die dir als Spielleiter das Leben einfacher machen können. Wann immer dir grade eine Idee fehlt, im Run die Action stockt, Downtime oder Wartezeit auf später eintreffende Spieler zu überbrücken oder eine Beschreibung "mal eben aus dem Ärmel geschüttelt" werden muss, helfen die Listen der 36dinge, den kleinen Denkanstoß zu geben.

Gewürfelt wird auf den Listen mit 2W6, wobei einer die "Zehnerstelle" und der andere die "Einerstelle" ist.

Die 36 Cyberpsychosen sind inspiriert von Detailregeln des Buches [Grimm's Cybertales](#) für das Spiel CP2020.

**36 Cyberpsychosen** funktioniert etwas anders als die üblichen 36 Dinge Listen. In ihr werden 36 unterschiedliche Effekte von Essenzverlust auf die Psyche des Charakters erfasst, und zwar gestaffelt nach Schwere von 1 bis 6. Diese Schwere des Effektes ist natürlich (tätää) der Schwere des Essenzverlustes bzw. der verbliebenen Essenz des Charakters zugeordnet.

### Handhabung

**Wann immer ein Charakter Essenz verliert, würfelt er eine Cyberpsychose-Probe auf WIL+CHA.** Die Schwierigkeit ist 3 + die Anzahl an vollen Essenzpunkten, die er bereits verloren hat (ein Charakter mit Essenz 1 würfelt also gegen Schwierigkeit 8. Viel Glück). Wurde die Probe bestanden, tritt

keinerlei psychologischer Effekt auf – der Charakter zeigt keine psychischen Veränderungen als Folge des neuen Implantats. Es wird für jedes Implantat ein einzelner Cyberpsychose-Wurf gemacht.

War der Cyberpsychose-Wurf nicht erfolgreich, wird ein Wurf auf dieser Tabelle durchgeführt, um die Art der auftretenden Psychose festzustellen. Erfolgten mehrere Einbauten im Zuge einer einzigen Operation, wird nur ein einziger Wurf gemacht – die Einbauten werden also in einen einzigen Effekt zusammengefasst. Dies soll simulieren, dass es für einen Menschen besser zu verarbeiten ist, in einer einzigen OP sein ganzes Bein zu verlieren, als erst einen Zeh, dann einen weiteren Zeh, dann den Fuß, dann erst das Bein.

Verdeutlicht: Wurden in einer einzigen OP 3 Implantate auf einmal eingebaut, werden 3 Cyberpsychose-Würfe durchgeführt. Egal, ob 1, 2 oder alle 3 Cyberpsychose-Würfe scheiterten wird aber nur ein einziger Effekt bestimmt.

Gewürfelt wird der auftretende Effekt nicht auf der gesamten Tabelle, sondern nur innerhalb des Bereiches, in dem sich die Essenz des Charakters jetzt bewegt. Liegt die verbleibende Essenz unter 6, aber noch über 5 wird also im 6er Bereich gewürfelt, liegt sie unter 5, aber über 4 wird im 5er Bereich gewürfelt. Gewürfelt wird mit 1W6.

„Leider“ ist die metamenschliche Psyche aber kein fixes mathematisches Gerüst, deshalb kann es innerhalb jedes 6er Sets dazu kommen dass ein schwerer oder auch ein leichterer Effekt auftritt.

**Ein schwerer als normaler psychischer Effekt tritt auf, wenn eine 1 gewürfelt wird.** In diesem Fall wird der psychische Effekt in der nächstniedrigeren Essenzkategorie erwürfelt. Taucht auch dabei eine 1 auf, wird wiederum die nächstniedrigere Kategorie herangezogen – es ist also möglich, sich selbst bei Einbau eines harmlosen Implantates sofort eine schwere Psychose zuzuziehen.

**Ein leichter als der normale psychische Effekt tritt dann auf, wenn man denselben Effekt nochmal erwürfelt.** Dies kann zum Beispiel dann geschehen, wenn man innerhalb derselben Essenz-Kategorie mehrere Implantate in getrennten OPs erhält (z.B. indem der Charakter sich erst ein Implantat einbauen lässt, was seine Essenz auf 4.6 absenkt, und einen Monat später ein weiteres Implantat, das die Essenz auf 4.3 senkt. In beiden Fällen würde ein Cyberpsychose-Effekt in der 5er Range der Tabelle erwürfelt werden – wird beide Male der gleiche Effekte erwürfelt, ist der zweite Effekt stattdessen ein Effekt aus der harmloseren 6er Range). Wird durch wiederholtes Erwürfeln von Psychosen, die der Charakter bereits besitzt, die Leichtigkeit der neuen Psychose auf „über 6er Kategorie“ gedrückt, tritt kein neuer Effekt auf.

**WICHTIG! Die folgende Tabelle dient dazu, Spielspaß zu schaffen, nicht ihn zu vernichten.** Der Spielleiter sollte mit dem betroffenen Spieler die auftretenden Psychosen und wie sie gespielt werden besprechen und die angegebenen Abzüge, Würfe und Strafen vor allem dann einsetzen, wenn der Spieler seinen Charakter unpassend, dass heißt abweichend von der Psychose spielt. Solange er die Psychose(n) voll in sein Spiel integriert, kann und sollte auf Würfe und Abzüge verzichtet oder diese verringert werden.

## **Klasse 6 Psychosen (Essenz 6.0 bis >5.0)**

- **66 Latente Entfremdung** – Der Charakter ist etwas distanzierter als früher, ist damit aber nicht distanzierter als für die Sechste Welt üblich.
- **65 Latente Selbstüberschätzung** – Der Charakter ist etwas arroganter als früher, ist damit aber nicht arroganter als für die Sechste Welt üblich.
- **64 Latente Cyberfokussierung** – Der Charakter ist etwas begeisterter von Cyberware und anderen Implantaten als früher, ist damit aber nicht cyberbegeisteter als für die Sechste Welt üblich.
- **63 Latente Phobie** – Der Charakter ist etwas besorgter als früher, ist damit aber nicht besorgter als für die Sechste Welt üblich. Das mag als Widerspruch erscheinen, ist er durch seine Implantate nun besser (= geschützter) als zuvor, doch so funktioniert die menschliche Psyche nicht: Indem sich der Charakter mit seiner eigenen Unzulänglichkeit beschäftigt und zur Lösung eines Einzelproblems ein Implantat gewählt hat, ist er sich der vielen vielen Dinge, in denen er noch implantat- und somit schutzlos ist, viel bewusster geworden. Selbst das Implantat, das er hat, bietet für sein Problem keinen finalen Schutz, denn schon spricht die Fachwelt von einer neuen Generation jenes Implantates

oder neuen Modellen eines anderen Herstellers, die in (nicht spielrelevanten) Details besser sein sollen als sein „altes“ Implantat.

- **62 Latente Nervosität** – Der Charakter ist etwas nervöser und reizbarer als früher, ist damit aber nicht nervöser oder reizbarer als für die Sechste Welt üblich.
- **61 Überreaktion** – Es tritt eine Klasse 5 Psychose auf (dort erneut würfeln).

## Klasse 5 Psychosen (Essenz 5.0 bis >4.0)

- **56 Geistesabwesend** – Der Charakter tendiert dazu, Dinge zu vergessen, die sich vor seiner Aufrüstung ereignet haben. Betreffende Erinnerungswürfe an die Zeit vor seiner Aufrüstung haben einen Malus von 2 Würfeln.
- **55 Abgelenkt** – Der Charakter beschäftigt sich wenn nichts Dringendes seine volle Aufmerksamkeit erfordert mit den diversen Diagnosefunktionen und Spielereien seiner Implantate, bzw. er checkt per Komlink aktuelle Forenbeiträge zu seinen Implantaten etc. Er hat einen Abzug von zwei Würfeln auf Wahrnehmungs- und Überraschungspuben.
- **54 Arroganz** – Der Charakter hält sich dank seiner Aufrüstungen für besser als andere. Er ist arrogant und wird versuchen, für sich selbst einen höheren Anteil herauszuschinden. Auf Ablehnung z.B. bei sexuellen Avancen kommt er schlecht klar. Erfährt er Ablehnung, muss er einen Wurf auf WIL+CHA(2) schaffen oder er überreagiert, wird ggf. sogar gewalttätig.
- **53 Manie** – Der Charakter steht ständig unter Strom. Er ist aufgedreht, kann kaum stillsitzen, ist nervös und hat enorme Schwierigkeiten, zur Ruhe zu finden. Warten hasst er weit mehr als zuvor, es drängt ihn nach Action, bei der er dann die Möglichkeiten seiner Aufrüstungen voll ausfahren kann. Der Charakter braucht Schlafmittel, um Schlaf zu finden, es sei denn er hat mindestens 3(G) Schaden erlitten.
- **52 Latente Cybersucht** – Dem Charakter gefallen seine Aufrüstungen. er fühlt sich besser als je zuvor. Er redet gerne darüber, wie großartig es ihm geht, und er strebt danach, sich möglichst bald weiter aufrüsten zu lassen, sobald das Geld dafür reicht. Andere Besorgungen sind dem gegenüber weniger wichtig. Er muss gelegentlich einen Wurf auf WIL+INT(2) machen, um zu verhindern, wertvolle Ausrüstung (z.B. ein Auto) auch zu schlechtem Preis zu verkaufen oder seinen Lebensstil abzusenken, um somit Geld für neue Implantate zu besorgen.
- **51 Überreaktion** – Es tritt eine Klasse 4 Psychose auf (dort erneut würfeln).

## Klasse 4 Psychosen (Essenz 4.0 bis >3.0)

- **46 Halluzinationen** – Der Charakter nimmt Dinge wahr, die überhaupt nicht da sind. Fataler Weise wird er nicht davon zu überzeugen sein, dass dies ein Defekt oder eine Abstoßungsreaktion auf seine Implantate ist – er hält diese für den Schlüssel, der ihm Zugriff auf „die wahre Sicht der Dinge“ gibt und ihn z.B. dazu befähigt, Gedanken zu hören, den Astralraum zu sehen oder Dinge zu sehen, wie sie wirklich sind. Wahrnehmungspuben des Charakters sind um 3 erschwert.
- **45 Rachsüchtig** – Der Charakter ist so eingenommen von sich selbst und seiner implantatgedankten Überlegenheit, dass er es nicht erträgt zu verlieren oder hintergangen zu werden. Er wird jede Art von ihm zugefügten Unrecht rächen, egal wie klein es sei, und die Art der Antwort wird in einem gewissen Verhältnis zur Art des Unrechtes oder der Beleidigung stehen. Diese Psychose entspricht dem 10-Punkte-Nachteil „Rachsüchtig“ aus dem Runner's Companion (Mangelnde Selbstkontrolle).
- **44 Abstumpfung** – Die Implantate führen zu einer stärkeren Entfremdung des Charakters von seiner Umwelt, und das in weit stärkerem Maße als es alleine aufgrund der Essenzverlustes geschähe. Der Charakter hat -1 Würfel Abzug auf alle Proben, die mit CHA oder INT zu tun haben. Paradoxa Weise empfindet er diese Abstumpfung als angenehm, da die Dinge ihn nicht mehr so sehr berühren wie früher.
- **43 Flashback** – Der Charakter leidet unter zwar seltenen, dafür aber extremen Erinnerungs-Flashbacks. Treten diese auf, muss er WIL+INT(3) würfeln oder kann für 1W6 Minuten keine sinnvollen Aktionen ausführen, während er Szenen seines Lebens neu durchlebt oder er sich einbildet, eine Person aus seiner Vergangenheit zu sehen. Diese Störung entspricht dem 5-Punkte-Nachteil gleichen Namens im Runner's Companion und ist besonders fies, wenn er in Verbindung mit Amnesie auftritt.
- **42 Manisch-Depressiv** – Der Charakter entwickelt eine bipolare Persönlichkeitsstörung. Diese

entspricht dem 10-Punkte-Nachteil „bipolar“ im Runner's Companion. Der Spielleiter würfelt an jedem Tag, in welcher Verfassung der Charakter ist. Bei 1-2 ist er manisch (+1 Würfel auf Proben mit GES und REA, -2 Würfel auf Proben mit LOG und INT), bei 3-4 recht normal und bei 5-6 ist er apathisch-depressiv (-2 Würfel auf alle Proben mit GES, REA, LOG oder INT).

- **41 Überreaktion** – Es tritt eine Klasse 3 Psychose auf (dort erneut würfeln).

### Klasse 3 Psychosen (Essenz 3.0 bis >2.0)

- **36 Verwahrlosung** – Der Charakter ist so auf seine Implantate und seine verbesserte Funktionalität fixiert, dass banalere Dinge für ihn zu unwichtig werden, um sich damit zu belasten. Leider gehören Körper-, Haar- und Zahnpflege zu diesen nichtigen und zu vernachlässigenden „Normalmenschlichkeiten“ ebenso wie das Putzen der Bleibe oder das Waschen der Kleidung. Der Spieler muss einen Wurf auf WIL+INT(3) schaffen, um sich extra für ein Treffen oder einen Einsatz aus eigenen Stücken einen Hauch von Respektabilität zu geben.
- **35 Schwere Cybersucht** – Der Charakter kann sich ein Leben ohne Aufrüstungen und Implantate nicht mehr vorstellen und empfindet das an sich selbst, was noch nicht auf irgend eine Art verbessert wurde, als unzureichend. Er muss mindestens 1x am Spielabend einen Wurf auf WIL+INT(3) schaffen, um zu verhindern, beliebige Ausrüstung (eigene oder fremde) selbst zu schlechtem Preis zu verkaufen, um Geld für neue Implantate zu besorgen, und muss gelegentlich einen Wurf auf WIL+INT(2) schaffen, um der Versuchung zu widerstehen, sich zusätzliches Geld über illegale Wege (wie Raub) zu besorgen oder ein begehrtes Implantat direkt aus dem Körper von dessen Besitzer zu rupfen.
- **34 Selbstentfremdung** – Der Charakter betrachtet seinen veränderten und auferüsteten Leib als neues, eigenständiges und höheres Wesen. Äußerlich zeigt sich dies darin, dass er von sich selbst in der dritten Person zu sprechen beginnt. Darüber hinaus ordnet er seine eigenen Bedürfnisse konsequent über den Bedürfnissen anderer an und muss einen Wurf auf INT+CHA(2) schaffen, um einem anderen zu helfen oder etwas für jemand anderen zu tun, wovon er selbst keinen unmittelbaren und direkten Vorteil hat.
- **33 Paranoia** – Der Charakter hat sich durch seine Implantate so weit von anderen entfremdet, dass er diese nicht mehr versteht. Er hat das Gefühl, angestarrt und ausgegrenzt, ja, verfolgt zu werden, und begegnet anderen somit unverhohlen misstrauisch (was diese natürlich dazu bringt, den Charakter anzustarren und auszugrenzen – was wiederum dessen Paranoia bestätigt und verstärkt). Der Spieler muss einen Wurf auf WIL+CHA(3) schaffen, um sich in einer sozialen Situation „normal“ verhalten zu können.
- **32 Amnesie** – Bedingt durch neurologische Beschädigungen während des Eingriffs verliert der Charakter alle seine Erinnerungen, behält aber seine Fertigkeiten (dies entspricht dem 10-Punkte-Nachteil aus dem Runner's Companion).
- **31 Überreaktion** – Es tritt eine Klasse 2 Psychose auf (dort erneut würfeln).

### Klasse 2 Psychosen (Essenz 2.0 bis >1.0)

- **26 Cyberparanoia** – der Charakter fühlt sich verfolgt. Und was schlimmer ist: Er hat den Ripperdoc bzw. die Klinik im Verdacht, ihm ein gebogtes, mit Spyware ausgestattetes, experimentelles oder auch geheim eingepflanztes (d.h. zusätzliches) Implantat verpasst zu haben. Die damit verbundene Paranoia wird schwerer werden, und alle Screenings und Untersuchungen werden immer nur kurzfristige Erleichterung bringen, eher der Verdacht aufkommt, dass der Untersuchende etwas übersehen hat oder – schlimmer – mit der Klinik/dem Doc unter einer Decke steckt. Der Spieler muss einen Wurf auf WIL+INT(3) schaffen, um zu verhindern, mit Fingern, Skalpell, Nadeln, Nägeln oder Drähten an seinem Implantat herumzupopeln, wenn gerade nichts zu tun ist. Die Stellen rund um seine Implantate (oder die Körperregionen, die er im Verdacht hat, das geheime Implantat zu verbergen) sind entsprechend vernarbt, zerkratzt, schorfig und entzündet.
- **25 Schwere Hypochondrie** – Patienten die sich Implantate einbauen lassen müssen während der Rekonvaleszenzzeit besonders auf Hygiene und Pflege der Wundstellen achten. Diese Eindrücke haben sich in dem Charakter zu einer schweren Angst verdichtet, krank zu werden: Er fürchtet, dass jene Teile von ihm, die noch menschlich und somit schwach sind, realen oder eingebildeten Erregern zum Opfer fallen und somit seine verbesserten „neuen“ Teile nicht überleben können. Der Spieler muss

einen Wurf auf WIL+INT(4) schaffen, um sich etwas anderes als Implantate zur Abwehr von Gift und Krankheiten einbauen zu lassen, und muss einen Wurf auf WIL+CHA(3) schaffen, um sich freiwillig Schmutz und Ansteckungsgefahr auszusetzen (wogegen ein Chemsuit natürlich hilft).

- **24 Cyberfixierung** – Der Charakter ist so fasziniert von seinen Implantaten, dass er auch dann mit ihnen herumspielt, wenn sie gar nicht benötigt werden. Hierdurch erleidet er einen Abzug von 1 Würfel auf alle seine Aktionen und 3 Würfeln auf Wahrnehmungsproben, es sei denn ihm gelingt ein Wurf auf INT+CHA(4).
- **23 Paranoide Schizophrenie** – Der Charakter glaubt sich verfolgt und verraten von allen, selbst seinen Runnerkumpanen. Er wird diese ständig im Verdacht haben, die Mission oder ihn persönlich zu verraten oder in Wahrheit Spitzel für seine Feinde oder einen obskuren Konzern- oder Staatsgeheimdienst zu sein, der ihn überwacht. Im Bestreben, der ständigen Verfolgung einen logischen Sinn zu geben, wird der Charakter wüste Verschwörungstheorien samt imaginärer Logen oder Gruppen ersinnen, und keine Theorie wird zu fantastisch sein, um nicht erwogen zu werden. Der Spieler muss einen Wurf auf WIL+CHA(3) schaffen, um einem anderen zumindest für den Moment vertrauen zu können.
- **22 Narzissmus** – Der Charakter ist völlig auf sich fixiert, Bedürfnisse anderer spielen in seinem Universum kaum mehr eine Rolle. Der Spieler muss einen Wurf auf INT+CHA(3) schaffen, um einem anderen zu helfen oder etwas für jemand anderen zu tun, wovon er selbst keinen unmittelbaren und direkten Vorteil hat.
- **21 Überreaktion** – Es tritt eine Klasse 1 Psychose auf (dort erneut würfeln).

## Klasse 1 Psychosen (Essenz 1.0 bis >0.0)

- **16 Schizophrenie** – Der Charakter entwickelt seine eigene Realität und nimmt die Dinge gestört wahr. Er ist die Hauptfigur seines eigenen nie endenden digitalen körperverstärkten Traumes, und andere Menschen sind kaum wichtiger als Nebenfiguren oder gepixelte Gegner in seiner persönlichen Ego Shooter Realität. Der Spieler muss einen Wurf auf INT+CHA(4) schaffen, um aus seiner Psychose kurzfristig zu erwachen und sich warmherzig oder menschlich verhalten zu können oder über ein reales Problem vernünftige Überlegungen anstellen zu können.
- **15 Chronisches Dissoziations Syndrom (CDS)** – Der Charakter wird Opfer einer der verbreitetsten psychischen Störungen unter Cyborgs und Cyberzombies: Der Charakter stumpft ab, vergisst seine Vergangenheit und seine Persönlichkeit. Er wird zu einem kalten, emotionslosen Maschinenwesen, das wenig Interesse an den Vorgängen um sich hat außer solchen, die zum Selbsterhalt dienen. Alle Proben die WIL enthalten (außer Spruchabwehr und Schadenswiderstand) erhalten einen Abzug von 3 Würfeln. Weitere Infos zu CDS siehe gleichnamigen Eintrag in BodyTech (Augmentation).
- **14 Demenz** – Die Eingriffe und Degradierungen des Nervensystems des Charakters haben seine gesamten Denk- und Nervenprozesse soweit geschädigt, dass er beständig Demenzartigen Störungen ausgesetzt ist. Zu Beginn jeder Szene würfelt der Spieler WIL+LOG. Erzielt er 4+ Erfolge, kann er normal agieren. Bei 3 Erfolgen erleidet er einen Abzug von 1 Würfel auf alle Aktionen, weil er irgendetwas vermisst und sucht. Bei 2 Erfolgen werden alle Sprachfertigkeiten des Charakters bis zum Ende der Szene um 1 reduziert. Bei 1 Erfolg hat der Charakter sämtliche Details zur laufenden Mission vergessen. Bei keinem Erfolg fühlt sich der Charakter verunsichert und gänzlich verloren und weiß nicht, welches Jahr gerade ist. Würfelt er einen Patzer, ist er katatonisch und zu keiner Aktion fähig. Diese Psychose entspricht dem 20-Punkte-Nachteil gleichen Namens im BodyTech (Augmentation).
- **13 Megalomania** – Der Charakter hält sich dank seiner Implantate jedem anderen gegenüber für unbezwingbar. Der Spieler muss einen Wurf auf INT+CHA(4) schaffen, um Risiken als solche erkennen und realistisch einschätzen zu können. Andernfalls tendiert er dazu, geradewegs auf Hindernisse zuzumarschieren und sie mit Gewalt aus dem Weg zu räumen.
- **12 Cyberpathie** – Dies ist die Form von Cyberpsychose, die am Häufigsten im Trid gezeigt wird: Der Charakter verliert jede Art von Selbstwahrnehmung und Relation zu anderen Wesen. Sein aufgestaunter Selbst- und Menschenhass bricht sich Bahn: Er verfällt in eine stumpfe Raserei, in der er versuchen wird so viele Menschen als möglich umzubringen, und dies bevorzugt aus nächster Nähe. Nur gelungene Würfe auf INT+CHA(4) schaffen es szenenweise, ihn aus der Umnachtung erwachen und ggf. Hilfe holen zu lassen.
- **11 Überreaktion** – Neben einer Klasse 1 Psychose tritt außerdem eine Zusatzreaktion auf. Einmal



neu würfeln für Klasse 1 Psychosen, anschließend zufällig eine weitere Psychose mit Wurf auf W6 bestimmen (ein W6 bestimmt die Klasse, der zweite die exakte Psychose).

Kategorien: [36 Dinge](#), [Berlin2071: Shadowrun](#), [Spielhilfen](#) Schlagworte: [36 Dinge](#), [36dinge](#), [cyber](#), [cyberpsycho](#), [cyberpsychose](#), [cyberware](#), [essence](#), [essenz](#), [essenzverlust](#), [random](#), [shadowrun](#), [sr1](#), [sr2](#), [sr3](#), [sr4](#), [table](#), [zufallstabelle](#)

## [Shadowrun](#) | [36 Macken](#)

Dienstag 12.08.08 [rabenaas](#) [2 Kommentare](#)



... mit denen man NSCs einprägsamer machen kann.

**36dinge** ist die Kategorie für Listen, die dir als Spielleiter das Leben einfacher machen können. Wann immer dir grade eine Idee fehlt, im Run die Action stockt, Downtime oder Wartezeit auf später eintreffende Spieler zu überbrücken oder eine Beschreibung "mal eben aus dem Ärmel geschüttelt" werden muss, helfen die Listen der 36dinge, den kleinen Denkanstoß zu geben.

Gewürfelt wird auf den Listen mit 2W6, wobei einer die "Zehnerstelle" und der andere die "Einerstelle" ist.

Jeder kennt die Situation: Die Runner treffen irgendjemanden, der im Abenteuer nicht vorgesehen war oder der mit einer generischen Bezeichnung wie „Bodyguard“, „Türsteher“, „Dealer“, „Taxifahrer“ oder „Empfangssekretärin“ notiert wurde – ohne Werte, und ohne detaillierte Persönlichkeit.

**36 Macken** sind Dinge, die diese Mini-NSCs aus der endlosen Flut gleichartiger Klone heben und ihnen ein bisschen mehr Eigenständigkeit geben. Nicht alle Macken sind solche – manche sind Äußerlichkeiten, die ins Auge springen, andere sind innere Geheimnisse, die das Verhalten des NSCs auf für die Runner unvorhersehbare Weise beeinflussen können.

### **36 Macken**

**11 Klein.** Der NSC ist für seinen Metatyp klein. WIRKLICH klein – nur etwa halb so groß, wie es normal wäre. Egal, ob er ein wirklich winziger Gnom oder „nur“ ein 1,50 Meter großer Troll ist, hat der NSC massiv mit seiner Eigenart zu kämpfen: Er wird für den falschen Metatyp gehalten, er wird von allen belächelt, er wird von Vertretern seines eigenen Metatyps gehänselt und verlacht. All das hat diesen NSC verbittert. Er mag seinen Hass hinter einem jovialen Lächeln verstecken, aber sollte einer der Runner (oder der Spieler am Tisch) auch nur den ANFLUG einer Bemerkung machen, wird der NSC alles daran setzen, es den Runnern so schwer wie möglich zu machen.

**12 Traumatisiert.** Der NSC war Zeuge oder Opfer eines Gewaltverbrechens und ist daher traumatisiert. Er verhält sich nervös und ängstlich, und sollten Waffen zur Schau gestellt oder Agressivität ausgestrahlt werden, neigt er zur Überreaktion. Ob diese darin besteht, einen Panikknopf zu drücken, schluchzend zusammenzubrechen oder schreiend 4 Magazine in die Runner zu entladen, hängt von seiner Rolle ab.

**13 Serienkiller.** Hinter der unscheinbaren Fassade des NSC verbirgt sich der zerstörte Geist eines Serienkillers. Wenn der SL möchte, kann er kleinere Macken und Eigenarten einstreuen, die darauf hinweisen – am Besten, der SL nimmt sich dabei seinen „Lieblingsserienkiller“ zum Vorbild. Vielleicht wählt der Killer ja auch einen der Runner als nächstes Opfer?

**14 Selbstmörder.** Der NSC hat mit dem Leben abgeschlossen und eigentlich vor, sich in den nächsten Tagen umzubringen. Entsprechend distanziert ist er, und entsprechend reagiert er auch auf Androhungen von Gewalt: Nämlich mit Glucksen und Lachen.

**15 Junkie.** Der NSC ist ein Drogenabhängiger oder Medikamentensüchtiger. Abhängig von der betreffenden Droge ist er z.B. übernervös und zittrig oder umgekehrt distanziert und benommen. Vielleicht

äußern sich auch nur Lidzuckungen und Schwitzen als Zeichen eines leichten Entzuges. Runner würfeln Selbstbeherrschung (*WIL+LOG*) gegen 4 um die Zeichen zu sehen und korrekt zu deuten – besorgen sie dem Süchtigen seinen „Fix“, können sie mit dessen Entgegenkommen rechnen.

**16 Geheimnisträger.** Der NSC weiß etwas über das laufende Abenteuer, was er nicht wissen dürfte. Vielleicht hat er ein Gespräch belauscht oder einen Blick auf die Dienstpläne der Gardisten geworfen, vielleicht hat er eine Mitarbeiterkarte gefunden oder beobachtet, welcher Code am Zugangstor eingetippt wird. In jedem Fall hat der NSC etwas Handfestes zum Verkauf – und er wittert seine Chance, richtig abzukassieren (er weiß je nach Rolle nur vermutlich nicht, wie).

**21 Übelkeit.** Der NSC wirkt kränklich – und tatsächlich ist er es auch, und das SEHR: Welche Krankheit auch immer ihn plagt (HMHVV ist immer eine gute Wahl), er wird sich während des Gespräches mit den Runnern plötzlich und heftig erbrechen und anschließend ohnmächtig werden. Werden die Runner helfen? Wenn der SL besonders fies ist, kann er festlegen dass ein Runner INT+REA (3) würfeln muss, andernfalls er vom Erbrochenen voll erwischt wird. Ist dies der Fall, wird dies wie ein Angriff durch *Brechreiz-Gas* (GRW S.246) abgewickelt und der Runner hat je nach Krankheit eine Chance, selbst zu erkranken.

**22 Ohnmacht.** Der NSC wirkt okay, ist aber etwas verschwitzt. Plötzlich bricht er leblos zusammen – vielleicht ein Herzinfarkt, ein Hirnschlag, Drogen, Wechselwirkungen von Medikamenten, vielleicht auch ein fieser Cyberware-Virus, der sich via RFID-Broadcast verbreitet und droht, die Warez der Runner zu infizieren (abgewickelt als Angriff eines Agenten(3) gegen die Firewall des Cybersystems). Werden die Runner helfen? Ziehen sie Aufmerksamkeit auf sich?

**23 Alter Bekannter.** Der NSC ist tatsächlich ein alter, wenngleich flüchtiger Bekannter eines der Runner (zufällig ermitteln), vielleicht ein Schulkamerad, ein Nachbar, ein Zellenbruder, ein einstiger Freund oder der Nachbarschafts-Rowdy. Dies kann besonders dann fies sein, wenn der NSC zum Personal des Konzerns gehört, den die Runner gerade penetrieren wollen: „Alles in Ordnung mit ihrer ID, Herr Schneider ... Moment mal – Schächter-Atze, bist du das?“

**24 Nervige Töle.** Der NSC hat einen nervigen kläffenden Hund Typ Taschenratte, der ihn überall hin begleitet, und das sogar in Absprache mit dem jew. Arbeitgeber. Alle Würfe im Zuge der weiteren Besprechung sind um +1 erschwert, es sei denn dem Runner gelingt es mit einem Wurf auf Selbstbeherrschung (*WIL+LOG*) gegen 2, ruhig zu bleiben.

**25 Paranoid.** Der NSC frönt einem geheimen Laster wie Snuffpornos in der Matrix ansehen, Drogenmissbrauch, Cyberstalking oder -OhGott!- RAUBKOPIEREN! Verunsichert durch eine laufende Konzern- und Staatskampagne gegen just jenes Verbrechen wähnt er sich auf der Abschussliste, hat seinen Rechner ausgestöpselt (was bei WiFi Geräten irre viel bringt) und vermutet hinter jeder Ecke Agenten und Undercover-Polizisten. Auch die Runner hat er im Verdacht.

**26 Maschinenstürmer.** Der NSC hasst Technik mit Vehemenz. Speziell Cyberware und andere Implantate hält er für Gaben des Teufels und er wird unter keinen Umständen Geschäfte mit den Runnern machen, wenn diese Implantate haben sollten. Möglicher Weise ist er sogar Mitglied eines terroristischen Policlubs, der den Runnern einen Mob fanatisierter Maschinenstürmer hinterherhetzt.

**31 Verwechslung.** Der SL wählt zufällig einen der Runner und lässt ihn INT+WIL würfeln. Völlig egal, was das Ergebnis ist, meint der Runner, dass der NSC ihm bekannt vorkäme. Viel Spaß beim paranoid sein.

**32 SenseBlogger.** Der NSC ist ein begeisterter SenseBlogger (auch TIB Total Immersion Blogger genannt), dessen Sinnesaufzeichnung nonstop direkt in seinen Blog-Realm in der Matrix hochgeladen wird. Tatsächlich wohnen gerade etwa 150 Blogleser der Begegnung des NSC mit den Runnern virtuell bei. Einige werden vielleicht dem NSC Tipps geben, andere werden das Sinne-Feed an andere Matrixknoten weiter-routen und humoreske Kommentare zu den Runnern ablassen, wieder andere werden aus purer Langeweile Suchagenten starten und dem NSC mitteilen, wen er da vor sich hat, andere werden vielleicht die Wifi-Knoten der Runner-Komlinks anwählen und ihnen „YOU R ON CAMERA“ zuposten oder ihre Komlinks zu hacken versuchen.

**33 Rotzer.** Der NSC zieht ständig geräuschvoll Schleim durch die Nase in die Nebenhöhlen hoch, ohne es zu merken. Ausspielen.

**34 Lispler.** Der NSC lispelt und kann es absolut nicht vertragen, wenn sich darüber lustig gemacht wird. Tatsächlich ist er kein Lispler, der Fehler ist nur vorübergehende Folge eines neuen Implantats im Mund-/Rachenraum.

**35 Twitcher.** Die Cybersysteme des NSCs haben einen Defekt, in Folge dessen sanfte Stromstöße an dessen Muskulatur und Nerven abgegeben werden. Der NSC braucht dringend 2.000 Euro, um sich die OP zur Behebung des Defektes leisten zu können.

**36 Besessener.** Entweder erlaubt sich ein freier Geist einen Ulk, oder der NSC verarscht die Runner: Jedenfalls rollen unvermittelt seine Augen nach hinten, er beginnt sich zu schütteln, dann spricht er mit veränderter Stimme und gibt ominöse Weissagungen und Warnungen von sich. Besonders gruselig ist es, wenn es nur eine Verarsche ist, der NSC den Gag lachend auch auflöst – und sich seine Scherz-Vorhersagen später als völlig richtig erweisen!

**41 Abgelenkt.** Während er mit den Runnern zu tun hat, ist dieser NSC per internem Komlink in 6 Foren, 12 Chatrooms, 3 Blogs, 4 Tridfeeds und 3 private Wifi-Gespräche verwickelt. Immer wieder schließt er die Augen, er bekommt nur selten mit was die Runner gerade gesagt haben, lässt sich irre viel Zeit, wechselt seine Stimmung, lacht scheinbar zusammenhanglos etc.

**42 Verängstigt.** Der NSC zeigt alle Zeichen, sich verfolgt zu fühlen oder vor irgend etwas Angst zu haben. Er sieht an den Runnern vorbei, wirbelt plötzlich herum, zuckt unvermittelt zusammen. Tatsächlich ist alles in Ordnung mit ihm – er hat nur in der gerade zurückliegenden Dienstpause ein Horror-Sim eingefahren, und sein Körper ist noch voller Angst- und Panik-Botenstoffe. Dass der NSC vehement darauf besteht, er habe nichts, wird nicht dazu beitragen, dass die Runner ihm vertrauen.

**43 Schnarchnase.** Der NSC ist eine Schnarchnase. Seine Augen sind auf Halbmast, sein Gebaren ruhig. Seine Stimme ein wohlmodulierter Singsang entspannter Gelassenheit. Oder kurz gesagt: Der Typ ist voll auf Zen. Zudem hat sich der NSC mit passender Musik und asiatischem Klimbim umgeben und eine von Natur aus einschläfernde Persönlichkeit. Alle Charaktere würfeln *WIL+LOG*. Je weniger Erfolge erzielt werden, desto müder werden sie. Jeder Charakter ohne Erfolg nimmt 1(G) Schaden. Hat er gepatzt, sind es 3(G) Schaden.

**44 Fanboy.** Der NSC ist ein großer Shadowrunner-Fan und hat sich tief in die Materie der diversen öffentlichen Runner sowie Runner-Tridhelden eingegraben. Sollte er spitz kriegen, dass die Runner, nunja, Runner sind, wird er zu einer unendlichen Plage mutieren, der den Runnern zwar soweit es irgendwie geht hilft, dafür aber auch nicht mehr abzuwimmeln ist. Zufällig ist er auch ein ganz passabler Hacker, der – sofern die Runner ihre Komlinks nicht komplett ausgeschaltet hatten – deren Nummern herausbekommt und sie für mindestens den Rest diesen Abenteuers immer wieder anPNt und in unpassenden Momenten Botschaften sendet. Die beste Strategie gegen ihn besteht darin, ihn nicht abzuwimmeln, sondern ihn mit einem Nebenaspekt des Runs zu beschäftigen, wo er nützlich, aber nicht wirklich schädlich sein kann.

**45 Jung.** Der NSC ist wesentlich jünger, als er es für die vorgesehene Rolle sein dürfte – egal ob das Taxi von einem Teenager gelenkt wird, das für den kranken Vater einspringt, oder hinter dem Schreibtisch des Schmidts ein gengezüchtetes Kinder-Genie hockt.

**46 Alt.** Der NSC sieht zwar so alt aus, wie es der Rolle entspricht (Mitte 30 ist immer eine gute Angabe), ist dabei aber tatsächlich Genetik sei Dank wesentlich älter. Bei einem Wurf von 1 in 6 ist es sogar ein durch die Runner getöteter oder in deren Umfeld umgekommener NSC, der durch irgend einen Deal mit dem Konzern oder einer Verbrechensorganisation, vielleicht sogar eines obskuren Unsterblichkeits-Policlubs in einen neuen Körper transferiert wurde.

**51 Werbemann.** Im Jahr 2071+ kann kaum noch jemand von dem Geld eines einzigen Jobs leben. Auch dieser NSC hat einen oder sogar mehrere Zweitjobs, die er miteinander zu verbinden hofft. So versucht er die Runner während der Szene unter anderem zum Abschluss eines Tridchannel-Abos, einer Versicherung oder eines Health Plans zu überreden, weiterhin könnte er Importcigarillos, Viagrapan, Natural Earth Vitamintabletten oder NoDriff Schuppenkur anbieten. Nutzt alles nichts, drückt er ihnen mindestens noch eine Testrolle Mundfrischspray, eine Visitenkarte und einige Gutscheine für Nippes in die Hand.

**52 Plappermaul.** Der NSC ist sehr sehr umgänglich und schrecklich einsam. Er wird bei der Begegnung jeden Vorwand nutzen, einen Schwatz zu führen, und dabei unbarmherzig nachhaken, interessierte Nachfragen stellen und lange Anekdoten aus seinem Leben zum Besten geben.

**53 Übercybert.** Der NSC ist für seine Rolle wesentlich zu stark vercybert, vielleicht das Ergebnis eines schlimmen Unfalls oder einer früheren anderen Tätigkeit. Er ist distanziert, wirkt zuweilen etwas weggetreten, ist dabei aber hellwach und von der arroganten Selbstsicherheit eines Maschinenmenschen, der auf alle „Fleischlinge“ und „Larven“ herabblickt. Wenn er sich in der Position befindet, unnötig grausam zu sein, wird er es sein.

**54 Verliebt.** Der NSC ist frisch verliebt und hochgradig uninteressiert an seinen Pflichten und Aufgaben. Dafür wird er aber sehr empfänglich für jede Art von Drohung sein – er will LEBEN!

**55 Neugierig.** Der NSC hat offenbar nicht alle Tassen im Schrank – ohne die geringste Vorwarnung versucht er, einem der Runner mit der flachen Hand an den Kopf zu hauen – er glaubt, der Runner sei reflexmäßig aufgerüstet (was ja ggf. stimmt) und wollte so ein System nur mal in Action sehen.

**56 Bioroid.** Dieser NSC ist gar kein Mensch, sondern eine Bio-Drohne, ein Schein-Mensch. Alle Runner würfeln INT+CHA (3) um zu sehen, ob ihnen etwas auffällt. Bei 5 Erfolgen erkennen sie das Konstrukt als das, was es ist – andernfalls gehen sie davon aus, es mit einem konditionierten oder abgestumpften oder unter Drogen stehenden Menschen mit irgendeiner Macke zu tun zu haben. Der Bioroid befindet sich im Testbetrieb; alle Sinnesaufzeichnungen werden kabellos an einen externen, in der Nähe befindlichen Speicher übertragen.

**61 Tarnung.** Der NSC gehört eigentlich einem ganz anderen Typus Wesenheit an und spielt seine Normalität nur vor. Er ist in Wahrheit ein (W6): (1-2) Formwandler, (3) Shedim/Noferatu/Ghul, (4) Nomade/Doppelgänger, (5) Geist, (6) Drache

**62 Tarnung (2).** Der NSC ist zwar von dem Metatyp, nach dem er aussieht, ist aber tatsächlich von einer anderen Rolle (Undercover, sozusagen). Er ist in Wahrheit (W6): (1) Geheimagent im Staatsdienst, (2) Agent der Abwehrabteilung eines Megakonzerns, (3) Freischaffender Industriespion, (4) Journalist mit interner Aufzeichnungs-Cyberware, (5) Terrorist, (6) Technomancer auf der Flucht.

**63 Seltenes Implantat.** Der NSC verfügt über ein seltenes, möglicher Weise extra für ihn angefertigtes Implantat, z.B. (W6): (1) seine Augen können an vollbeweglichen Stielen bis zu 1 Meter aus den Höhlen kommen, (2) er hat eine 1 Meter lange Robo-Zunge, (3) seine Cyberhände haben jeweils 7 Finger, (4) er hat keine Augen und dafür ein Echopeilsystem, (5) seine Haare verändern die Farbe je nach Stimmung, (6) er kann sein komplettes Gesicht abnehmen, darunter ist ein Puppengesicht.

**64 Seltene Metavariante.** It's Runner's Companion Time! Der NSC gehört einer der seltenen Metavarianten an, z.B. ist er ein Zentaur, ein Minotaurus, ein Zyklon, ein Vierarmiger, ein Affenmännlein etc.

**65 Eventuelle Connection.** Der NSC ist zuverlässig und umgänglich und halb- bis illegalen Geschäften nicht abgeneigt. Er gäbe möglicher Weise eine gute Connection ab, wenn die Runner ihn entsprechend behandeln und ihm ein Angebot machen.

**66 Verräter.** Wie „Eventuelle Connection“, nur dass diese Drecksratte den Freundlichen nur spielt, und zwar so lange, bis er weiß worum es bei diesem oder einem anderen Run geht – dann marschiert er mit den Infos zum gegnerischen Konzern und lässt sich die Infos vergolden. Wenn der SL auf Film Noir abfährt, erfahren die Runner davon und haben Gelegenheit den Verräter zu suchen, wo er aber gerade von Konzernkillern niedergeschossen wird (wozu einer Straßenratte Infos bezahlen? Kugeln sind billiger). Sterbend kann der Verräter dann den Verrat beichten und um Verzeihung bitten, er habe es für seine Tochter getan, die er jetzt den Runnern anvertraut (ein goldiges, aber unterernährtes oder krankes Kind von 5 Jahren).

Kategorien: [36 Dinge](#), [Berlin2071: Shadowrun](#), [Spielhilfen](#) Schlagworte: [36 Dinge](#), [36dinge](#), [Cyberpunk](#), [encounter](#), [nscs](#), [random](#), [rollenspiel](#), [shadowrun](#), [snc](#), [spielhilfe](#), [Spielhilfen](#)

## [Shadowrun | 36 Unterbrechungen](#)

Montag 30.06.08 [rabenaas](#) [3 Kommentare](#)



... die Runner beim Planen unterbrechen.

**36dinge** ist die Kategorie für Listen, die dir als Spielleiter das Leben einfacher machen können. Wann immer dir grade eine Idee fehlt, im Run die Action stockt, Downtime oder Wartezeit auf später eintreffende Spieler zu überbrücken oder eine Beschreibung "mal eben aus dem Ärmel geschüttelt" werden muss, helfen die Listen der 36dinge, den kleinen Denkanstoß zu geben.

Gewürfelt wird auf den Listen mit 2W6, wobei einer die "Zehnerstelle" und der andere die "Einerstelle" ist.

Jeder kennt die Situation: Die Runner haben ihren Auftrag abgeholt, haben sich zum Ziel ihres Runs schlau gemacht, nun sitzen sie über ihren Erkenntnissen und schmieden Pläne. Und machen den Spielleiter quasi erstmal überflüssig.

**36 Unterbrechungen** sind Dinge, die den Spielleiter wieder ins Spiel bringen können. Die er geschehen lassen kann, wenn er beginnt sich zu langweilen oder die Gespräche der Runner sich im Kreis drehen. Manche von ihnen sind Hindernisse, andere sogar aktive Hilfen, die meisten aber sind kleine Anlässe für kleine Szenen, die das Rollenspiel bereichern können.

## 36 Unterbrechungen

**11 Hoppla!** Alle Runner würfeln *INT+Wahrnehmung*. Derjenige mit den wenigsten Erfolgen (bei Gleichstand: der mit der geringeren *GES*) kommt beim Diskutieren versehentlich an (s)ein Getränk. Er kann noch schnell versuchen mit *REA+GES (3)* es zu packen, ansonsten kippt es um und kippt (*W6*): 1-2 auf die Planungsunterlagen (ggf. aufs Komlink), 3-4 einem anderen, zufällig bestimmten Anwesenden auf die Hose, 5 dem Runner selbst auf die Hose, 6 einfach um, aber es war Gottlob schon leer.

**12 Genervt.** Alle Runner würfeln Selbstbeherrschung (*WIL+LOG*). Charaktere mit nur 1 Erfolg sind genervt vom Herumsitzen und Reden (ausspielen). Charaktere ohne Erfolge sind zudem der Überzeugung, dass ihr eigener Plan der beste ist und die anderen Charaktere unvernünftig und stur (ausspielen). Wird ein kritischer Patzer gewürfelt, wird der Charakter regelrecht wütend, auch wenn es dafür rational betrachtet keinen Grund gibt (Anspannung, aufgetauter Frust, Angst) und wird sich mit den anderen Charakteren versuchen anzulegen.

**13 Hunger.** Alle Charaktere würfeln *WIL+LOG*. Je weniger Erfolge erzielt werden, desto hungrier ist der Charakter – und vor allem: desto dringender will er *jetzt* was zu essen haben. Sollten die Charaktere zum Essen die Planungslocation verlassen (müssen), ist das eine schöne Gelegenheit für eine Begegnung.

**14 Stromausfall.** Plötzlich setzt die Energieversorgung der Location aus. Grund ist (*W6*) 1-3: ein Systemausfall im Haus. 4-5: Randal/Sabotage eines wütenden Mobs auf der Straße, der Stromkästen zerdrischt. 6: Ein Ausfall im gesamten Gebiet (mündet in Plünderungen und massive Straßenschlachten mit Konkräften und Polizei, Charaktere sollten entweder das Gebiet verlassen oder sich im Haus verstecken, bis die heftigen Gefechte vorbei sind).

**15 Lärm von der Straße.** Draußen nimmt eine Motorradgang mit 3Wx5 Maschinen Aufstellung, um diesen Teil der Gegend zu erobern. Die örtliche Gang trifft wenig später ein. Randal ist vorprogrammiert.

**16 Zeitverlust.** Im Hintergrund der Besprechung läuft das Trid, oder jmd. entdeckt im Komlink einen wirklich interessanten/brüllend witzigen Broadcast. Alle Runner würfeln Selbstbeherrschung (*WIL+LOG*) gegen 3. Jeder der diesen nicht schafft, will lieber kurz Pause machen und die Tridsendung kurz zu Ende ansehen. 2 Stunden später ist die Sendung vorbei.

**21 Igitt.** Ein zufällig bestimmter Charakter nimmt sich während der Besprechung einen Snack, reißt ihn auf – und findet völlig ungenießbare, vergammelte oder verschimmelte Ware vor. *INT+Wahrnehmung (2)* würfeln, ob der Charakter es merkt ehe er reinbeißt – falls er es tut, Abwicklung wie Angriff durch *Brechreiz-Gas* (GRW S.246).

**22 Familienstreit.** Von der Wohnung nebenan/obendrüber/untendrunter dringt erst Lärm eines Streits, der sich während die Sitzung andauert zu einer handfesten Auseinandersetzung steigert. Der SL sollte den Streit erst langsam im Hintergrund abwickeln, dann das Geräusch zerbrechenden Glases einstreuen. Je nach Sinn für Dramatik kann am Ende des Streits sogar ein Gewaltverbrechen (schreiende Frau, Gewehrusschuss) stehen.

**23 Rassenhass.** Irgendwo im Haus wohnt ein Metamensch, und diesem galt der Molli, der gerade draußen an der Scheibe des Raums in dem die Runner sitzen zerplatzt. Geworfen wurde er von einem Pulk von 3Wx2 Humanis Policlubbern, die sich draußen zusammengerottet und Rassenhass-Sprüche an die Wände gesprüht haben.

**24 Nervige Töle.** Irgendwo im Haus kläfft eine Töle. Anhaltend. Enervierend. Alle Würfe im Zuge der weiteren Besprechung sind um +1 erschwert, es sei denn dem Runner gelingt es mit einem Wurf auf Selbstbeherrschung (*WIL+LOG*) gegen 2, ruhig zu bleiben.

**25 In der Scheiße.** Eine zufällig ermittelte Connection eines zufällig ermittelten Runners meldet sich per Komlink oder kommt direkt in die Location. Sie wird von einer passenden Gang/Mob/Krediteintreibern verfolgt und hat im PAN zufällig gesehen, dass der Charakter hier ist (bzw. es ist eine Stammlocation der Runner). Die Verfolger treffen wenig später ein und verlangen die Herausgabe der Connection.

**26 Netzausfall.** Aufgrund einer technischen Panne (oder Virus, oder Terroranschlag?) bricht das lokale Wifi-Netz zusammen (der Bereich in dem die Charaktere sind wird zu toten Zone). Umfang/Ausdehnung des Ausfalls und Folgen bleiben dem SL überlassen.

**31 Angriff.** Ein zufällig ermittelter Charakter mit eingeschaltetem Komlink bemerkt Fehlermeldungen und Warnhinweise seiner Firewall. Offenbar versucht jmd. sein Link zu hacken. Der Eindringling ist (W6) 1-3: Ein Kid in einer nahen Wohnung, 4-5: Ein Phisher (Straßenhacker, der Komlinks durchsucht nach verhöfbarer Info oder Codes), 6: Ein Profi-Agent der Gegenseite im letzten Shadowrun.

**32 iSpy.** Ein Hacker (GRW-Archetyp verwenden) versucht das am schlechtesten gesicherte Komlink des Teams zu hacken und als Wanze zum Belauschen des Teams zu verwenden. Gelingt dem Hacker der Zugriff, bleibt sein Einbruch unbemerkt. Nach Beendigung des Lauschangriffs löscht der Hacker seine Spuren. Was er mit den Daten anstellt, hängt natürlich davon ab was er erfahren hat (die Runner erpressen, an die Gegenseite verkaufen oder auf dem freien Markt anbieten sind wohl die drei Hauptoptionen)..

**33 Hostage.** Wie iSpy, nur dass der Hacker sich ein Admin-Account erstellt, eine Kopie des Komlink-Inhalts (Adressdaten, Zugriffsprotokolle etc.) zieht, das Komlink verschlüsselt und die Zugriffsrechte des Besitzers löscht. Für Zahlung einer Summe von 500,- entsperrt der Hacker das Komlink wieder. Außerdem verkauft er ggf. die Daten auf dem freien Markt.

**34 Geistreich.** Ein freier Geist erscheint. Seine Kraft wird mit 3W/3 bestimmt. Er ist (W6) 1: neugierig, freundlich, 2: hilfreich, 3: neutral, 4: gestört durch die Runner, 5: wütend, 6: toxisch.

**35 Parkalarm.** Sofern ein Runner ein Fahrzeug hat und in der Nähe abgestellt hat, erhält er per PAN eine Alarm-Meldung. Eine Gruppe Straßenkids versucht Radkappen zu klauen oder randaliert rum.

**36 Wetter-Warnung.** Über die Komlinks der Runner kommt eine Warnmeldung der Wetterwacht, dass ein Sturmtief auf das Gebiet zuhält. Das Gebiet wird in W6 Stunden eintreffen und schwere Verwüstungen anrichten (Wettertyp und Art der Verwüstungen hängt von der Gegend ab). Möglicher Weise wird dies direkte Auswirkung auf den anstehenden Run haben.

**41 Komlink-Ausfall.** Das Komlink eines zufällig ermittelten Runners fährt runter, um Systemaktualisierungen zu installieren. Ebenso betroffen ist das Komlink jedes Runners, der das gleiche Betriebssystem hat. Beim Installieren kommt es zu Problemen beim Hersteller, so dass der Ausfall des Komlinks insgesamt W6 x W6 Stunden dauert.

**42 Feuer.** Im Raum beginnt es nach geschmolzenem Plastik zu riechen. Grund ist (W6) 1: Ein durch Kühlerausfall überhitztes Ausrüstungsteil eines Runners, 2: Ein defektes Kabel im Raum, 3: Ein Kabelbrand im Flur vor dem Zimmer (kleines Feuer, leicht zu löschen), 4: Ein Schmelbrand im Keller des Hauses, 5: Angezündeter Müll unten im Treppenhaus, 6: Eine in der Nachbarwohnung ausgebrochene + sich rasch ausbreitende Feuersbrunst.

**43 Müdigkeit.** Alle Charaktere würfeln *WIL+LOG*. Je weniger Erfolge erzielt werden, desto müder ist der Charakter. Jeder Charakter ohne Erfolg nimmt 1(G) Schaden. Hat er gepatzt, sind es 3(G) Schaden.

**44 Razzia.** Polizei oder Konzerntruppen führen in der näheren Umgebung eine Razzia durch, was übernervöse Charaktere leicht in Trouble bringen kann. Die Razzia involviert 1 Roadmaster + 2 Vans + 3 Flugdrohnen und insgesamt 3W6+6 Personen. Sie wird durchgeführt gegen (W6) 1: Einen Nachtclub an der nächsten Ecke, 2: Eine Wohnung zwei Häuser weiter, 3: Ein Geschäft schräg gegenüber, 4: Eine Wohnung direkt gegenüber, 5: Eine Wohnung im Haus, 6: ALLE Wohnungen des Hauses.

**45 Ratte.** Eine Ratte huscht durch den Raum in dem die Charaktere sitzen. Wie sehr das auffällt und den etwaigen Besitzer des Raumes aufregt, hängt natürlich von der Location ab. Sofern eine Ratte hier nix besonderes wäre, ist sie es aber trotzdem, denn diese Ratte ist mit Spyware aufgerüstet und wird von einem Rigger durch Kontrollimpulse ferngelenkt.

**46 Falsche Wohnung.** Es klingelt oder klopft am Raum. Draußen steht ein echt übel aussehender Troll. Wie sich herausstellt, ist er stockbesoffen und nicht davon abzubringen, dass er die falsche Tür erwischt hat: Er glaubt zu Hause bzw. in seinem Zimmer zu sein und will hier schlafen. JETZT. SOFORT!!

**51 Werbeblip.** Von draußen dringt das sonore Jingle-Klingeln und Reden eines Konzern-Werbeblips (wer Blade Runner gesehen hat weiß was ich meine).

**52 Störung.** Der Vermieter/Hausmeister/Blockwart/Barkeeper der Location kommt rein und will nicht mehr gehen. (Er hat grade nichts zu tun, glaubt nett zu sein und hat gerade eine Droge eingepiffen, die ihn in der Illusion lässt ein super interessanter Mensch zu sein, der extrem wichtiges zu sagen hat. Seine Sprache ist anfangs völlig klar, so dass es darauf keinen Hinweis gibt (auf Nachfrage kann gesagt werden, dass er deutlich erweiterte Pupillen hat)).

**53 Schatten der Vergangenheit.** Ein zufällig ermittelter Charakter (bzw. einer mit passender Story) erhält einen AR-Call einer ihm wichtigen Figur aus seiner Vergangenheit (Geliebte, Geschwister, Eltern,

Freund, Arbeitskollege). Die Figur will sich mit ihm treffen, alleine, jetzt, es sei dringend. Die Figur steckt echt in Schwierigkeiten, wenngleich nicht unbedingt sofort erkennbar in welchen Schwierigkeiten (die Figur wird über Komlink keine Details nennen). Lehnt der Charakter ab, sich mit der Figur zu treffen, wird diese später tot aufgefunden (was nicht unbedingt mit ihrem Problem im Zusammenhang stehen muss). Stimmt der Charakter zu, sich mit der Figur zu treffen, bekommt er ggf. einen Nebenauftrag – hat der SL hierzu oder für ein intensives Gespräch mit dem Charakter grade keine Idee oder Lust, taucht die Figur einfach nicht auf, weil sie am Kommen gehindert wurde. Somit verschafft der SL sich Zeit, ggf. einen Plot zu bauen.

**54 Splitterglas.** Von der Straße her ist das Geräusch von Motoren und splitterndem Glas zu hören. Ein paar Kids auf Motorrädern fahren durch die Straße und schlagen dabei Autoscheiben ein. Sofern ein Fahrzeug des Teams vor der Location abgeparkt wurde, haben die Runner noch ziemlich genau 2 Runden Zeit, etwas zu tun.

**55 Scare.** Ein zufällig ermittelter Charakter bekommt eine AR-Message: „Ich weiß, wo du bist. Und ich werd dich alle machen für das, was du getan hast.“ Die Nachricht kommt über einen Anonymisierungsdienst, ist also nicht zurückzuverfolgen. Nimmt sich ein Hacker die Nachricht vor, entpuppt diese sich als Virus – genauer gesagt: Eine virale Werbekampagne, mit der die Anonymisierungs-Website auf ihren Dienst aufmerksam macht („Wenn Sie solche Ansagen rausmailen wollen, sorgen Sie am Besten dafür, dass diese keiner zurückverfolgen kann. Mit SPOOK-A-BOO, dem neuen Privacy-Service...“).

**56 Würfelschreck.** Blick besorgt drein. Würfele hinter dem Schirm. Frag nach ein paar Wahrnehmungsproben. Und danach, wo genau die Charaktere gerade im Raum sitzen und wo ihre Waffen sind. Dann würfele nochmal irgendwas und sage, dass die Charaktere nichts bemerken. Was stimmt. Denn es geschieht absolut nichts.

**61 Paranoia (1).** Ermittle zufällig einen Runner. Diesem schreib einen Zettel, auf dem steht, dass ihm etwas komisch vorkommt, hier in diesem Raum. Vermutlich wird der Spieler irgend etwas zurückschreiben und dabei Ideen aufwerfen, was es sein könnte, dass ihm komisch vorkommt. Diesen Ideen sollte der SL beipflichten. Überlass dem Spieler, in paranoide Wahnvorstellungen zu verfallen. Hilf ihm dabei :o)

**62 Paranoia (2).** Wie oben, nur dass diesmal auf dem Zettel steht: „Du wirst das Gefühl nicht los, dass ihr etwas Wesentliches übersehen habt“.

**63 Gewonnen.** Bestimme zufällig einen Charakter. Dieser hat sich gerade einen Snack (Schokoriegel, Soyburgerpackung, InstaCaf) geöffnet und bekommt vom Packungs-RFID eine Gewinnmitteilung ins AR gespielt, mit einer Matrixnummer, wo er sich als Gewinner melden und den Gewinn einlösen kann. Der Gewinn ist (W6) 1: ein (zufällig bestimmtes) Motorrad, 2: ein (zufällig bestimmter) Sportwagen, 3: eine Jahresmitgliedschaft in einem exklusiven Golf- oder Businessclub, 4: ein Gratismenü bei Aldiburger, 5: ein PayTrid-Abo (6 Monate, verlängert sich automatisch...), 6: eine Reise für (Anzahl der Teammitglieder) Personen an Bord eines Kreuzfahrtschiffes ([Deckpläne z.B. hier](#)). Natürlich hat die Sache irgendeinen Haken (W6) 1-3: der Gewinn existiert nicht, es ist ein Phishing-Trick eines Konlinkdatenvermarkters (Anwählen der Site führt zu einem +1 Modifikator für dieses Komlink durch ab jenem Zeitpunkt hereinflutenden SPAM), 4-5: der Gewinn ist an den Kauf von Produkten/Abos gekoppelt, die den Charakter zusammengerechnet wesentlich MEHR kosten als den Gewinn, 6: der Gewinn existiert nicht, die Aktion kommt von einem Feind des Charakters, der bei Anwählen des Gewinn-Links Malware (Spyware) auf das Komlink des Charakters spielt.

**64 Sonderangebot.** Bestimme zufällig einen Charakter und frage ihn möglichst beiläufig, ob sein Komlink eigentlich eingeschaltet ist. Im wahrscheinlichen Fall, dass der paranoide Spieler beteuert dass es natürlich ausgeschaltet oder hidden ist, sag „Schade“. Sollte es aktiv sein, pingt dem Charakter ein wirklich sensationelles Angebot eines Schiebers ins Konlink, der nur 1 Ecke weiter illegale Ware zum Discountpreis (= Preis wie im Buch angegeben, ohne Schwarzmarkt-Aufschlag) aus dem Kofferraum verkauft. Der Schieber bietet (W6) 1: Waffen, 2: Spezialmuni, 3: Rüstung, 4: Skillsofts, 5: Kampfdrogen, 6: einen Artikel nach Wahl des Spielers (aus dem Schwarzmarkt-Suchprofil von dessen Komlink)

**65 Günstige Connection.** Alle Charaktere würfeln *CHA+INT*. Demjenigen mit den meisten Erfolgen fällt ein, dass er vor Kurzem jemanden getroffen hat, der beim anstehenden Run nützlich sein könnte, z.B. weil er für den betreffenden Kon oder in der Zielgegend arbeitet. Die Bekanntschaft ist nur flüchtig (ein Plausch in einer Barr oder der Online-Austausch über ein gemeinsames Hobby) aber möglicher Weise nutzbar. Die Nummer der Bekanntschaft ist im Komlink-Speicher des Charakters.

**66 Geistesblitz.** Alle Charaktere würfeln *INT+LOG*. Demjenigen mit den meisten Erfolgen fällt etwas Entscheidendes zum bevorstehenden Run auf. Hier kann der SL einen Tipp geben oder auf ein Detail im Briefing hinweisen, das besonders wichtig ist oder vergessen wurde.

Kategorien: [36 Dinge](#), [Berlin2071: Shadowrun](#) Schlagworte: [36](#), [36dinge](#), [Cyberpunk](#), [ereignis](#), [ereignisse](#), [random](#), [shadowrun](#), [zufall](#), [zufallsbegegnung](#), [zufallsereignis](#), [zufallstabelle](#)

## [Shadowrun](#) | [36 Tascheninhalte](#)

Sonntag 15.06.08 [rabenaas](#) [1 Kommentar](#)



... die man in der Tasche eines NSC finden kann.

**36dinge** ist die Kategorie für Listen, die dir als Spielleiter das Leben einfacher machen können. Wann immer dir grade eine Idee fehlt, im Run die Action stockt, Downtime oder Wartezeit auf später eintreffende Spieler zu überbrücken oder eine Beschreibung "mal eben aus dem Ärmel geschüttelt" werden muss, helfen die Listen der 36dinge, den kleinen Denkanstoß zu geben.

Gewürfelt wird auf den Listen mit 2W6, wobei einer die "Zehnerstelle" und der andere die "Einerstelle" ist.

**36 Tascheninhalte** sind Dinge, die den Charakteren beim Durchwühlen eines (toten) NSC in die Hand fallen oder die sie beim Taschendiebstahl stibitzen können. Auch geeignet als Zufallsfundtabelle für verlassene Wohnungen o.ä.

### **36 Tascheninhalte**

**11 Schlüsselkarte für Auto/Bike** (1 Westwind, 2 Jackrabbit, 3 Evo Pegasus Rennmaschine, 4 Ares Humvee Civic, 5 BMW 500GT, 6 VW Stadtbus) Karte enthält Finder Funktion mit der Parkplatz des Autos zu finden ist (Komplikation: Bewachter Parkplatz, trotz Karte in System einhacken und Profil vortäuschen)

**12 Abgegriffene Fitnessclub-ID Karte**

**13 Foto** des Ehepartner mit wirklich süßen Kindern

**14 Fotodisplay** mit 645 privaten Bilddateien (Haus, Familie, Hund, Auto, Urlaub, PrivatPorn)

**15 Videodisplay** mit 354 Videodownloads aus der Matrix (Funny, Hobby, Privat, Porn)

**16 Sticker** für irgendein SoyKing Gewinnspiel

**21 Klebepunkte** einer abgelaufenen AldiReal Treuepunkt-Aktion

**22 Notizzettel** mit Arzttermin

**23 Zusammengefalteter Zettel** mit mehreren Telefonnummern (Malerbetriebe)

**24 Rubbelspiel-Gewinnkarte** vom Lider Supermarkt, Gewinn: 1 Frozen Yoghurt

**25 Notizzettel** mit einer handschriftlichen Reservierungsnummer fürs Kino

**26 Einkaufsliste** (z.B. Batterien, Müsli, Katzenfutter, Klopapier!, Deo, Soyabutter, Dawai Drink)

**31 Dose** (1 Dawai Energy Drink, 2 Tigerbalsam, 3 Farbspray, 4 SoyBeer, 5 Parfümprobe, 6 ReinigungsNanitSpray)

**32 Aufgerissene Packung Speicherchips** (noch 3 drin, leer, neu)

**33 Aufgerissene Packung Knopfzellen** für Komlink

**34 Werbekamm** eines Frisörs, spielt Melodie beim Kämmen (scannt auch Zustand der Haare und übermittelt Daten an Frisör und Aztech Entwicklungs-Abt. für Haarpflegeprodukte)

**35 Frustball** (kann zusammengepresst werden und leuchtet dann)

**36 Packung RelaxxIt Kaugummis**

**41 Billig-Komlink** schreiend rosa

**42 Pin** einer Handgranate

**43 Aufladekabel** fürs Komlink

**44 Zusammenfaltbare Sonnenbrille** mit automatisch dunkelnden Gläsern



45 Faltdisplay und E-Pen für Notizen, ca. 576 gespeicherte Notizzettel  
46 Rolle Tabletten (1 Stim, 2 Relax, 3 AntiStress, 4 Schlaf, 5 Happy, 6 Potenz)

51 Lippenpflegestift

52 Augentropfen (ggf. Cyberaugen-Pflegemittel)

53 Obskures technisches Ding dessen Funktion nicht zu ermitteln ist

54 Schlanker Sprühstab Pheromonspray

55 Packung Kondomspray (Übersprühen statt Drüberziehen)

56 Gummihandschuhe

61 Kabelbinder (Handschellen)

62 Treuekundenkarte vom Lady Rubina SM Studio

63 RFID Benutzerkarte für UBahn

64 Kredstab mit W666 Guthaben

65 Blutdruck-Messmanschette inkl. Schrittzähler + Pulsmesser

66 Ersatzclip für verwendete Waffe oder Messer

Kategorien: [36 Dinge](#), [Berlin2071: Shadowrun](#), [Spielhilfen](#) Schlagworte: [36](#), [36dinge](#), [randum](#), [shadowrun](#), [zufall](#)

## [Shadowrun](#) | [36 Specials](#)

Mittwoch 11.06.08 [rabenaas](#) [Kommentieren](#)



... die man auf einer Berliner Speisekarte finden kann.

**36dinge** ist die Kategorie für Listen, die dir als Spielleiter das Leben einfacher machen können. Wann immer dir grade eine Idee fehlt, im Run die Action stockt, Downtime oder Wartezeit auf später eintreffende Spieler zu überbrücken oder eine Beschreibung "mal eben aus dem Ärmel geschüttelt" werden muss, helfen die Listen der 36dinge, den kleinen Denkanstoß zu geben.

Gewürfelt wird auf den Listen mit 2W6, wobei einer die "Zehnerstelle" und der andere die "Einerstelle" ist.

**36 Specials** sind Drink- und Food-Highlights, welche die Shadowrunner als „Empfehlung des Hauses“ in einem Berliner Restaurant, einem Fast Food Store oder einer Kneipe erhalten können.

**Geschmack.** Ein optionaler Zusatzwurf kann feststellen, wie das Special dem Charakter mundet:

1 Fantastisch! Sein neues Lieblingsspecial!

2 Geil! Davon könnte er noch mehr vertragen!

3 Okay. Besser als gedacht.

4 Naja. Fad. Irgendwie Bäh.

5 Eklig! WIL+KON (2) um es irgendwie runterzukriegen, ohne das Gesicht zu verziehen.

6 GRAUSAM!! WIL+KON (4) um es nicht sofort auszuspucken/auszukotzen!

## 36 Specials

### Drinks

11 Kurzer mit Bart

12 AK Burner

13 Flammenstoß

- 14 Hirnripper
- 15 BrainDead
- 16 Schockwelle
  
- 21 Curry Flip
- 22 Curry Daiquiri
- 23 Ego Shooter
- 24 Tausendtöter
- 25 MDKBDZS Musst Du Kotzen Bist Du Zu Schwach
- 26 Cool Ghul

- 31 Shiawase Samurai
- 32 Bloody Aztech
- 33 LoveWyrm
- 34 Bug Lover
- 35 BTL Beat The Liver
- 36 Rude Beer

### Speisen

- 41 Falscher Drache
- 42 Seppuko Curry
- 43 Frozen Spare Ribs
- 44 Das Glückliche Echte Bio Huhn
- 45 Soyapampe mit was drauf
- 46 Soyapampe ohne was drauf

- 51 Schmidt im Feuertopf
- 52 Bruzzelschwampf und Chinaknödel
- 53 Kiezmetzeltel
- 54 Remember the Alamo Auflauf (20K Kalorien)
- 55 Gärtnersalat mit Flauvian-Dressing
- 56 Qi Gong Energie Salat

- 61 Ripperdocs Favorite
- 62 Heilige Zehnfaltigkeit Pizza
- 63 Tagesspezial
- 64 Soyabuletensushi mit Tai Pan Bami Goreng Salat
- 65 Hot Trog
- 66 Leviathansteak mit Megapommes und Sondersoße des Hauses

Kategorien: [36 Dinge](#), [Berlin2071: Shadowrun](#), [Spielhilfen](#) Schlagworte: [36](#), [36dinge](#), [cocktails](#), [drinks](#), [namen](#), [random](#), [shadowrun](#), [special](#), [speisen](#), [zufall](#)

## [Shadowrun | 36 Gossenlocations](#)

Montag 09.06.08 [rabenaas](#) [1 Kommentar](#)

... die man im Kiez sehen kann.

**36dinge** ist die Kategorie für Listen, die dir als Spielleiter das Leben einfacher machen können. Wann immer dir grade eine Idee fehlt, im Run die Action stockt, Downtime oder Wartezeit auf später eintreffende Spieler zu überbrücken oder eine Beschreibung "mal eben aus dem Ärmel geschüttelt" werden muss, helfen die Listen der 36dinge, den kleinen Denkanstoß zu



geben.

Gewürfelt wird auf den Listen mit 2W6, wobei einer die "Zehnerstelle" und der andere die "Einerstelle" ist.

**36 Gossenlocations** sind je 6 Namen zu 36 verschiedenen Gebäuden oder Läden, die man in einer zufälligen Straße in einer heruntergekommenen Gegend antreffen kann. Zunächst wird der Locationtyp gewürfelt, dann der Name/genauere Typ der Location erwürfelt. Oder es wird gleich mit 3W6 (W666) gewürfelt.

**Zustand.** Ein optionaler Zusatzwurf kann feststellen, wie der Zustand der Lokalität ist:

- 1 Geöffnet, aber leer
- 2 Geöffnet und gut besucht
- 3 Offenbar schon einige Tage geschlossen (Rolläden unten etc.)
- 4 Locationtypische Sonderveranstaltung findet gerade statt (Dartturnier, Gig, Sonderverkauf, Gottesdienst)
- 5 Polizeirazzia in W6-2 Minuten
- 6 Länger leerstehend

## 36 Gossenlocations

**11 Kneipe** (1) Destille Schabenwelt (2) Beim Florian (3) Kuppkes Bierwirtschaft (4) Chez Chiq Bar & Café (5) Modern Hackerkneipe (6) Tutti Fritti Bar & Grill

**12 Restaurant** (1) Plivo Grill (2) Borschtehude (3) HexMex Grill (4) La Döneria (5) Curry Kaiser (6) Asia Noodle Pallas

**13 Sexclub** (1) Tantra Oben Ohne Bar (2) Dawai! Dawai! Land (3) Tittentanz (4) Nachtschatten Bar (5) Night of the Horror Hooters (6) Kurwa Sex Bar

**14 Musikclub** (1) Shiawase Karaoke Bar (2) Yallah Disco (3) RagnaROCK Metal Bar (4) Electrique Disco (5) Tötentanz Metal Club (6) Club Speznaz

**15 Entertainment Club** (1) Billard Heaven (2) Pooka Poker Club (3) AR-Cade (4) Schpritz Trid Revue (5) Burma Trideo Shisha Lounge (6) Harem Nights Bauchtanz Club

**16 Drogen Club** (1) Jadedrache Opium Café (2) Sleaze Disco und Kokain Joint (3) Die Bong Musikclub und Haschhöhle (4) Vesta Sex- und Drogen-Tempel (5) BTH Better Than Heaven Lounge (6) Equinox Drogenhöhle/Bar

**21 Fast Food** (1) AldiBurger (2) Schischke Pub Curry (3) Antjes Kaasnudeln (4) Klopse-Box (5) Shiawase Noodle Hut (6) Curry King's

**22 Fast Food** (1) SBW SoyBurgerWorld (2) Soya King (3) NVO Natural Vat Outlet (4) Döneria Al Lachma (5) Pronto Pizza e Pasta (6) Deutschlände Wurstbraterei

**23 Lebensmittel-Laden** (1) Tante Emma Filiale von Stuffer-Plus (2) Stuffer-Plus (3) Aldi-Real (4) Carrefour Supermarché (5) Prima Bio by Natural Vat (6) Lider Supermarkt

**24 Mode-Laden** (1) Aggro-B Street Fashion (2) Urban Combat Wear (3) WWW World War Warez (4) Humanitas Second Hand (5) Groedicke Factory Outlet (6) Pik Textil Diskont

**25 Tech-Laden** (1) Stuffer-Plus Baumarkt (2) iKom Komlink Store (3) Yabba Komlink Store (4) Home Helpers Baumarkt (5) NovaTech Komlink Store (6) FuchiKom Store

**26 Waffen-Laden** (1) Weapon World (2) Yannick Sportgeschäft (3) Full Defense Store (4) ClayMore! Waffengeschäft (5) DSD Sicherheits Outlet (6) AVA Alles Von Ares Factory Outlet

**31 Kreditladen** (1) Berliner Kredit Anstalt (2) FBV Privatkredite (3) TooEasyCredit (4) redLINE

Kreditleistungenn (5) Eurocar Auto Finanzierung (6) Carrefour Crédit Agricole

**32 Hacker Hangout** (1) Modem Hack & Coffee Bar (2) WarezWarezWarez Chipware Store (3) Bartmoss Computer Store (4) mySOFT Mediacenter (5) Jupiter Elektro & Media Store (6) Der Schockwellen Shop

**33 Rigger Hangout** (1) GTA Autotuning & Lackierungen (2) Rigid Measures Car Store (3) TipDrohne Teile und Aufrüstungen (4) Robotnik Drohnen Shop (5) Solaris VR Kampfarena (6) Magna Karta Kartbahn & Toy Store

**34 Zauberhaftes** (1) Talis' Kram Taliskrämer (2) Oz Zone Taliskrämer (3) Ruzalja Wahrsager & Liebesberatung (4) Olivander Taliskrämer (5) Scholz & Grzimek Magieberatungsagentur (6) Wuxing Mana Zentrum

**35 Park** (1) Spielplatz (2) Kleiner Stadtpark mit Rondell (3) Grüner Mittelstreifen mit Parkbänken (4) gerodete Fläche, war einst Park (5) überwucherte Brache (6) „magisch“ wirkender, überwuchertes Ort

**36 Garage** (1) Cash&GO Autovermietung (2) Svantevit Autovermietung und Carpool (3) BPS Berlin Parking Services Tiefgarage (4) Stop&Shop Garage und DriveThru (5) Arkaden Parking (6) Stellplätze im Keller frei!

**41 Kiosk** (1) DeMeKo Media Center (2) Allohoh&Loddalehm Kiosk (3) Schreiberlin Tabak, Spirituosen, Medien (4) AA Absolut Alkohol! Getränkeautomat für Spirituosen (5) Slopenski Pfeifen & Tabakwaren (6) Moldavia Zigarren & Tabakwaren

**42 Trödel** (1) Plivodnik Antiquitäten (2) Zum Ramscher Entrümpelungen (3) Produktenlager Janatschek (4) Hammad Yazim Möbelparadies (5) Drehlmann Entrümpelungen und Antiquitäten (6) Trödel & Rum Entrümpelungen und Schwankwirtschaft (kein Tippfehler)

**43 Pfandleiher** (1) Goldesel Pfandleiher & Barkredite (2) JetztGeld (3) Hartz & Hartz Sofortkredite (4) Pfandleiher (5) Stehl & Hehl Produkten/Kredite/Bierkneipe/Gelegenheiten/Shop (6) Hier Geld! Zweiter Hinterhof Rechts 4. OG

**44 Autohändler** (1) Bamitz EuroCar Vertretung (2) Mitsubishi Center (3) LowRider Motorrad Shop (4) Mercury Auto Zentrum (5) Mierenbach Jahreswagen und Autoankauf (6) Jan Ehrlich Gebrauchtwagen

**45 Tätowierer/Bodystylist** (1) Odin Tätowierstudio (2) Akira Cyberimplantate & Bodystyle (3) ZeitGeist Körperaufrüstungen (4) Aggro-B Markentattoos (5) Wuxing Energie Tätowierungen & QiGong Beratung (6) Nano Nana Nanoware Diskont

**46 Absteige** (1) Suleika Palast Rotlichthotel (2) easySleep Sarghotel (3) Mollimann's Schlafwohnung (4) Fahl Monteurwohnungen 3. Hinterhof links 1. UG (5) Zimmer frei (6) Czernik Overnight Hostel

**51 Hotel** (1) Shiawase Business (Sarg-)Hotel (2) Nachtbleibe Sarghotel (3) Halbmond Hotel (4) Hotel Moskva (5) Hotel Dabrowski (6) Hotel Zum Kurfürsten

**52 Bürogebäude** (1) Wuxing Globale Transporte (2) Pentacle Publishing Verlagsniederlassung Berlin (3) Krawall Rekordz Label (4) Neue Welt Versicherungen (5) Aetherlink Servicegesellschaft (Bezirksname) (6) Ruhrkraft Energiedienstleistungen

**53 Drogerie** (1) Bicson Pharmedix Shop (2) Cross Drogerie (3) RoterStern Drogerie (4) BuMoNa Street Store (5) Neue (Bezirksname) Apotheke (6) (Straßenname) Morris Shop

**54 Baustelle** Hier baut für Sie (1) BWG Berliner Wohnbau Gruppe (2) BEVAG Berlin Verwaltungs AG (3) Aztechnology (4) Saeder-Krupp (5) Shiawase (6) Ares & Klammt Hochtiefbau

**55 Wohnblock** (1-3) BWG (4) Elysium Wohn Resort (5) GesundBau Appartements (6) BerliBau Wohnungen

**56 Schwarzmarkt** (1) Yaprak Produktenwohnng (2) Grabowski Dunkelstore (3) Daffke – Das Anarchokaufhaus (4) KiezKeller Produktenlager und Verkauf (5) VTG Vom Truck Gefallen Store (6) FreeBay Auktionsshop

**61 Kirche** (1) Moschee (2) Schrein (3) Synagoge (4) Sektenhaus (5) Kirche (6) Tempel

**62 Policlub Haus** (1) Deutschnationale Befreiungs Front (2) Mutter Erde Netzwerk (3) Freie Radikale (4) Rassenhass (Bezirksname oder -nummer) (5) Humanis (6) O.R.K. Ork Rechte Komitee

**63 Sicherheit** (1) DSD Deutscher Sicherheits Dienst Niederlassung (2) Schwarze Sheriffs Niederlassung (3) Polizeirevier (4) Verstärkungsbunker der Sonderpolizei (5) MET 2000 Tagungs- und Ausbildungszentrum (6) Pankgrafen & Kiezritter Freie Kiezsicherheitstruppe

**64 Hilfe** (1) Soya für die Welt Armenspeisung (2) Suchtberatungszentrum (3) Euthanasie Klinik (4) Die Suppentafeln Suppenküche (5) [Umsonstladen](#) (6) Tagungshaus einer Selbsthilfegruppe

**65 Verschiedenes** (1) Bezirkszentrale einer Partei (z.B. [CVP](#), [KLMLPD](#), [PNB](#) oder [USPD](#)) (2) Proteus „Kontaktbüro“ (3) Schmidt & Johnson Konzerndienstleistungen (4) easyCa\$h Sofortgeld [für Pharmatester] (5) ModernFood Recruitment (6) Zeiss-Audiotek Entwicklungszentrum Berlin

**66 Verschiedenes** (1) Fressnapf Critter Shop (2) Kassel Versicherungs AG (3) ShadowNode Vermietung

von Treffpunkten und Rückendeckung (4) Excelsior Escorts (5) SoySoySoy Automatendiner (6) Real [Serious Games](#) Rollenspiel-Laden

Kategorien: [36 Dinge](#), [Berlin2071: Shadowrun](#), [Spielhilfen](#) Schlagworte: [36](#), [36dinge](#), [Berlin](#), [beschreibung](#), [gebäude](#), [gosse](#), [Locations](#), [random](#), [shadowrun](#), [zufall](#), [zufallsliste](#)

## [Shadowrun | 36 Gossen-NSCs](#)

Samstag 07.06.08 [rabenaas](#) [1 Kommentar](#)



... die man in der Gosse treffen kann.

**36dinge** ist die Kategorie für Listen, die dir als Spielleiter das Leben einfacher machen können. Wann immer dir grade eine Idee fehlt, im Run die Action stockt, Downtime oder Wartezeit auf später eintreffende Spieler zu überbrücken oder eine Beschreibung „mal eben aus dem Ärmel geschüttelt“ werden muss, helfen die Listen der 36dinge, den kleinen Denkanstoß zu geben.

Gewürfelt wird auf den Listen mit 2W6, wobei einer die „Zehnerstelle“ und der andere die „Einerstelle“ ist.

**36 Gossen NSCs** sind Kurzprofile von 36 Charakteren, die man zufällig in der Gosse, einer ranzigen Absteige, einer versifften Bar oder im Graffiti übersäten Treppenhaus eines heruntergekommenen Plastebetonblocks treffen kann. Außerdem können die hier präsentierten 36 Mini-NSCs als „bekannte Gesichter“ im Berliner Kiez der Charaktere (z.B. im Brennpunkt: Wedding) verwendet werden.

**Format:** In der Klammer hinter dem Namen des Mini-NSC ist dessen Professionalitätsstufe (P), seine Connectionstufe (C) sowie Basispools für Kampf (K), sich auf der Straße umhören (S = CHA+Connectionstufe)). Am Schluss steht die beste Waffe, die der Mini-NSC hat.

**Laune.** Ein optionaler Zusatzwurf kann feststellen, wie der Mini-NSC drauf ist:

- 1 Deprimiert, einsam
- 2 Auf der Suche nach Biz
- 3 Alkoholisiert und (1-3) gut drauf (4-6) mies drauf
- 4 Auf anderen Drogen, weggetreten
- 5 Auf der Suche nach Ärger, frustriert
- 6 Jovial, gut drauf

**Situation.** Statt dem obigen Wurf (oder diesen ergänzend) kann auch gewürfelt werden, in welcher Situation der Gossen-NSC sich befindet:

- 1 **Polizei** (1-2) versteckt sich vor P. (3-4) verfolgt von P. (5) kontrolliert von P. (6) verhaftet von P.
- 2 **Schieber** (1-3) in Gespräch mit S. (4-5) auf Flucht vor Geldhai-S. (6) auf Suche nach Info
- 3 **Love** (1-3) am Baggern (4-5) mit aktuellem Partner unterwegs (6) hat sich grade getrennt
- 4 **Prügelei.** Gegner ist (1-3) W6 Ganger, (4) W6 Schläger von Geldhai. (5-6) W6 Policlub-Mitglieder (z.B. Rassenhass)
- 5 **Allein** (1-3) Beobachtend, abwartend (4) Sucht etwas oder jmd. (5) Verfolgt SCs für Gegner (6) Am Schnorren
- 6 **Spricht SCs an** (1-4) „Habt ihr Job für mich“/„Ich bin euer Mann!“ (5) hat Run-relevante Infos für SCs zum Kauf „Hab gehört, ihr seid an Sache dran die...“ (6) von Gegner der SCs gekauft, will diese in Irre führen

## **36 Gossen-NSCs**

**11 Dutschke (Norm Schieber)** [P0|C2|K3|S3] Typ Mitte 50, muskulös, graue lange Haare, Schiebermütze, Augenklappe (bei Rassenfight an Ork verloren), graues Kappu zu zerranzter Lederimitat-Look Kevlarjacke, dazu Kiezbotten mit Metalkappe und Nieten. Verschlissen und misstrauisch. Betreiber einer Bierwirtschaft (die „Assel“). Shiawase Dorekai Pistole (=Manhunter).

**12 Pjotr (Ork Waffenschieber)** [P0|C1|K5|S3] Glatze, rotes Barret, verschlissene russische Militärklamotten, trägt immer Gurt mit 3 Splittergranaten, falls er sich wegmachen muss (Paranoid). Verdealt Vierte-Hand-Waffen, überwiegend Pistolen und Messer. Alter Reflexbooster-1 (leichtes Zucken), Kievko 33 Revolver (= Roomsweeper)

**13 Aurora (bankrotte Elfische Taliskrämerin)** [P2|C1|K5|S5] Elfe mit langen roten Locken mit silbernen Strähnen, grüne Augen, schlank. Aspektemagierin (Beschwörer), besaß bis vor kurzem einen Taliskrämerladen, ehe dieser von einem Geist (Takael) verwüstet wurde, als jener sich von ihr befreite. Seither vom Geist verfolgt, der sie aus Rachsucht von jedem Erfolg abschirmt und der sie zum Suizid treiben will, um ihre Seele „ernten“ zu können. Ceska Podevil MP (=Uzi).

**14 Schrotter (Troll Schrotthändler)** [P3|C3|K7|S5] Sehning, für einen Troll zu dürrr. Nur 1 Hauer, slawischer Typ. Ripped Shirt und Latzhose, trägt bei Arbeit Fleischerschürze (Kettengeflecht). Ehem. Militärmechaniker im Eurokrieg, unterhält Schrottplatz + 3 Produktenwohnungen mit Destille. Bleirohr.

**15 Bullet (Orkischer Privatdetektiv)** [P2|C1|K5|S4] Romantiker, der zu viele Hardboiled Detektivstreifen geslottet hat. Schwerer Raucher und Trinker, der versucht Sam Spade und Marlowe nachzumachen, dabei aber nicht erfolgreich ist. Immer auf der Suche nach nächstem Job. Cyberaugen mit Schwarz-Weiß-Option, breitkempiger Hut, grauer Panzer-Trenchcoat. Colt America.

**16 Kralle (Norm Schläger)** [P0|C1|K6|S3] Aufreißer Typ, Macho. Blaue kurze Haare, in Tribalfom rasiert, Halbglatze, Original Polizei-Sonnenbrille („selbst gepflückt“, in Wahrheit auf Flohmarkt gekauft), Markenkevlarweste von Aggro-B, Armbänder, Urban Blue Armeehose. Roomsweeper.

**21 Cyrano (Elfischer Alki)** [P0|C1|K3|S3] Stammgast in Destille „Sportlerheim“ und anderen. Nur 1 Ohr, kariöse Zähne, ungepflegtes Haar, Lumpen. Hat immer super Geschäfte am Laufen und viele Projekte im Feuer. Angeblich! Gutes Wissen über Kiez. XL-Abgegessen aufs Elfsein, weil er gegen andere Elfen so abstinkt. Bierflasche.

**22 Klitschke (Troll Monteur)** [P3|C1|K6|S3] Arbeitet bei Berliner Immobiliengruppe BWG (Berliner Wohnbau Gruppe). Muskulös, stämmig, füt Troll eher klein, borkiges Gesicht. Hörner abgefeilt, keine Haare. Schweißbrille mit eingebauten Gadgets (AR, Sichtverbesserung, Monteurhilfen-Tools). BWG-Overall („der hält wenigstens warm“) wenn unmittelbar von Schicht kommend, drüber gerne schwere Kevlarjacke, sonst zerschlissene Jeans und verwaschenes BWG-Longsleeve. Hochintelligent für Troll, hat Zutritts-ID zu Konzernsektor und weiß, was bautechnisch abgeht. Bleirohr.

**23 Charon (Ghul)** [P4|C2|K6|S3] Schlurfende Gestalt mit Kappu und zerranztem Mantel, trägt Gesichtsmaske (ähnlich Leprakrankem im Mittelalter), hält sich in Schatten und am Rand (think Assassins Creed). Anführer der Ghule vom Trümmergrab (zusammengebrochene Wohnblöcke in der Nähe). Hält sich für einen „Gourmet“ und Philosophen der Angst. Verborgen im Umfeld immer von 2W Ghulen begleitet.

**24 Murad (Norm Ganger)** [P1|C3|K4|S5] Anheizer/Rekrutierer der Gang „Jyhada-B“. Kenner der muslimischen Szene im Kiez. Junger Typ, südländisch, Kappu, Baggie Hosen, animierte Jyhada-B Aufschrift auf Rücken von Langweste (kann abgeschaltet werden, falls in Feindesturf unterwegs), viel [Bling-Bling](#). Ist natürlich nie betrunken (betreffendes Würfelergebnis wird geändert in: kühl und beobachtend). Vergoldete Haemmerli 620S.

**25 Dr.Faustus (Norm Ripperdoc)** [P3|C3|K3|S6] „Der Doc der Gangs“. Mensch um die 70, hager, eingefallene Wangen, wässrige graue Augen, Piercings, verblasste Tattoos, zittrige Hände (nimmt Tranq vor OPs), hat jede Menge Straßenerfahrung (früher Gangmitglied, auch mal Runner gewesen), Experte für Schussverletzungen und Cyberware (Wissen aber seit 2. Crash veraltet, kennt sich mit Wifi nicht aus). Alte Ingram Smartgun.

**26 Snitch (Zwerg Alki)** [P0|C1|K2|S2] Ehem. Monteur. Seit Arbeitsunfall arbeitsunfähig. Schwerer Trinker. Verfranste Haare und dürrer Zottelbart in dem Dinge leben. Gut im sich verbergen. Hat Hund „Bitch“. Knüppel.

**31 Sergej (Norm Schläger)** [P4|C2|K7|S6] Slawischer Typ, mittellanges Haar, halboffenes Hemd, Wollhose, Hosenträger mit NeoSov Emblem, Trenchcoat mit Pelzbesatz. Ist Lieutenant der örtlichen Russenmafia (Vory). Tokarev99 (=Steyr TMP)

**32 Der Irre Ivan (Troll Schläger)** [P4|C1|K8|S3] Riesiger Troll, weißer Bürstenschmitt, vernarbtes, aber sehr symmetrisches und an sich attraktives Gesicht, tödlich kalte, hellblaue Augen die unstedt zu flackern

scheinen, Longcoat (Matrix-Style), Handknöchel sind überchromt (eingebaute Schlagringe), körperlanger verchromter Metallstab. Ist Geldeintreiber für Russenmafia. Sadist. Physischer Adept (Stab-Spezialist, Reichweitenvorteil!).

**33 Milan (Norm Schieber der Jugo-Mafia)** [P2|C3|K4|S6] Elegante Erscheinung trotz zerschlagenem Äußeren (würdevolle Haltung). Hellblauer Gehrock, offenes Wollhemd, mit altmodischer Silberfibel verschlossen, helle Schuhe, teure Uhr (Erbstück, wertvollster Besitz, mechanisch!). Immer mit Duveka unterwegs. Colt America.

**34 Duveka (Norm Schläger der Jugo-Mafia)** [P2|C2|K6|S5] Sehnige Frau Ende Dreißig, früher vermutlich hübsch, Gesicht von Narben entstellt (wurde von feindlichem Vory-Clan zerschnitten), Cyberaugen mit Aufrüstungen, 2 Cyberarme mit hässlichen Überraschungen. Kleidungsstil körperbetonte Panzerkleidung mit Webgear, Haare straff zusammengebunden. AK, Ingram Smartgun.

**35 Mitzi (Norm Prostituierte)** [P0|C2|K3|S5] Dralle Zwanzigjährige, immer auf Suche nach Kunden. Trägt Netzkleid, darüber mit lila Plüsch gefütterte gelbe Plastejacke wenn's kalt ist. Handtasche mit Glitterkram bestickt.

**36 Leonid (Norm NAP-Aktivist)** [P0|C1|K4|S3] Strubbelige blonde Haare, attraktiv, verschmitztes Lächeln, Draufgänger-Typ. Schwarzes Halstuch (Zeichen der F-Anarcho-Aktivisten), kariertes Hemd, schwarzer Longkilt, [fette Combat Boots](#). Hat immer fotokopierte Zettel und Einladungen zu Gigs von F-Bands und Meetings der NAP dabei. Spammt auch gerne Komlinks voll. Messer.

**41 Koipol (Norm Monarchist und Shiawase-Fahrer)** [P0|C1|K4|S4] Mitte 40, sauber gestutzer Kinnbart, kurzes rotblondes Haar, stechend dunkle Augen, hat was von Terrorist an sich. Jeans, schwarzes Hemd mit Zichten-Packung in der Hemdtasche. Trägt noch immer Fuchi-Pin am Revers, wo er früher arbeitete. Festes Schuhwerk mit Gamaschen, Cyberaugen, Riggerkontrollen, Halbhandschuhe. Überzeugter Konservativer und Antidemokrat, will deutschen Kaiser zurück, der im Land für Ordnung sorgt. Kein Rassist. Messer.

**42 Karl (Norm Monteur und Nachbarschaftshilfe-Aktivist)** [P0|C2|K3|S7] Freundlich, attraktiv, Mitte 40, einfühlsam. Muskulös, mittellanges glattes Haar, Schnauzer, Narbe auf Wange (Schmiss), Berlin Kappu, Latzhose mit Schnallen und eingeknüpften Stiefeln. Ist Mitglied des örtlichen Nachbarschaftshilfe neV (nicht-eingetragener Verein). Waffenlos.

**43 Cassandra (Norm Prostituierte)** [P0|C1|K3|S6] Mitte 30, alter Schnallen-Catsuit zu Korsage und NeunzehnZwanziger Jahre Frisur, raucht parfümierte HaschZigarillos (importiert, Marke Mandelblüte). In Wahrheit ausgebrannte Konzernmagierin, die durch Visionen der Zukunft heimgesucht wurde und sich Talentleitungen und anderen Scheiß einbauen ließ, um ihr Talent gezielt zu vernichten (vgl. griech. Mythologie [Cassandra](#)).

**44 Bulette (Zwerg Kiezreporterin)** [P0|C2|K3|S6] Stämmig-dralle Zwergin, nicht unflott, kurze Haare, Faible für ausgefallene Hüte, „Freie Radikale“ T-Shirt, tätowierte Arme (keltische Knoten), geschnürte Lederhosen, Lesbierin, arbeitet für RadioBlog 99.4 Schockwelle. Taser.

**45 Hagen (Norm Policlub-Aktivist)** [P1|C2|K6|S5] Mitte 50, untersetzt, Halbglatze, schwarzes ordentliches Hemd, schwarze Hosen, rote Hosenträger, polierte Schuhe, Thorhammer-Schmuckanhänger. War früher bei der Armee und hat Waffensammlung zu Hause. Anführer des Völkischen Policlubs Wedding. Hasst Metas, Polen, Russen gleichermaßen. Colt Anaconda (= Ruger Super Warhawk) mit EXExplo Muni.

**46 Brynn (Ork Rauschmeißerin)** [P1|C1|K6|S3] Muskulöse stämmige Orkfrau, Longcoat mit Radioaktivitäts-Warnzeichen, T-Shirt der Band „Napalm Death“, schwarzer langer Zopf, Schnappklingen-Implantate, im Dienst Halbmaske aus Titanstahl. Manhunter.

**51 Radukin (Norm Russ-Orth Priester)** [P0|C3|K3|S7] Grauer Rauschbart, stechend dunkle Augen, schwarze Priesterkutte, Halbhandschuhe mit einpunzierten Segenssprüchen (kyrillisch). Komlink in schmale Sonnenbrille eingebaut. In Freizeit auch oft bei Kiezbauern (eigene Parzelle mit Kartoffeln in früherer Laubenpieperkolonie).

**52 Jordan (Norm Kiezmittler)** [P3|C2|K6|S6] Mitte Vierzig, nicht unattraktiv, pockennarbig, helle Augen, Lachfalten, Bauchansatz, abgetragener Anzug/Gehrock mit Kevlar-Elementen, Halbhandschuhe, Kieztreter. Unkonventioneller Komissar der Berliner Polizei, hat in Zeit des Status F für DSD gearbeitet und ist froh, jetzt wieder Cop zu sein. Hat aber Probleme mit „unfairer“ Rechtslage und Konzernvertuschung. Konzentriert sich darum auf Kiezfälle. Jovial, umgänglich, hoch intelligent. Podevil Stravienga (= Manhunter).

**53 Salomon (Norm jüdischer Schlichter)** [P2|C3|K4|S8] Mitte 60, schlank, charismatisch, graumeliertes, mittellanges Haar, leichte Krause, eher indischer Touch, dunkle, hypnotische Augen, immer

mit Hut, dunkle Brille, Longcoat, Gehstock. Arbeitet im Kiez als Schlichter und Vermittler zwischen Streitparteien und ist Rabbiner der örtlichen Gemeinde (sehr hoch angesehen). Tatsächlich Aspektemagier (Behexung) und Kabbalist. Freundlich, umgänglich, ohne Vorurteile. Waffenlos.

**54 Tolstoi (russischer Elfenhacker)** [P3|C2|K8|S6] Unfreundlich wirkender Elf unbestimmbaren Alters mit verchromten Cyberaugen. Schwarze Lederkluft, weißes „RRRRip“ Shirt (vorgefertigte Risse), Halbhandschuhe, implantierte Fänge. Ziemlich fähiger Hacker. Lehnt es ab mit Zauberkundigen zu arbeiten. Lehnt es ebenso ab, persönliche Beziehungen zu irgendjemandem aufzubauen (hinter harter Fassade versteckt sich ein Ex-Runner der zu viel Scheiße gesehen hat und Angst hat, verletzt zu werden). Hat Vory Connections. Versilberter Ruger Super Warhawk (smart).

**55 Alfredo (Fetter italienischer Elfenmagier)** [P0|C1|K4|S3] Unbestimmbares Alter, kleinwüchsig, fett, schmierige lange wirre Haare, Halbglatze, überdrehte Art (Stichwort: Danny DeVito als Elf). Ein echtes Unikat. Immer in übertriebene Duftwolke gehüllt, da schwer schwitzend. Betreibt in seiner Wohnung „Alfredos Arkane Beratungen und Bierstube“. Manhunter + 2 gebundene Erdelementare (Kiesel und Steinie).

**56 Armin Schwetzer (Berliner Sonderpolizist)** [P3|C1|K8|S4] Typ Ende 30, braune kurze Haare, glattrasiert, freundliche grüne Augen, helles Shirt mit irgendeinem Kaufhaus-Logo, darunter hellgrauer Longsleeve, dunkle Cargo-Hose, Kiezbotten. Dass er für Berliner Sonderpolizei arbeitet ist ihm nicht anzusehen. Dass er Frau und 2 Kinder hat auch nicht. Glaubt an das, was er tut und will den Menschen helfen. Detailwerte siehe Sonderpolizei-Artikel. Privat Colt America mit Gel-Muni. Daheim CMDT Shotgun.

**61 Butze (Norm Hacker)** [P1|C3|K4|S7] Typ Mitte 20, Kappu von „Aggro Nation“, „Schockwellenreiter“ Basecap, viele Armbänder, immer Hund dabei (grau-braune Promenadenmischung, Name „Grundig“, Halsband RFID, Auge mit Kamera-Aufrüstung). Sucht Gott in der Matrix. Messer.

**62 C-Flat/Schnodder (Norm Samurai)** [P0|C1|K6|S3] C-Flat der Zerstörer. Oft kopiert und nie erreicht. Er ist der Typ, der dir auflauert, weil du mehr Kohle dabei hast, als sein nächster Run bringen würde. Ein Jäger der Jäger. Was er nicht drauf hat, macht er durch Heimtücke wett. Liebt Fallen, vorbereitete Fluchtwege und Minen. Hält sich für den größten Fisch im Teich. Wird hinter seinem Rücken „Schnodder“ genannt wegen nem Run vor Jahren, wo er erkältet war und dem Schmidt ins Gesicht nieste. Hasst es, dran erinnert zu werden. Samurai-Archetyp aus dem GRW verwenden!

**63 Ziller (Troll Ganger)** [P2|C2|K8|S4] Riesiger Troll mit extrem vielen Auswüchsen, kaum noch als Mensch erkennbar. Wird zuweilen für Dzo-Noo-Qua gehalten und womöglich stimmt's. Ziller (von: Godzilla) zieht sein Ding durch bis zu Ende. Ohne Rücksicht auf Verluste. Lieutenant der Gang „Rassenhass Wild Wedding“. Kette.

**64 Hammer (Norm Ex-Samurai)** [P3|C-|K5|S-] Typ Anfang dreißig, Attitude eines Straßensam, wirkt aber leicht desorientiert. Strubbelbart, kurzer Japanerzopf, Schläfen frei rasiert, [Shirt mit irgendwelchen Sprüchen drauf](#). Leidet seit abgefucktem Run unter übelster Amnesie, was der Szene auch bekannt ist. Muss sich öfters Sprüche anhören wie „Hey, Hammer, wann krieg ich die 30K die ich dir letzte Woche geliehen habe“. Kam aus Seattle zusammen mit ner schwarzen Elfenrunnerin namens Zéké nach Berlin, wohl auf Flucht von Konzern. Zéké seit 2067 nicht mehr gesehen, er sucht sie aber weiter. Ingram Smartgun.

**65 Heftig (Ork Clubbesitzer)** [P2|C3|K6|S6] Älterer Ork und Besitzer des Clubs „Ragnarök“. Oft im Kiez unterwegs. Verblasst grüner kurzer Irokesenschnitt, Longsleeve mit Runen, Kampfweste mit Hassmaske (immer dabei), Halbhandschuhe mit langen Stulpen und Nagelbesatz, schwere Eisenkette um den Hals liegend. Desert Eagle II (= Ruger Super Warhawk) mit APDS Muni.

**66 Saskia (Norm Mechanikerin)** [P0|C1|K4|S5] Girl Ende Zwanzig, stämmig, muskulös, kurze gelockte braune Haare, Jeans und Springer, Bomberjacke mit Fanaufnäher der Stadtkriegmannschaften, überzeugte Kodderschmauze, trinkt gerne Bier, hat gern Sex und arbeitet beim Schrotter, wo sie schrottreife Karren wieder fahrtüchtig macht. Spart jede Mark, um sich mal ne SIN kaufen und nen eigenen Mechanikershop aufbauen zu können. Hat außerdem Kinderwunsch, irgendwann bevor sie Dreißig wird. Waffenlos.